KINGDOM HEARTS III

ULTIMANIA®

アルティマニア

KINGDOM HEARTS III
ULTIMANIA

Edited by Studio BentStuff/DIGITAL HEARTS
Published by SQUARE ENIX



SE-MOOK
SQUARE ENIX.

KINGDOM HEARTS Ⅲ
ULTIMANIA
キングダム ハーツⅢ　アルティマニア



Face My Fears (Japanese Version)

宇多田ヒカル & Skrillex

Written by Skrillex, Jason "Poo Bear" Boyd and Hikaru Utada



ねえ　どれくらい
ねえ　笑えばいい
今伝えたいこと　よそに

Let me face, let me face
Let me face my fears
Let me face, let me face
Let me face my fears
私の地図に載っていない道に
立ちたい

生まれつき
臆病な人なんていない
初めてのように歩きたい

Let me face, let me face
Let me face my fears
Let me face, let me face
Let me face my fears
私の地図に載っていない海は
遠くない

Let me face, let me face
Let me face my fears
Let me face, let me face
Let me face my fears
私の知らない私に
早く会いたい



FACE MY FEARS
Words and Music by Jason Boyd, Sonny Moore and Hikaru Utada

JASRAC 出1900085-901



Storyline of KINGDOM HEARTS Series

～『キングダム ハーツⅢ』までのおはなし～

「キングダム ハーツ」シリーズでは、いくつものエピソードが展開されてきた。それらのうち、古の時代をのぞいた部分が「ダークシーカー編」と呼ばれる物語で、本作がその完結編にあたる。まずは、各作品のあらすじを振り返ろう。

古の時代

KINGDOM HEARTS χ Back Cover

キングダム ハーツ キー バックカバー

光に満ちたはずの世界は予知された終末へと進みゆく

時はおとぎ話に語られる、すべての世界がへだたりなくひとつだったころ――。未来を見通す目を持つマスター・オブ・マスターには、6人の弟子がいた。彼は、弟子のひとりに黒い箱と1本のキーブレードをゆだね、ほかの5人には未来を記した予知書を授けた。そして、黒い箱を託された弟子とマスター・オブ・マスターは姿を消し、予知書を与えられた5人の弟子だけが残された。

その後、弟子のなかに“裏切り者”がいるという疑惑を発端に、5人の関係に暗雲が立ちこめはじめる。疑心がさらなる疑心を招き、対立は決定的となって、弟子たちはそれぞれの思惑で“光”を集めていく。そして、予知書が示していたとおり、キーブレード戦争の幕が開いた。



KINGDOM HEARTS Union χ [Cross]

キングダム ハーツ ユニオン クロス

未来を託された希望の種は新たな世界で歴史をつむぐ

キーブレード戦争によって世界は永遠の闇に閉ざされたが、その滅びを回避したキーブレード使いたちがいた。彼ら――予知書を持つ者のひとりアヴァが結成した組織「ダンデライオン」のメンバーは、キーブレード戦争の“先”へと進み、以前と同じように、闇を払うべく己を磨いていた。

ダンデライオンのなかでユニオンリーダーとしての役割を与えられた5人の少年少女は、手探りながらも、同志たちを導こうと奮闘する。当初の人選からひそかに入れかわったユニオンリーダーがいることなど、知るよしもなく……。









『KH I』の約10年前

KINGDOM HEARTS Birth by Sleep

キングダム ハーツ バース バイ スリープ

ある闇の探求者が抱いた野望に3人の若者が飲みこまれていく

マスター・エラクゥスのもとで修行に励んでいた若きキーブレード使い――テラ、ヴェントゥス、アクアの3人は、アンヴァースと呼ばれる魔物の出現をきっかけに、それぞれ外の世界へ旅立っていく。事態の裏で糸を引くマスター・ゼアノートは、テラをみずからの心の器に、ヴェントゥスをχブレードの素材にしようと画策していた。

そのたくらみに翻弄されたエラクゥスの弟子たちは、キーブレード墓場でゼアノートと対峙。からくも彼の野望を阻止するが、χブレードを壊したヴェントゥスは心に傷を負って深い眠りにつき、テラはゼアノートに肉体を奪われ、アクアは友を救うために闇の世界に取り残されてしまった。



KINGDOM HEARTS 0.2 Birth by Sleep - A fragmentary passage -

キングダム ハーツ 0.2 バース バイ スリープ
―フラグメンタリー パッセージ―

暗黒の牢獄に捕らわれた少女は友との絆を頼りに闇をさまよう

闇の世界に取り残され、あてもなく放浪をつづけていたアクアは、以前に訪れた世界が闇に飲まれている光景を目の当たりにする。とまどいながらも、たびたび現れるテラとヴェントゥスの幻影を追うように、彼女は闇の世界をめぐっていく。

やがてアクアは、かつてともに戦ったミッキーとつかの間の再会を果たし、光の世界では約10年が過ぎていた事実を聞かされる。光の世界で戦いがつづいていると知った彼女は、誰かが迷いこんできたときのために、いましばらく闇の世界にとどまる覚悟を決めるのだった。





『KHⅡ』の約1年前

KINGDOM HEARTS

キングダム ハーツ

鍵に導かれし少年が心の力で世界を救う

故郷デスティニーアイランドを闇に飲まれ、幼なじみのリクやカイリと離ればなれになった少年ソラ。鍵型の武器キーブレードを手にした彼は、見知らぬ街で出会ったドナルドやグーフィーと一緒に、さまざまなワールドを闇の脅威から守る冒険に旅立つ。一方、魔女マレフィセント率いる闇の勢力のなかには、リクの姿があった。カイリを救うための力を闇に求めたリクは、やがて闇に飲まれ、アンセムに身体を乗っ取られてしまう。

紆余曲折を経てカイリを救ったソラは、闇を追い求めるアンセムを打ち破る。そして、闇の世界にいた王様や、正気にもどったリクと力を合わせ、キングダムハーツの扉を閉じるのだった。



KINGDOM HEARTS CHAIN OF MEMORIES

キングダム ハーツ チェイン オブ メモリーズ

ソラは静かに眠りにつきリクは歩むべき道を見いだす

離ればなれになったリクと王様を捜すソラたち3人は、忘却の城と呼ばれる場所に迷いこむ。城内を進むうちに、ソラの記憶からカイリの存在は失われ、かわりに幼なじみの少女ナミネのことをつぎつぎと"思い出して"いく。それは、XIII機関のマールーシャが、ソラを己の手駒にするために仕掛けたワナだった。城の最上階でマールーシャを倒し、彼の野望を阻止したソラは、ナミネの力で記憶をもとどおりにするため、長い眠りにつく。

一方そのころ、城の地下深くには、リクがたどり着いていた。自身のなかに残るアンセムの気配に苦しみながらも、リクは闇を己の力として認め、光と闇の狭間――夜明けの道を歩む決意を固める。





『KH I』の約1年後

KINGDOM HEARTS 358/2 Days

キングダム ハーツ 358/2 Days

自分のことを知ろうとした少年と少女の苦悩の物語

ソラから分かたれたノーバディの少年ロクサスは、己の存在理由もわからぬまま、ゼムナスに拾われてⅩⅢ機関の一員となった。教育係のアクセルや、自分と同じキーブレード使いであるシオンとの交流のなかで、彼らとの絆を育むロクサス。しかし、シオンがみずからの正体を知った日を境に、3人は少しずつすれちがっていく。機関を抜けたシオンを捜すうちに、ロクサスも自身の正体に疑問を抱き、ほどなく機関を離脱する。

機関を離れたロクサスの前に現れたのは、彼を通じてソラの力を吸収したシオンだった。力をあるべきところへ還すために、シオンはロクサスに戦いを挑み、彼に倒されることを選ぶ。



KINGDOM HEARTS II

キングダム ハーツII

世界をおびやかす新たな敵にソラがふたたび立ち向かう

架空のトワイライトタウンで夏休みを過ごしていたロクサスは、不思議な夢を見はじめたのをきっかけに自分の正体を思い出し、本体であるソラと同化を果たす。約1年におよぶ眠りから目覚めたソラは、世界に現れた新たな敵——ノーバディを指揮するⅩⅢ機関を倒すべく、ドナルド、グーフィーとともにふたたび旅に出る。

長い旅のすえにⅩⅢ機関の城へたどり着いたソラは、さらわれていたカイリや、行方知れずだったリクと再会。リクと力を合わせ、機関の指導者ゼムナスを倒す。その代償にソラとリクは闇の世界に閉じこめられてしまうが、カイリとの絆を標にして、ふたりは故郷への帰還を無事に果たした。







『KHⅡ』の少しあと

『KHⅢ』の直前

KINGDOM HEARTS coded

キングダム ハーツ コーデッド

データの深層に隠された記憶が新たな旅の扉を開く

忘却の城での冒険のさいに白紙にもどってしまったジミニーメモに、あるメッセージが突然浮かび上がる。「彼らの痛みをいやしに戻らなければならない」――その意味を解明すべく、王様はジミニーメモをデータ化して分析を試みるも、データの世界は原因不明のバグであふれかえっていた。

バグを取りのぞく役目をまかされた"データのソラ"は、データ世界の掌握をもくろむマレフィセントやピートに妨害されつつも、バグの元凶を倒すことに成功。ついにメッセージの謎に迫ると、そこにはソラと繋がる者たちの"痛み"の記憶があった。彼らを救えるのは、ソラしかいない――王様はその旨を伝える手紙を、ソラへ送り届ける。



KINGDOM HEARTS Dream Drop Distance

キングダム ハーツ ドリーム ドロップ ディスタンス

復活する闇の探求者に対抗すべく光の守護者は力を身につける

ゼアノートのハートレスとノーバディが両方ともソラに倒されたことで、マスター・ゼアノートの復活が間近に迫っていた。イェン・シッドはきたる決戦に備え、ソラとリクのマスター承認試験を実施。ほかのキーブレード使いたちを救うカギとなる「目覚めの力」を身につけさせようとする。

しかし、ソラとリクの承認試験に、ゼアノートが介入。眠りの深淵に誘導されたソラはとらわれの身となり、ゼアノートは人間として復活を果たしてしまう。王様とともにソラを助け出したリクは、会得したばかりの力を使い、眠ったままのソラの夢のなかへ。ソラを目覚めさせるとともに、賢者アンセムが残したデータを持ち帰るのだった。



KINGDOM HEARTS Ⅲ

キングダム ハーツⅢ

Prologue

光と闇の均衡をうたい、新たな世界の創造という野望を抱いたひとりの男がいた。
その名はゼアノート——光の監視者たるキーブレードマスターでありながら闇に傾倒した彼は、古い伝承に残る「キーブレード戦争」を再現し、χブレードを手に入れて"キングダムハーツ"を開こうと画策する。彼のたくらみは幾度阻止されてもついえることはなく、十数年の時を経てもなお進行していた。

決戦は間近に迫っていた。
イェン・シッドは、ゼアノートに対抗すべく、7人の光の守護者をそろえようと試みる。そのためには、十数年前に行方不明となった3人のキーブレード使い——アクア、ヴェントゥス、テラを救い出す必要があった。しかし、彼らを救うカギとなるソラは、先のマスター承認試験でゼアノートの手に落ちたせいで、「目覚めの力」の習得が不完全だという。

イェン・シッドから使命を授かったソラ、リク、カイリの3人は、それぞれの想いを胸に、異なる世界へと旅立つ。
リクは闇に飲まれて消えたアクアを捜すために。
カイリは光の守護者として戦う力を身につけるために。
そしてソラは、失ってしまった力を取りもどすために——。



KINGDOM HEARTS Ⅲ
キングダム ハーツⅢ アルティマニア
ULTIMANIA

CONTENTS ―もくじ―

※本書は2019年1月25日時点でのゲーム内容にもとづいて制作されています

※書内に記載している操作方法は、PS4版のものです。Xbox One版の操作方法は、下の表のような対応になります

PS4版	Xbox One版	PS4版	Xbox One版
PSボタン	Xboxボタン	□ボタン	Xボタン
OPTIONSボタン	ビューボタン	L1ボタン	Lボタン(LB)
タッチパッドボタン	メニューボタン	L2ボタン	左トリガー(LT)ボタン
方向キー	方向パッド	L3ボタン	左スティック(LS)ボタン
○ボタン	Bボタン	R1ボタン	Rボタン(RB)
×ボタン	Aボタン	R2ボタン	右トリガー(RT)ボタン
△ボタン	Yボタン	R3ボタン	右スティック(RS)ボタン

※本書では「『ドロー』などのアビリティなしでプライズを引き寄せる距離」を3メートル(3m)として、距離の単位を「メートル(m)」で表記しています

※本書では「キングダム ハーツ」シリーズの各作品を以下の略号で記しています

- KH Ⅰ……『キングダム ハーツ』
- KH Ⅰ FM……『キングダム ハーツ ファイナル ミックス』
- KH COM……『キングダム ハーツ チェイン オブ メモリーズ』
- KHⅡ……『キングダム ハーツⅡ』
- KHⅡ FM……『キングダム ハーツⅡ ファイナル ミックス』
- KH Re：COM……『キングダム ハーツ Re：チェイン オブ メモリーズ』
- KH Days……『キングダム ハーツ 358/2 Days』
- KH coded……『キングダム ハーツ コーデッド』
- KH BbS……『キングダム ハーツ バース バイ スリープ』
- KH Re：coded……『キングダム ハーツ Re：コーデッド』
- KHⅡ FM+……『キングダム ハーツⅡ ファイナル ミックス+』
- KH BbS FM……『キングダム ハーツ バース バイ スリープ ファイナル ミックス』
- KH 3D……『キングダム ハーツ 3D[ドリーム ドロップ ディスタンス]』
- KH 1.5……『キングダム ハーツ HD 1.5 リミックス』
- KH χ……『キングダム ハーツ キー』
- KH 2.5……『キングダム ハーツ HD 2.5 リミックス』
- KH アンチェインド キー……『キングダム ハーツ アンチェインド キー』
- KH 1.5+2.5……『キングダム ハーツ HD 1.5+2.5 リミックス』
- KH 2.8……『キングダム ハーツ HD 2.8 ファイナル チャプター プロローグ』
- KH 0.2……『キングダム ハーツ 0.2 バース バイ スリープ -フラグメンタリー パッセージ-』
- KH DDD……『キングダム ハーツ ドリーム ドロップ ディスタンス HD』
- KH χBC……『キングダム ハーツ キー バックカバー』
- KH ユニオン クロス……『キングダム ハーツ ユニオン クロス』
- KHⅢ……『キングダム ハーツⅢ』
- 「KH」シリーズ……「キングダム ハーツ」シリーズ

DISNEY SQUARE ENIX

KINGDOM HEARTS Ⅲ キングダム ハーツⅢ

キングダム ハーツⅢ

用語解説

本作には、独自の用語が数多く登場する。ここで紹介した言葉の意味を知っておけば、『キングダム ハーツⅢ』の物語をより深く楽しめるはずだ。

世界

光の世界

人々が暮らす、光に満ちた世界。「星の大海」と呼ばれる空間に、各ワールドが星として存在する。ワールド間の移動には、グミシップなどの特別な手段が必要。各ワールドの秩序を乱さぬように、別世界の存在を知らせることは、原則禁止されている。

秩序の魔法

ソラたちの姿をワールドの雰囲気に合わせて変える魔法。別世界からやってきたことを各ワールドの住人に気づかれないようにするためのもので、世界の秩序を守る役目を果たす。



⬆今回の冒険でソラたちは、おもちゃやモンスターなどに変身(→P.289)。仲間の予想外の姿に驚くことも。

闇の世界

時の流れがなく、ハートレスたちがのさばる世界。「闇の回廊」と呼ばれる道を通るか、「目覚めの力」を使うことでしか、基本的に出入りできない。過去にソラとリクが闇の世界に取り残されたときは、突如現れた「光の扉」を通って帰還した。



⬅闇の世界では、ただのシャドウであっても、かなりの強さを誇る。

狭間の世界

光の世界と闇の世界の境目にある世界。空間的にはやや不安定だが、光の世界と同様に星の大海から訪問できるワールドも少なくない。トワイライトタウンや不思議な塔は、この世界に属する。

忘却の城と旅立ちの地

忘却の城は、ソラがかつて冒険した、狭間の世界の端に立つ城。もともとは旅立ちの地と呼ばれる場所だったが、闇の侵食を防ぐべく、その地の管理者だけがほどこせる封印によって、忘却の城へと変貌した。なお、ソラたちは、忘却の城での冒険のさいにナミネに記憶を改変されており、記憶を修復するために、忘却の城での出来事を忘れる道を選んだ。結果として、この城で起こったことや出会った人物については、ソラは何も覚えていない。



⬅忘却の城にかけられた封印を解けるのも、旅立ちの地の管理者のみ。



➡忘却の城で戦った旧XIII機関のメンバーは、いまのソラにとっては初対面。

データの世界

現実世界をデータで再現した世界。『KHⅡ』でロクサスが夏休みを過ごしたトワイライトタウンや、『KH coded』のジミニーメモの世界がこれにあたる。現実の人間が訪れるには、専用の装置が必要。

心とキーブレード

キングダムハーツ



世界の最初から存在する、あらゆる心が集約されたもの。"大いなる心"とも呼ばれ、その扉を開くことは、新世界の創造につながると言われている。下記のキングダムハーツと区別するために、"真のキングダムハーツ"と表現されることも。

人工的なキングダムハーツ

ゼアノートのハートレス(アンセム)やノーバディ(ゼムナス)が、それぞれの思惑に沿って作ろうとしたもの。「キングダムハーツ」と呼ばれてはいるが、性質は真のキングダムハーツとは異なる。

アンセムが目指した「世界の心のキングダムハーツ」は、各ワールドの心を奪い集めて作ったもので、大いなる闇に通ずると見なされていた。一方、ゼムナスが作った「人の心のキングダムハーツ」は、ハートレスの闇から解放された心を集約したもの。それを作り出す表向きの目的は「心と同化して完全な存在になること」とされていたが、本当の狙いは「人の心のキングダムハーツを媒介にして、ゼアノートの心を13の器に植えつけること」だった。

セブンプリンセスとニューセブンハート

7人の「純粋な光の心」の持ち主。セブンプリンセスは、世界の心のキングダムハーツへの扉を開くカギとなる人々だった。彼女らの力を継承したのがニューセブンハートと呼ばれる者たちであり、真XIII機関がその動向をうかがっている。

目覚めの力

悲しみのなかで眠る者を目覚めさせる力。ソラとリクのマスター承認試験は、この力を得るためのものでもあった。現在、目覚めの力を会得しているのはリクと王様のみで、ソラも一度は身につけたが、闇の深淵に堕ちたせいで失ってしまった模様。

アンセムコード

賢者アンセムがソラのなかに隠していた研究データ。ソラの夢の世界に入ったリクが、現実の世界へ持ち帰った。ソラのなかで眠る心に関する情報らしく、賢者の弟子イェンツォが解析にあたっている。

キーブレード

心の強さを認められた者だけがあつかえる、鍵型の武器。あらゆる鍵穴を開閉でき、取りつけるキーチェーンによって性能や形状が変化する場合もある。キーブレードの使い手になるには、「継承の儀式」を受けることが必要なうえ、当人の素質も重要。

キーブレードマスター

キーブレードについての知識と技術を深く学び、世界の秩序を保つにふさわしいと見なされた者に与えられる称号。師に承認されることで、新たなキーブレードマスターとなれる。ちなみに、素質ある者にキーブレードを使えるようにする「継承の儀式」を行なえるのは、基本的にキーブレードマスターのみだが、テラのように、キーブレードマスターに匹敵する力を持つ者も継承の儀式を行なうことが可能。

キーブレード戦争

はるか昔のおとぎ話に語られる時代に、キーブレード使いたちが起こした戦争。あらゆる心の集合体「キングダムハーツ」と、そのカギとなる「χブレード」をめぐり、光と闇の勢力が衝突したと伝えられている。この戦争の結果、光の世界は一度消滅したが、子どもたちの心の光によって再生したという。



⬅キーブレード墓場はこの戦争の跡地であり、いまなお無数のキーブレードが立ち並ぶ。

χ(キー)ブレード

キングダムハーツと対になるもの。キングダムハーツとともに世界の原初から存在していたが、キーブレード戦争のさいに砕け散り、"7つの光"と"13の闇"に分かれたという。マスター・ゼアノートは、新たな"7つの光"と"13の闇"をそろえることでχブレードを完成させて、キングダムハーツを開き、新世界の創造を見届けようとしている。



⬅交差したキーブレードから、光が伸びて刀身を形成する。

闇の脅威

ハートレス

心の闇が具現化して生まれた“心なき者”。世界各地に出現し、人々を襲って心を奪う。キーブレードで倒すことによって、ハートレス化した心を解放可能。大きく分けると、全身が真っ黒な原種「ピュアブラッド」と、紋章つきで人工的に生み出された「エンブレム」の2種類がいる。



←人の心が闇に堕ちると、強大なハートレスが生み出される場合がある。

ノーバディ



ハートレス発生後に残された肉体が、意志を持って動き出したもの。“存在しない者”とも呼ばれる。ハートレスとノーバディが両方とも消滅すると、もとになった人間は復活する。

アンヴァース



ヴァニタスの負の感情から生まれ出た“生命に精通しないもの”。数十年前に大量に出現し、光の世界をおびやかした。発生源であるヴァニタスが存在するかぎり、無限に現れる。

ドリームイーター

「眠りに閉ざされた世界」に出現する、夢を食べる魔物。悪夢をもたらす「ナイトメア」と、悪夢を食べる「スピリット」の2種類がいる。スピリットは、過去にソラやリクに協力して絆を育んだ。



←善良なドリームイーターは、今回の冒険でもソラに力を貸してくれる。

XIII機関

賢者アンセムの元弟子を中心に結成された、人間だったころの姿を保ったノーバディの集団。機関員には、加入時期に応じた1～13のナンバーが割り振られたほか、人間時代の名に「X」を加えたアナグラムの名前が与えられた。メンバーは人間のときの記憶を基本的に保っており、消滅して人間にもどったあとも、ノーバディ時の記憶は残ったまま。



←人間として復活した元XIII機関の面々は、ふた通りの名前で呼ばれがち。

レプリカ計画

人の心の器となる素体に“キーブレード使いの心のコピー”を入れ、XIII機関に従うキーブレード使いを生み出す計画。主導者のヴィクセンが忘却の城で消滅したことで、研究は不完全な状態で凍結された。



シオン

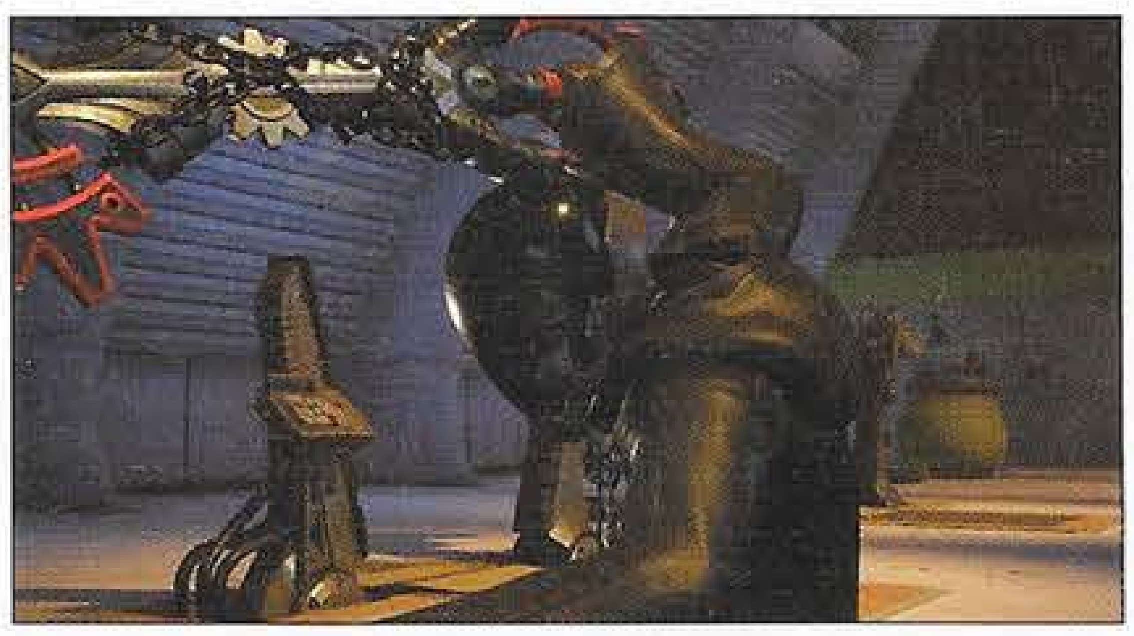


リク=レプリカ

←これまで運用されたのはシオンとリク=レプリカのみだが、素体はほかにも多数作られていたらしい。

真XIII機関

χブレードを生み出すためにマスター・ゼアノートが集めた、みずからの器となる“13の純粋な闇”。ゼアノートと関わりの深い者や、器として認められた者たちが、さまざまな時代から集められている。当初、リクやロクサス、ソラを13人目にする予定だったが、いずれも失敗。その欠落をおぎなうべく、補欠を含めたメンバー集めが進行している。



←XIII機関と同じく、機関員はフードつきの黒いコートに身を包む。

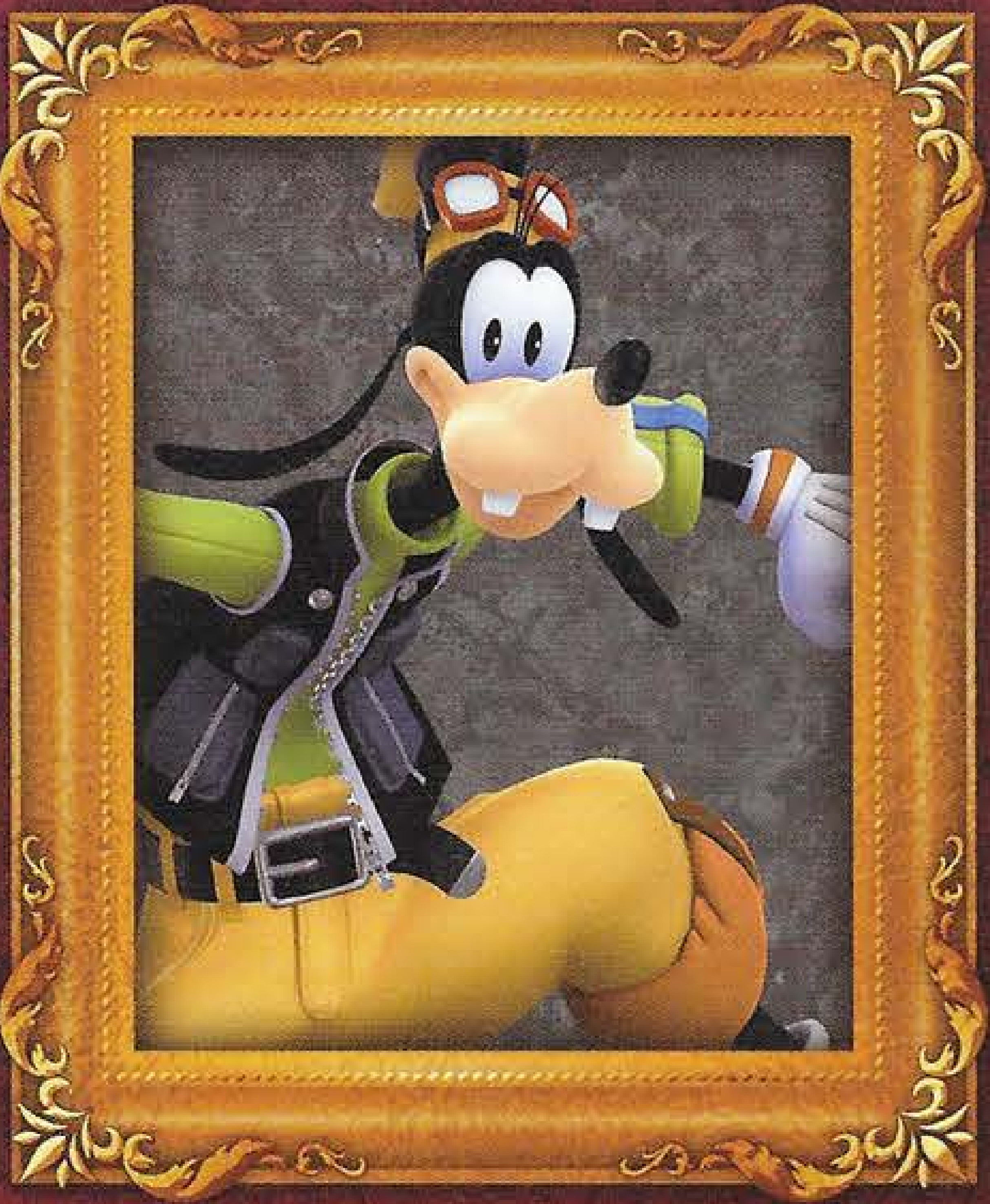
黒い箱

真XIII機関やマレフィセントたちが探し求める、おとぎ話の時代から伝わる謎の物体。世界のどこかに隠されているらしいが、中身は不明。



CHARACTER CHAPTER 1 キャラクター





心の繋がりを力とするキーブレードの勇者

ソラ Sora

「鍵が導く心のままに。俺の心に従ってみるよ」



心の力の証である鍵型の武器「キーブレード」に選ばれた、明るく元気な少年。幼なじみのカイリやリクと一緒にデスティニーアイランドで暮らしていたが、故郷が闇に飲まれたのをきっかけに、冒険の旅に出た。それ以来、仲間のドナルドやグーフィーとともに、闇の勢力との戦いをつづけている。

マスター・ゼアノートとの決戦に備え、新たな力を得るべくマスター承認試験に挑んだが、敵の術中におちいり、ゼアノートの器にされかける事態に。間一髪で救出されるも、会得したはずの「目覚めの力」を失ってしまった。その力を取りもどそうと、ドナルドやグーフィーと新たな旅に出る。



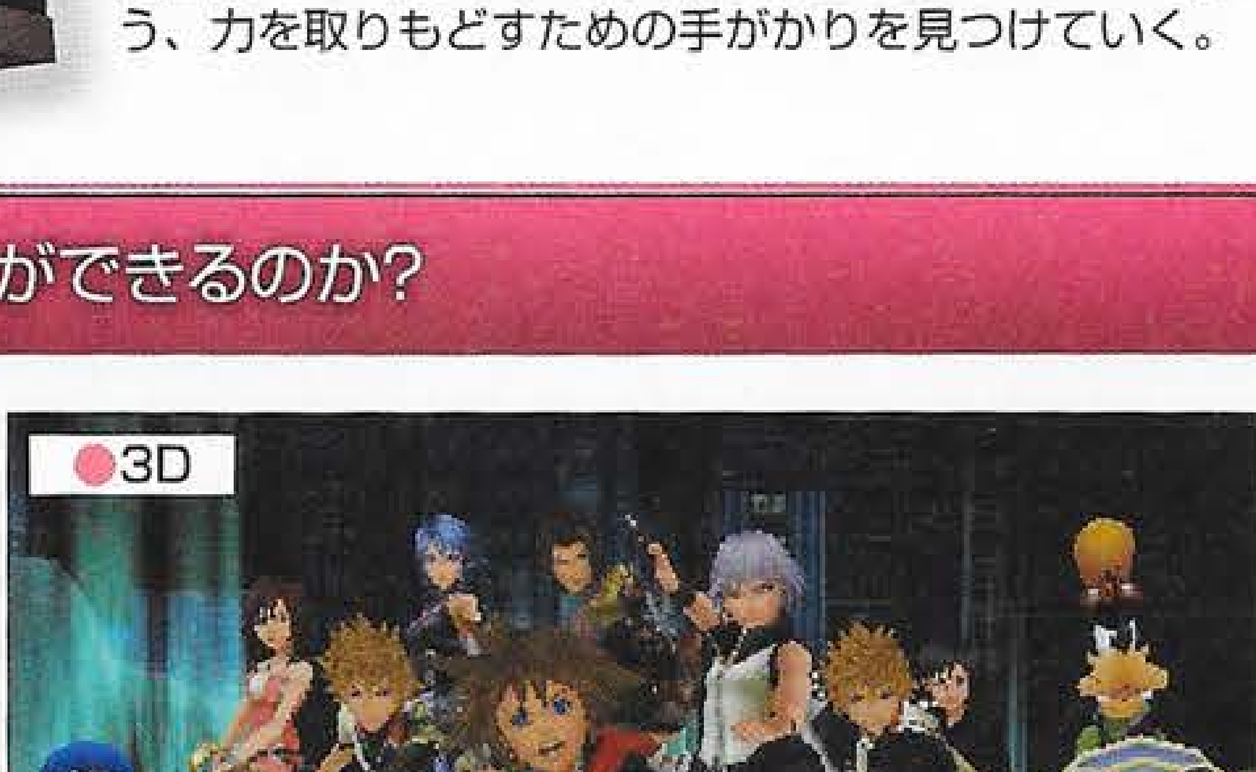
⬅やや単純な部分もあるが、つねに前向きなのがソラの持ち味。



⬆各地をめぐるなかで「大切な誰かを助けたい一心」という、力を取りもどすための手がかりを見つけていく。

POINT “ソラと繋がる者たち”を救うことができるのか?

ソラの心は、ふたりの少年と密接に繋がっている。ひとりは、ソラのノーバディであり半身とも言えるロクサス。もうひとりは、心の欠落をソラの心で埋めたヴェントゥスだ。さらに、ロクサスはシオン、ヴェントゥスはテラやアクアといったキーブレード使いたちとも深い関わりを持つ。彼らの多くは現在、肉体を失ったなどの理由で“心が眠りについた状態”だが、ソラが目覚めの力を使えば救えるとされている。彼らを救うことが、マスター・ゼアノートたちに対抗する「光の守護者」を集めることにもなるはずだ。



⬆多くの人物の心が、ソラに連なる絆で結ばれている。彼らが一堂に会せば、繋がる心を力にできるソラにとって、これほど頼もしい助けはない。

ソラのこれまでの歩み

幼少期

[BbS] (生まれてまもないころ)ヴェントゥスの欠けた心をおぎなうために、彼と心を繋ぐ
[BbS] (4歳のころ)デスティニーアイランドへやってきたテラやアクアと出会う
[BbS] ヴァニタスとの戦いによって壊れかけたヴェントゥスの心を受け入れ、眠らせる
[I] 流星雨の夜に島へやってきたカイリと出会う







14歳のころ

[I] 幼なじみのリクとカイリとともに、外の世界を夢見てイカダを作る
[I] 故郷が闇に飲まれたさい、キーブレードを使えるようになる
[I] 闇に飲みこまれてトラヴァースタウンにたどり着き、ドナルドとグーフィーに出会う
[I] 闇の侵食を食い止めるため、各ワールドの「世界の心の鍵穴」を閉じてまわる
[I] ホロウバスティオンでキーブレードが本来の持ち主であるリクのもとへもどるが、心の強さを認められ、ふたたびキーブレードの力を得る
[I] カイリを救うためにみずからハートレスと化すが、カイリの力でもとにもどる(このとき、ソラとカイリのノーバディとしてロクサスとナミネが誕生)
[I] エンド・オブ・ザ・ワールドでアンセムを倒す
[COM] マールーシャに誘導され、忘却の城へ。城内を進むうちに、ナミネの力によって記憶を失いはじめる
[COM] マールーシャを倒して眠りにつき、記憶の修復を行なう(忘却の城での出来事は忘れる)

15歳のころ

[II] ロクサスと同化して記憶を完全に取りもどし、トワイライトタウンでドナルドやグーフィーとともに眠りから覚める
[II] リクと王様を捜すために旅に出発する
[II] 各地でXIII機関の面々を倒す
[II] 存在しなかった世界でリクとカイリに再会。リクと一緒にゼムナスを倒し、デスティニーアイランドへ帰還する
[coded] データのソラがジミニーメモの異変を解決し、追加されたメッセージの謎を解く
[II] [coded] 王様からの手紙を受け取る
[3D] リクとともに不思議な塔を訪れ、目覚めの力を身につけるべく、マスター承認試験に挑む
[3D] ゼアノートの手に落ち、彼の器にされかかるが、リクたちに救出される
[III] 目覚めの力を取りもどすために旅立つ





ソラを励ますお調子者の王宮魔導士

ドナルドダック Donald Duck



「3人で一人前だからね!」

登場作品 **『かしこいメンドリ』(1934年)ほか**

親友でもある王様に仕える、強気で自信満々な王宮魔導士。これまでに何度もソラやグーフィーと一緒に冒険をしており、今回の旅でもソラに同行する。出会ったばかりのころはソラと大ゲンカをすることもあったが、旅を通じて絆を育み、いまでは冗談や軽口を言い合える気の置けない仲になった。少々短気で怒りっぽいところがある一方で、ガールフレンドのデイジーには頭が上がらない模様。



←ソラたちの姿がワールドごとに変わるのは、ドナルドの魔法によるもの。

ドナルド&グーフィーのこれまでの歩み

[BbS] (『KH I』の約10年前)王様が修業先から姿を消したと聞いて不思議な塔を訪れ、ヴェントゥスやアクアと出会う

[I] 王様の伝言に従って"鍵"を持つ者」を捜し、トラヴァースタウンでソラと出会う

[I] ホロウバスティオンにて、真のキーブレード使いがリクだと判明して一度はソラと別れるも、改めてソラと一緒に旅することを選ぶ

[I] ソラとともにエンド・オブ・ザ・ワールドでアンセムを倒す

[COM] ソラとともに忘却の城を訪れる。ナミネの力によって記憶を失い、記憶の修復のために眠りにつく

[II] トワイライトタウンで眠りから覚め、ふたたびソラとともに旅立つ

[II] ソラとともに存在しなかった世界へ乗りこみ、XIII機関の面々を倒す

[coded] ジミニーメモの調査中に、データ世界に取りこまれ、データ・ソラとともに戦う

[3D] マレフィセントのミニー王妃誘拐を防ぐべく、王様とともにディズニーキャッスルへ向かう

[3D] ソラとリクのマスター承認試験のさなか、マスター・ゼアノートの手に落ちたソラを助けに駆けつける

[III] ソラの旅に同行する







ソラを支えるのんびり屋の王宮騎士隊長

グーフィー Goofy

登場作品 **『グーフィーのバケーション』(1952年)ほか**

王様に仕えるかたわら、ソラやドナルドと3人でずっと旅をしてきた王宮騎士。争いごとを好まぬ温厚な性格で、人を傷つける武器を嫌い、盾を用いて戦う。周囲をなごませるのんびりとした口調ながらも視点は鋭く、難しい話をわかりやすいように説明する役目をになうことも。仲間を想う気持ちは人一倍強く、目覚めの力を取りもどすためのソラの旅に、みずから同行を買って出る。



⬆イェン・シッドが小声でつぶやいていた言葉をしっかり聞き取るなど、注意力にすぐれた一面ものぞかせる。



「僕らはキーブレード使いじゃないけど
ソラのキーブレードを
いっしょに握ってるんだ」



冒険の情報をまとめる記録係

ジミニー・クリケット Jiminy Cricket

登場作品 **『ピノキオ』(1940年)**

ソラたちの旅の記録をメモにまとめることに情熱を傾ける、コオロギの紳士。かつて王様を捜しに旅立ったドナルドとグーフィーに同行したのをきっかけに、ソラと出会った。彼らの冒険の記録を書きつづったメモ帳「ジミニーメモ」を、肌身離さず持ち歩くほど大切にしている。



⬆以前は手書きでメモを取っていたが、今回はモバイルポータルという新たなデバイスで記録を残す。

「旅の記録はこの
ジミニー・クリケットに
おまかせあれ」

闇を制した若きキーブレードマスター

リク Riku

「ソラ、俺は信じてる。おまえはあきらめない」

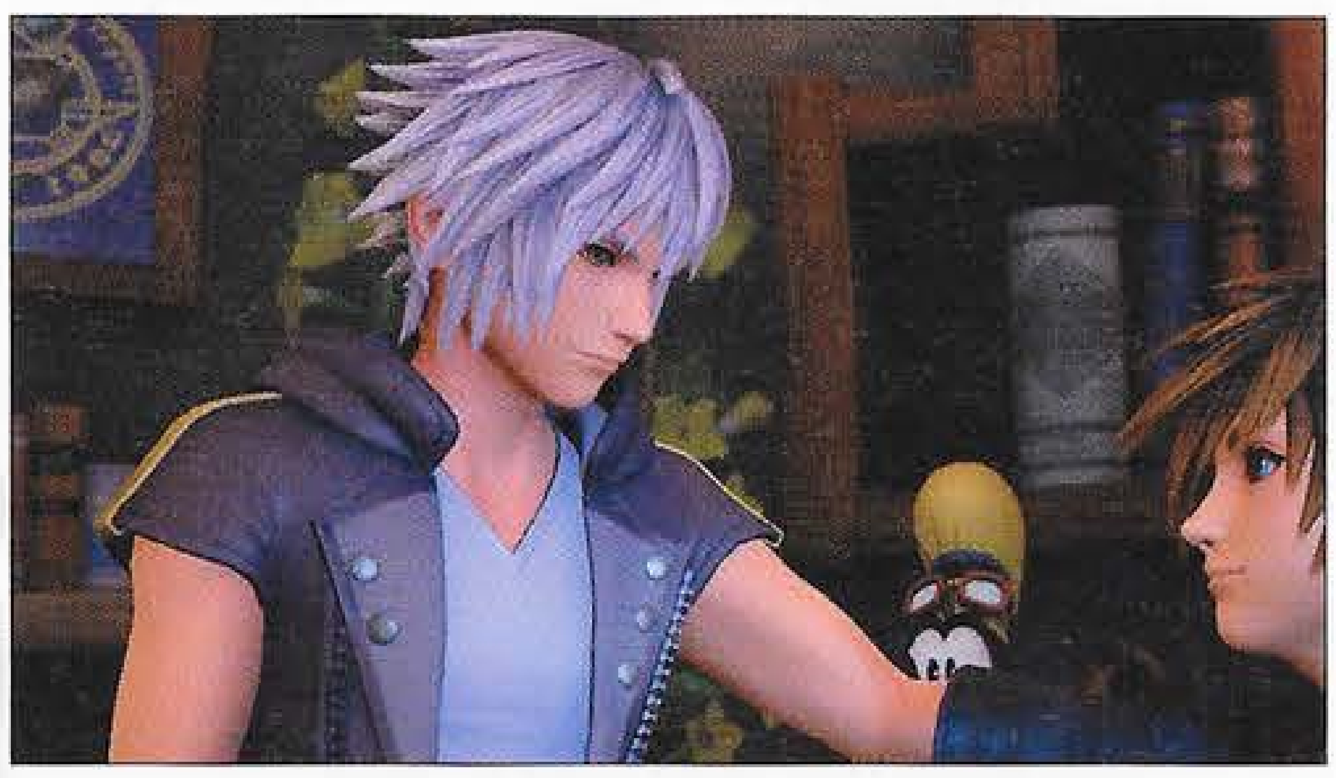


ソラの親友であり良きライバルでもある、友だち想いな少年。過去には未熟さゆえに闇に取りこまれたこともあったが、長い旅を通じて成長し、いまでは己のなかの闇を包みこむほどの心の強さを持つ。

幼いころに力を継承した正当なるキーブレード使いだが、一度は闇にとらわれた自分がキーブレードの使い手としてふさわしいかを見極めるべく、マスター承認試験に挑戦。マスター・ゼアノートの策略からソラを救い出し、見事キーブレードマスターの称号を与えられた。ゼアノートとの決戦に備え、十数年前に消息を絶ったキーブレード使いのアクアを捜すために、王様とふたりで闇の世界へと向かう。



←以前に闇の世界を訪れたときとくらべて、リクは心身ともに成長した。



↑近ごろは無理に大人ぶるのをやめて心のままに生きようとしており、より頼りがいのある雰囲気に。

POINT いまも心に残る幼き日の約束

リクは十数年前に、外の世界からデスティニーアイランドへやってきたキーブレード使いのテラと出会い、彼からキーブレード継承の儀式を受けている。そのときにテラと交わした「今日のことは誰にも内緒」との約束を、リクはかたくなに守りつづけてきた。それゆえ、ソラたちの前で話題にすることはないが、外の世界への旅立ちを夢見るきっかけになった出来事として、テラとの約束はリクの心に深く刻まれている。ちなみに、継承の儀式が行なわれたときはソラも近くにいたが、ソラは当時のことをあまり覚えていない。

●BbS



↑「大事なものを守れるように強くなりたい」と願った幼少期のリク。十数年後、彼は紆余曲折を経て、大切な人を守る強さを手にする。



リクのこれまでの歩み

幼少期

[BbS] (5歳のころ)デスティニーアイランドへやってきたテラからキーブレード継承の儀式を受ける
[BbS] デスティニーアイランドへやってきたアクアと出会う
[I] 流星雨の夜に島へやってきたカイリと出会う





15歳のころ

[I] 幼なじみのソラとカイリとともに、外の世界を夢見てイカダを作る
[I] 故郷が闇に飲まれて外の世界へ放り出されたところを、マレフィセントに拾われる
[I] マレフィセントにそそのかされてソラと敵対し、闇の力に手を染める
[I] ホロウバスティオンでソラに敗れて動揺したところをつけこまれ、ゼアノートのハートレス(闇の探求者アンセム)に身体を乗っ取られる
[I FM] 肉体から弾き出された心が闇の世界をさまようなか、王様に励まされる
[0.2] デビルズウェーブに襲われかけるが、本人の知らないところでアクアに守られる
[I] アンセムの消滅によって自分の身体を取りもどし、王様とともに闇の世界からキングダムハーツの扉を閉じる
[COM] 謎の声に導かれて忘却の城を訪れる
[COM] 自身のレプリカやXIII機関の面々を倒す
[COM] ディズ(賢者アンセム)と出会う
[COM] 眠りについたソラをナミネに託して忘却の城を出る



16歳のころ

[Days] ソラの記憶を奪うシオンに接触する
[Days] ソラを目覚めさせるために必要となるロクサスを捕らえるが、闇の力を解放した代償によってアンセムの姿になる
[II] ディズとともに、ソラの記憶をもとにもどすために力を尽くす
[II] 黒コートに身を包み、ソラの冒険を影ながら助ける
[II] 賢者アンセムがキングダムハーツをデータ化しようとしたさい、その余波でもとの姿にもどる
[II] ソラと一緒にゼムナスを倒し、デスティニーアイランドへ帰還する
[coded] データのリク(ジミニーメモのデータそのものがリクの姿を借りた存在)が、ジミニーメモの異変を解決しようとするデータ・ソラをサポートする
[II] [coded] 王様からの手紙を受け取る
[3D] ソラとともに不思議な塔を訪れ、マスター承認試験に挑む
[3D] ゼアノートの手に落ちたソラを救出し、キーブレードマスターとして認められる
[III] アクアを捜すために、王様とともに闇の世界へ向かう





Index

長きにわたり闇と戦う光の勇者

王様（ミッキー） King Mickey



登場作品 **『蒸気船ウィリー』（1928年）ほか**

偉大な魔法使いイェン・シッドの弟子にして、キーブレードマスターのひとり。ディズニーキャッスルを治める王という立場ながら、国のことは王妃のミニーにまかせて、みずから前線に立とうとする勇敢さを持つ。世界の異変にいち早く気づき、十数年ものあいだ、闇の勢力と人知れず戦いつづけてきた。現在は、「7人の光の守護者」をそろえるために、友人でもあるキーブレード使いたちを捜し出そうと、リクとともに行動している。



←アクアの足取りをたどるなかで、とある見落としに気づくことに……。

「一人で抱え込まなくていいんだ、ソラ」

王様のこれまでの歩み

- BbS 世界の危機を察して修業先から旅立ち、ヴェントゥスと出会う
- BbS レイディアントガーデンでアクアと出会い、アンヴァースに襲われていたカイリを一緒に助ける
- BbS キーブレード墓場に駆けつけ、アクアとともに戦う
- II レイディアントガーデンを訪れ、賢者アンセムと交流を深める
- I ドナルドとグーフィーに、「"鍵"を持つ者」を捜し出して同行するよう手紙で伝える
- 0.2 闇の世界を訪れ、アクアと再会。闇の世界のキーブレードを手に入れるが、その後アクアとはぐれる
- I リクとともに、闇の世界からキングダムハーツの扉を閉じる
- COM カードに導かれて忘却の城を訪れ、そこで出会ったディズに懐かしい雰囲気を感じる
- Days ロクサスを捕らえに向かうリクから、ソラのことを託される
- II ソラたちをトワイライトタウンから旅立たせる
- II ホロウバスティオンでの決戦のあと、存在しなかった世界で賢者アンセムと再会する
- coded ジミニーメモの追加メッセージの謎を解き、ソラたちに手紙を送る
- 3D マレフィセントのミニー王妃誘拐を防いだのち、ゼアノートの手に落ちたソラを助ける
- III アクアを捜すために、リクとともに闇の世界へ向かう







キーブレードを手にした光輝く心の少女

カイリ Kairi



「言ったでしょ。私がソラを守るって」

ソラやリクと同じくデスティニーアイランドで育った、純粋な光の心を持つ活発な女の子。十数年前に偶然アクアのキーブレードに触れたおかげで、キーブレード使いの素養を持つ。現在は、光の守護者として戦うために修行の日々を送っている。



⬅心の強さはソラやリクにも負けておらず、どんなときでも最後まで希望を捨てない。

POINT "戦うプリンセス"の本領発揮!?

カイリは闇の勢力に狙われる立場ながら、『KHⅠ』ではハートレスになったソラを守ろうとし、『KHⅡ』ではⅩⅢ機関の本拠地で勇敢に戦った。彼女が光の守護者の一員となれば、ソラと肩を並べて戦う場面も訪れそうだ。



⬅突然手渡されたキーブレードに驚くこともなく、シャドウの群れを軽々となぎ倒していった。

カイリのこれまでの歩み



- ●BbS レイディアントガーデンで祖母と一緒に暮らす
- ●BbS (4歳のころ)アンヴァースの群れに襲われ、アクアと王様に助けられる(このときアクアのキーブレードに触れ、継承の儀式を行なったことになる)
- ●Ⅰ FM 研究者ゼアノート(テラ=ゼアノート)によってレイディアントガーデンから追放され、デスティニーアイランドに流れ着く
- ●Ⅰ (14歳のころ)デスティニーアイランドが闇に飲まれ、心をソラのなかへ避難させる
- ●Ⅰ ホロウバスティオンにてソラの心から解放され、意識を取りもどす
- ●Ⅰ 世界の再生にともない、デスティニーアイランドへ帰還する
- ●Ⅱ (15歳のころ)ソラへの手紙を海に流す
- ●Ⅱ アクセルにさらわれたのち、サイクスにつかまり、存在しなかった世界のⅩⅢ機関の城にとらわれる。その後、ナミネの導きで牢を脱出してソラやリクと再会。ナミネと同化を果たし、デスティニーアイランドへ帰還する
- ●3D キーブレード使いとして、イェン・シッドに招集される
- ●0.2 アクセル(リア)とともにキーブレードの修行を受けることにする

友を救うために戦った気高き少女

アクア Aqua



「これは我らエラクゥス一門、3人の問題です。私たちで乗り越えないと」

マスター・エラクゥスのもとで修行を積んだ、責任感が強く生真面目なキーブレードマスター。十数年前にマスター・ゼアノートが引き起こした「χブレードをめぐる戦い」に身を投じ、同門のテラやヴェントゥス、当時修行中だった王様と一緒に、マスター・ゼアノートと戦った。長い戦いのすえに、闇に飲まれたテラの身体を救ったさい、彼の身がわりとなって闇の世界に取り残されてしまう。

十数年ものあいだ闇の世界をさまよいつづけ、一度は王様と再会を果たしたものの、闇の魔物の襲撃を受け、ふたたび離ればなれに。現在は、闇の海岸にて、助けがくるのを静かに待っている。



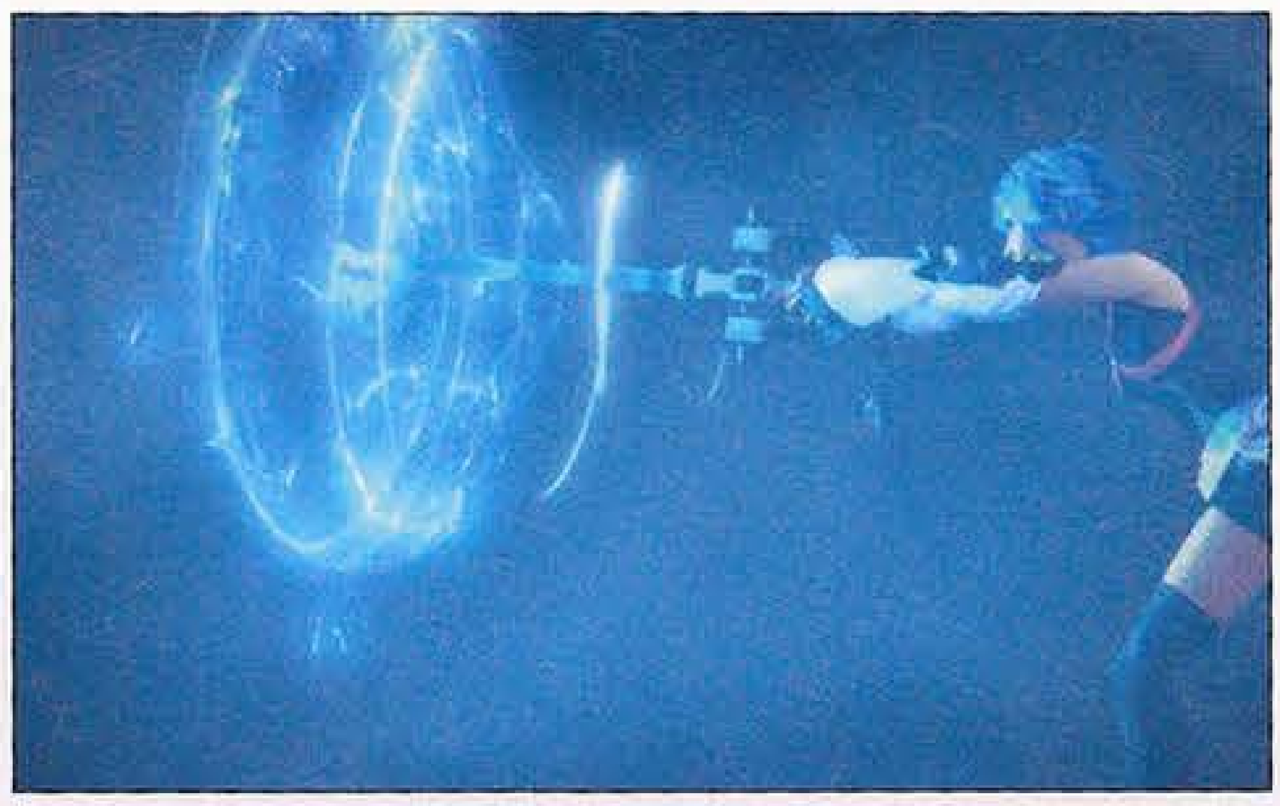
⬅テラやヴェントゥスとおそろいの星形のお守りは、絆の象徴としてアクアが作ったもの。



⬆師匠エラクゥスから受け継いだキーブレード「マスターキーパー」を振るって、闇の勢力との戦いに挑む。

POINT ようやく熟した救出の機

闇の世界にアクアがいるという事実を、王様やイェン・シッドは前々から把握していた。しかし、闇の世界と光の世界を自由に行き来する手段は長らく確立されておらず、アクアを助けたうえで無事にもどってくるだけの力を持つ者がいない状況。それゆえ、未熟なソラやリクが無茶をしでかさないよう、アクアの所在はふたりには秘密にされていた。このたび、リクがキーブレードマスターとして認められ、王様も闇の世界のキーブレードを使いこなせるようになったおかげで、アクア救出の態勢が整ったのだ。



⬆旅立ちの地にほどこされた封印を解けるのは、現在の管理者であるアクアのみ。彼女を救出できれば、同地で眠るヴェントゥスも助けられそうだが……。



アクアのこれまでの歩み

十数年前

BbS マスター・エラクゥスのもとで修行に励み、兄弟弟子のテラやヴェントゥスと絆を育む

BbS マスター承認試験を経て、キーブレードマスターになる。その後、修行仲間のテラやヴェントゥスを追う形で旅に出発

BbS レイディアントガーデンで王様と出会い、アンヴァースに襲われていたカイリを一緒に救出。カイリに"光へ導く魔法"をかける

BbS レイディアントガーデンでテラとヴェントゥスに再会するが、ささいなすれちがいからふたたび離ればなれになる

BbS デスティニーアイランドでソラとリクに出会う

BbS 不思議な塔でイェン・シッドからマスター・エラクゥスの訃報を聞かされる

BbS テラとヴェントゥスとともにキーブレード墓場でマスター・ゼアノートと戦う

BbS 眠りについたヴェントゥスを旅立ちの地に隠したのち、仕掛けを作動させて同地を封印する(このとき、旅立ちの地が忘却の城に変貌)

BbS レイディアントガーデンでテラの身体を奪ったゼアノート(テラ=ゼアノート)と交戦。闇に飲まれゆくテラの身体を助けようとして、身がわりに闇の世界に取り残される









闇の世界に入ったあと

0.2 闇の世界に堕ちたキャッスル・オブ・ドリーム、ドワーフ・ウッドランド、エンチャンテッド・ドミニオンを旅してまわる

0.2 テラの心とつかの間の再会を果たすが、ゼアノートの心(テラ=ゼアノート)も現れてしまい、ふたたびテラとはぐれる

0.2 闇の世界を訪れていた王様と偶然再会(この時点で『KH BbS』の時代から約10年が経過)

0.2 王様とともに、闇の世界のデスティニーアイランドでデビルズウェーブと戦う

0.2 王様が闇の世界のキーブレード(キングダムチェーンD)を手に入れるのを手伝う

0.2 王様とともに、世界の心のキングダムハーツの扉にたどり着くが、リクをデビルズウェーブから守ろうとして王様とはぐれる

0.2 闇の世界のデスティニーアイランドでハートレスと戦いつづける。やがてデスティニーアイランドは再生を果たすが、アクアは闇の世界に取り残される

BbS 闇の海岸にたどり着き、賢者アンセムと出会う

深き眠りについた光の少年

ヴェントゥス Ventus

アクアとテラの修行仲間で、十数年前の「χブレードをめぐる戦い」の中心人物のひとり。χブレードの完成を阻止したものの、そのさいに心が壊れかけ、目覚めなくなってしまった。現在、心はソラのなかで眠りにつき、身体は忘却の城にある目覚めの部屋に隠されている。



←キーブレードを逆手に持つ個性的な構えが特徴。親しい者からは「ヴェン」という愛称で呼ばれていた。



「テラが戻ったら、いっぱい話そう」

POINT 兄同然に慕うテラとの絆

ヴェントゥスにとって、兄弟子のテラは単なる修行仲間ではなく、親友であり兄とも言える相手。十数年前に旅立ったきっかけも、テラの身を案じて彼を追うためだった。ヴェントゥスの存在が、テラを救うカギとなる？



←修業時代にテラからもらった手製の木剣は、ヴェントゥスにとって宝物になっていた。

ヴェントゥスのこれまでの歩み

- BbS マスター・ゼアノートと出会い、彼の弟子になる
- BbS 心の闇を取り出された影響によって心が欠ける。壊れかけた心を、生まれたばかりのソラの心と繋ぐことで癒やす
- BbS マスター・エラクゥスのもとに預けられ、彼の弟子になる。兄弟弟子のテラやアクアと絆を育む
- BbS ヴァニタスにたきつけられ、テラを追って旅立ちの地を発つ
- BbS レイディアントガーデンでリアとアイザに出会い、友だちになる
- BbS 自分がχブレードの素材であることが発覚。マスター・エラクゥスを問いただそうとして封印されかけたところを、テラに助けられる
- BbS キーブレード墓場でヴァニタスと交戦し、不完全なχブレードが誕生。心のなかの世界でヴァニタスを倒し、χブレードを破壊する
- BbS χブレードを破壊した影響によって心が壊れかけ、目覚めなくなってしまう。壊れかけた心を、ふたたびソラの心と繋ぐことで癒やしはじめる
- 3D 闇の深淵に沈みゆくソラを守るために、自分の鎧をまとわせる







闇に運命をもてあそばれた青年

テラ Terra

「俺がいつの日か必ず――
この地に戻り――
二人を守る!」

マスター・エラクゥスに師事していた、アクアとヴェントゥスの兄弟弟子。キーブレードマスターにふさわしい実力の持ち主だが、心に闇を抱えている。十数年前の「χブレードをめぐる戦い」において、マスター・ゼアノートの新たな器として、身体を奪われてしまった。



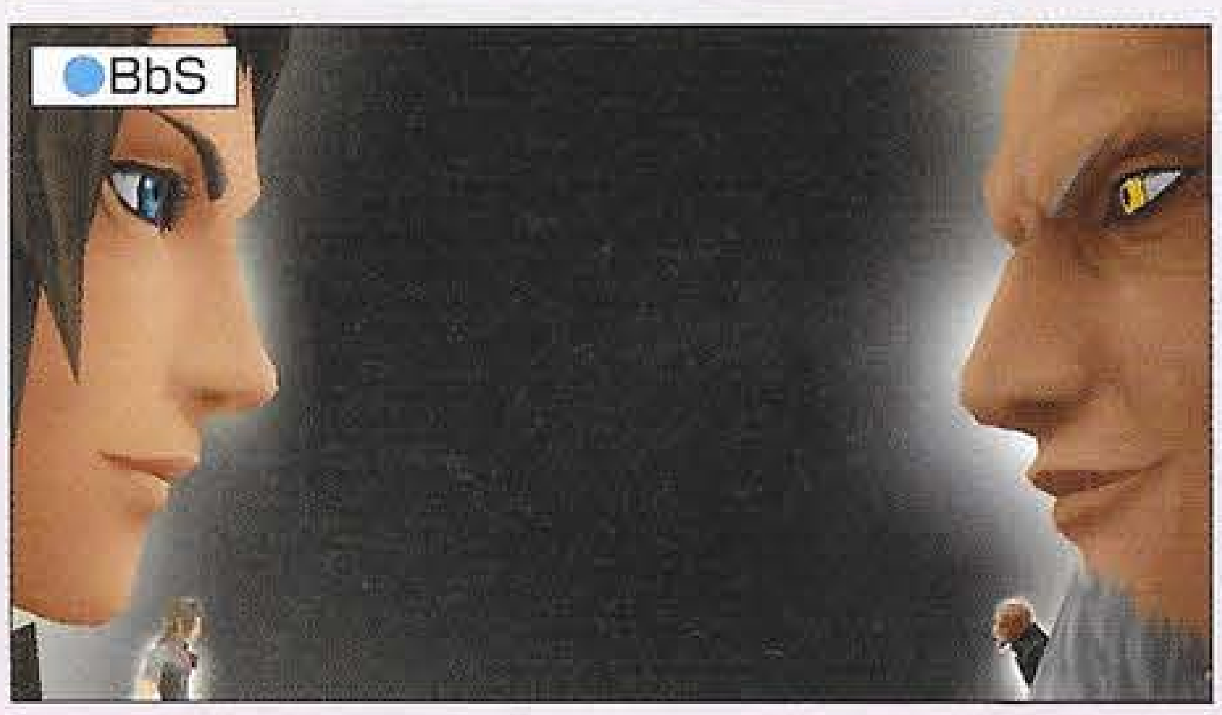
⬅大切なものを守る強さを求める一方、自身が抱える闇に苦悩していた。

POINT テラの心と身体はどこに?

テラの身体を奪ったマスター・ゼアノート(テラ=ゼアノート)から生まれたハートレスとノーバディ――アンセムとゼムナスは、ソラによって倒された。つまり、テラ=ゼアノートが人間として復活する条件はそろったように思えるが、『KH 3D』にて復活を果たしたのは、老人の姿のマスター・ゼアノートであり、テラの身体は行方不明のまま。さらに、テラの心の所在もいまだわかっていない。マスター・ゼアノートは、テラの身柄が真XIII機関側にあるかのような発言を残していたが……?



⬅"賢者アンセムの弟子ゼアノート"の肉体は、本来はテラのもの。



⬆身体を奪われたあとも、心はゼアノートに同化せずあらがいつづけているテラ。また、テラの心には、もうひとつ他者の心が宿っているという。

テラのこれまでの歩み

- BbS マスター・エラクゥスのもとで修行に励み、兄弟弟子のアクアやヴェントゥスと絆を育む
- BbS マスター承認試験に挑むも、心の闇を制する力が不十分と判断され不合格に。その後、各地に出現したアンヴァースの討伐とマスター・ゼアノートの捜索をエラクゥスから命じられる
- BbS レイディアントガーデンでマスター・ゼアノートをさらったブライグと交戦。思わず闇の力を使ってしまう
- BbS 旅立ちの地にもどり、ヴェントゥスを封印しようとするマスター・エラクゥスとやむなく交戦(その直後、マスター・ゼアノートによってエラクゥスが討たれる)
- BbS キーブレード墓場でマスター・ゼアノートと戦い、身体を乗っ取られる
- 0.2 闇の世界にて、心がアクアと一時的に再会



ソラに力を貸す新米キーブレード使い

アクセル(リア) Axel(Lea)

かつてのⅩⅢ機関でNo.8だった、ノーバディから人間にもどった青年。本名はリアだが、あえてノーバディ時代の名前で通している。修行のすえにキーブレードを使えるようになり、カイリとともに、さらなる鍛錬に励む。セリフの最後に「記憶したか？」とつけるのが口グセ。

「リアじゃなくてアクセルでいい。記憶したか？」



⬅トワイライトタウンの時計台は、親友たちとの思い出の場所。

POINT 親友を取りもどすために

アクセルには、助けたい親友が何人も存在する。ソラのノーバディであるロクサスはその筆頭で、これまでも彼と再会したい一心で行動してきた。また、幼少期の親友アイザ(サイクス)を気にかけているほか、名前も思い出せない黒髪の少女のことも頭の片隅に残っている様子。

アクセル(リア)のこれまでの歩み

- [BbS] レイディアントガーデンにきたヴェントゥスと出会い、友だちになる
- [Days] 親友アイザとともに賢者アンセムに弟子入りするが、まもなくノーバディとなり、ⅩⅢ機関の一員として活動する
- [Days] 新たな機関員となったロクサスの世話係を務める
- [COM] 忘却の城に派遣され、ソラと出会う。機関の乗っ取りをたくらむマールーシャの野望を阻止しつつ、ヴィクセンやゼクシオンを始末する
- [Days] ロクサスの友だちだったシオンとも親しくなる
- [Days] シオンとロクサスが相ついで機関から離反し、彼らを連れもどす任務を与えられる
- [Ⅱ] データ上のトワイライトタウンでロクサスと再会し、連れもどそうとするが失敗。機関を離れて単独行動をはじめる
- [Ⅱ] ソラをおびき寄せるために誘拐したカイリを、サイクスに奪われる
- [Ⅱ] ソラを助けるために力を使い果たして消滅する
- [3D] レイディアントガーデンで人間として復活する
- [3D] ディズニーキャッスルへ行きミニー王妃を救ったのち、キーブレード使いになるためにイェン・シッドのもとを訪れる
- [3D] マスター・ゼアノートの手に落ちたソラを助けに駆けつける





キーブレードをあやつるソラの半身

ロクサス Roxas

「ソラが俺を この世界に繋げてくれた」



旧XIII機関のNo.13である、ソラのノーバディ。アクセルやシオンと友情を深めつつも、過去の記憶を持たない自分の正体に疑問を抱き、機関を去った。しかし、ソラの記憶の修復を図るリクに捕らえられ、数日を経たのち、ソラと同化を果たす。



⬆ソラと同化するまで過ごした"トワイライトタウンでの夏休み"は、ロクサスの心に強く焼きついている。

POINT 一個人としての復活は可能?

本来、本体とノーバディは同時に存在できないはずだが、ソラとロクサスは特異な例で、それぞれ独自に存在していた。現在、ロクサスの心はソラの心とひとつになっているが、肉体さえあれば、本体であるソラとは別の個体として復活できるかもしれない。

ロクサスのこれまでの歩み

- [Days] ソラがハートレスになったときに、ソラのノーバディとしてトワイライトタウンで誕生。ゼムナスにロクサスと名づけられ、XIII機関に加入する
- [Days] 世話係のアクセルや、キーブレードを使えるシオンと仲良くなる
- [Days] シオンの正体を知ったのを機に自分の正体に疑問を抱き、機関を離脱
- [Days] ロクサスの力を吸収しようとするシオンとの対決を強いられ、彼女を倒す
- [Days] 襲ってきたリクを一度は退けるが、闇の力を解放したリクに敗北。ディズやナミネのもとへ連行される
- [II] 機関員としての記憶を奪われたうえで、データ上のトワイライトタウンで架空の夏休みを過ごす
- [II] アクセルやディズ、ナミネと会ううちに記憶を取りもどし、夏休みを一日残してソラと同化する
- [II] アクセルの消滅をきっかけに一時的にソラのなかで目覚め、ソラに戦いを挑む
- [coded] データのロクサスが、痛みを受け止める覚悟があるかどうかを確かめるべく、データ・ソラに戦いを挑む
- [3D] ソラの夢のなかに現れ、悲しみの記憶を見せる





進むべき道をみずから選んだレプリカ人形

シオン Xion

旧XIII機関に"14番目"として加わり、ロクサスやアクセルの親友となった、黒髪の少女。その正体は、ソラの記憶と力を吸収するために作られたレプリカ人形だが、ロクサスたちとの交流を経て自我が芽生え、ソラに記憶を還す道を選んだ。



←力や記憶をソラに還した影響で、シオンに関わった者たちは、彼女についての記憶を思い出せなくなっているが……。



「アクセルは休んでて」

シオンのこれまでの歩み

- Days XIII機関に"14番目"として加入。ロクサスの力を吸収してキーブレードを使用可能になり、キーブレードを使える者同士としてロクサスと仲良くなる。また、ロクサスの友だちだったアクセルとも親しくなる
- Days 不可解な夢を見るようになり、その原因を探るべく忘却の城を調査。自分の正体を知る
- Days 機関を脱走し、しばらくリクと行動をともにする
- Days アクセルによって機関に連れもどされるが、再度脱走。リクにうながされ、ナミネに会いに行く
- Days 自分を倒してもらうためにロクサスに戦いを挑む

本物に挑んで消えた"もうひとりのリク"

リク=レプリカ Riku Replica



「また会えるとは思わなかった」

XIII機関のヴィクセンに作り出された、リクのデータをもとにしたレプリカ。当初は本物を超えると意気ごんでいたが、やがて「自分は偽物に過ぎない」というむなしさを抱えることに。己の存在意義をかけてリクに戦いを挑み、敗北して闇に消えた。



←闇にとらわれた当時のリクと同じ姿をしており、黒い衣を着ている。



ソラに繋がる者たちの記憶をあやつる少女

ナミネ Naminé



「それできっと敗北の運命が変えられる」

ソラの身体と心を媒介に生まれた、カイリのノーバディ。ソラと彼の周囲にいる者の記憶を操作できる特殊能力を持ち、旧XIII機関にその力を利用されていたが、ソラに助け出された。現在はカイリの心のなかに還っている。

ナミネのこれまでの歩み

- [I] ソラがハートレスになったときに、ソラのなかにいたカイリの心も肉体から離れた結果、カイリのノーバディとして忘却の城で誕生
- [COM] マールーシャの指示で、忘却の城を訪れたソラの記憶を改変。のちにソラに真相を打ち明けて謝罪し、彼の記憶の修復を引き受ける
- [II] ディズに説得され、彼と協力してソラの身体をトワイライトタウンへ移送する
- [Days] ソラの記憶の修復を見守るなかでシオンと接触し、力と記憶をソラに還すよううながす
- [II] 存在しなかった世界にあるXIII機関の城にとらわれたカイリのもとに現れ、彼女とリクを引き合わせて脱走を支援。ソラたちがゼムナスを倒したあと、本体であるカイリのなかへ還る
- [coded] データのナミネがジミニーメモにメッセージを書き加え、それが原因でバグが発生する
- [coded] データのナミネが、データ・ソラと王様に「痛みを持つ者たちの記憶」を見せる

POINT 偽りの記憶が生んだ真の願い

忘却の城でリク=レプリカは、XIII機関の策により、「自分は本物のリクで、幼なじみのナミネを守る約束をした」という偽りの記憶を植えつけられた。その後、自身がレプリカである事実を思い出したあとも、「ナミネを守る」という想いは、彼の原動力となる。



←ナミネを守りたいという気持ちは、まぎれもなく本物だった。

リク=レプリカのこれまでの歩み

- [COM] レプリカの試作体をもとに、忘却の城でリクの戦闘データから作り出される
- [COM] 闇の力を使い、リクと戦う
- [COM] ラクシーヌの指示を受けたナミネにより、記憶を操作される。偽りの記憶によって自分がレプリカであることを忘れ、「ナミネを守るため」と言ってソラと戦う
- [COM] 本来の記憶を取りもどし、ナミネを守るためにソラに加勢。ソラがマールーシャを倒したのち、ソラたちのもとを去る
- [COM] アクセルにそそのかされ、ゼクシオンを吸収。新たに得た力で本物のリクに戦いを挑むが、敗北して消滅する

Index



「私がまだ生かされている理由があるとするなら
その二人に償いをするためだ」

復讐の果てに闇の世界へ消えた賢者

賢者アンセム Ansem the Wise

レイディアントガーデンを治めていた、心の研究の第一人者。王様の古くからの友人でもある。かつて弟子のゼアノートに名前と研究のすべてを奪われてしまい、以降は「無の中の闇(Darkness in Zero)」から頭文字を取ってディズと名乗っていた。ゼアノート一派への復讐を計画するも、そのためにリクやロクサス、ナミネを犠牲にしたことを悔い、身を挺してソラたちを助けたのち消息不明に。現在は闇の世界におり、海岸で静かに時を過ごしている。



⬆復讐心に取りつかれた時期はあったが、もともとは温厚で礼儀正しく、民を思いやる慈愛に満ちた人物。

賢者アンセムのこれまでの歩み

●II レイディアントガーデンで心の研究に従事。あるとき、訪ねてきた王様と友人になり、親交を深める

●BbS 広場で倒れていたゼアノートと名乗る青年を保護し、弟子として迎え入れる

●II ゼアノートの記憶を呼び起こすための心理実験を実施。それを契機にゼアノートに研究成果を奪われて追放され、DiZ(ディズ)と名乗って復讐を誓う

●COM リクを忘却の城へ導き、彼の心のなかにいる闇の探求者アンセムと決着をつけるようにうながす(このとき、王様と再会を果たすが、自分の素性を隠したままにする)

●Days ソラの記憶を修復しているナミネに接触し、眠っているソラを忘却の城からトワイライトタウンへ移送する

●II リクが連行してきたロクサスを「データ上のトワイライトタウン」へ移し、ソラの記憶の再生を図る

●coded ソラの記憶を修復するかたわら、ソラの心と記憶に関する研究データを、ソラのなかに隠す

●II XIII機関の本拠地へ潜入。自作の機械で「人の心のキングダムハーツ」をデータ化しようとするが、機械の暴走によって消息を絶つ

●BbS 闇の海岸でアクアと出会う

●3D ソラの夢のなかにいたデータの賢者アンセムが、自身の研究データをリクに託す

●II



●Days



心の謎を追う若き研究者

イェンツォ　Ienzo



レイディアントガーデンで心の研究を進める、賢者アンセムの弟子。ノーバディから人間にもどった元XIII機関のひとりで、かつてはNo.6のゼクシオンとしてリクと戦った。ノーバディ時代の冷徹さや狡猾さはすっかり消え失せ、善良な研究者としてソラたちに協力する。



⬆機関時代の償いの意味もこめて、師である賢者アンセムが残したデータの解析を行なう。

イェンツォのこれまでの歩み

- BbS レイディアントガーデンでアンヴァースに囲まれ、ヴェントゥスに助けられる
- II ゼアノートによって心を奪われノーバディとなり、忘却の城を研究施設とする準備を進める
- Days 機関に入ったばかりのロクサスを指導する
- COM マールーシャの反逆に対抗すべくリクを利用しようと画策。マールーシャがソラに倒されたあとは、用ずみになったリクの始末を図るが、返り討ちに遭う。その後、弱ったところをリク＝レプリカに吸収されて消滅する
- 3D レイディアントガーデンで人間として復活する



剛直なる槍の名手

ディラン　Dilan

レイディアントガーデンで城の門番を務める、賢者アンセムの弟子のひとり。XIII機関のNo.3ザルディンが人間にもどった姿であり、以前は弁舌と槍術でソラたちを苦しめた。現在はソラたちと敵対しておらず、城を訪れた王様やリクを丁重にもてなす。

ディランのこれまでの歩み

- BbS レイディアントガーデンで城の守衛の任務にあたり、やってきたヴェントゥスを追い返す
- II ゼアノートによって心を奪われ、ノーバディとなる
- Days ロクサスとともに任務でビーストキャッスルを訪れる
- II ビーストキャッスルにて、ソラに倒される
- 3D レイディアントガーデンで人間として復活する



寡黙なる斧の使い手

エレウス　Aeleus

守衛と研究者を兼任する、賢者アンセムの弟子。ノーバディだったときは、XIII機関のNo.5レクセウスを名乗り、忘却の城でリクと戦った。人間にもどった現在は、かつての同胞ロクサスの本体にあたるソラとの接しかたを図りかねている様子。

エレウスのこれまでの歩み

- BbS レイディアントガーデンで城の守衛の任務にあたり、やってきたヴェントゥスを追い返す
- II ゼアノートによって心を奪われ、ノーバディとなる
- Days 機関に入ったばかりのロクサスを指導する
- COM 忘却の城にて、闇の力を持つリクを従えようとするが、返り討ちに遭う
- 3D レイディアントガーデンで人間として復活する

Index

若きキーブレード使いを導く偉大な魔法使い

イエン・シッド Yen Sid

登場作品 **『魔法使いの弟子』（1940年）**

世界の光と闇の均衡を見守りつづける、王様の師匠。元キーブレードマスターでもあり、引退後はキーブレード使いたちに道を示す役目を果たしてきた。マスター・ゼアノート率いる真XIII機関との戦いに備えて、「光の守護者」となる7人のキーブレード使いをそろえようとしている。



←真XIII機関との戦いでは指揮官的な立場に就いて、ソラやリクに指示を出す。



「さあ、若き勇者たちよ。これくらいしか手助けはできんが進みなさい」

イエン・シッドのこれまでの歩み

- BbS アンヴァースの動向を察知し、別々に旅をしていたテラ、ヴェントゥス、アクアのそれぞれに道を示す
- II 王様に頼まれ、ソラを新たな旅へ送り出す
- coded アンセムおよびゼムナスの消滅によるマスター・ゼアノートの復活を予見し、マスター承認試験の実施を決める
- 3D ソラとリクのマスター承認試験を実施する
- 3D 光の守護者をそろえるために、リアとカイリをキーブレード使いとして育てる

ソラたちの旅を陰で支える技術者コンビ

チップ&デール Chip&Dale



登場作品 **『プルートの二等兵』（1943年）ほか**

機械に強いシマリスの兄弟。黒い鼻の兄チップは几帳面なしっかり者、赤い鼻の弟デールはのんびりしたお調子者で、ソラたちが乗るグミシップの整備をふたりで担当してきた。今回の旅でも、遠くからソラをサポートする。



←新たに開発したモバイルポータルを用いて、身振り手振りをまじえつつソラに情報を伝える。



王の帰還を待つ王妃

ミニーマウス Minnie Mouse



登場作品 **『蒸気船ウィリー』(1928年)ほか**

光の守護者として戦う王様にかわり、ディズニーキャッスルを治める王妃。おだやかで気品がありながらも芯はしっかりしており、これまで以上に危険な冒険に出た王様の帰りを待ちつづけている。

ミニーマウスのこれまでの歩み

- BbS 修行の旅で留守にした王様にかわって、ディズニータウンのドリーム・フェスティバルを運営。身勝手な振る舞いをくり返したピートを異空間の牢獄に閉じこめる
- I 王様を捜しに行くドナルド、グーフィー、ジミニーを送り出す
- II ディズニーキャッスルの光の礎に起きた異変の解決を、ソラに頼む
- 3D ディズニーキャッスルに現れたマレフィセントに人質にされるが、駆けつけたリアによって助け出される



恋人の無事を願う貴婦人

デイジーダック Daisy Duck

登場作品 **『ドナルドのメキシカン・ドライブ』(1937年)ほか**

ディズニーキャッスルの貴族の娘で、ドナルドの気の強いガールフレンド。ミニー王妃とは親友であり、愛する者が旅立ってしまった者同士、お互いに支え合って日々を過ごす。



主人を慕う忠犬

プルート Pluto

登場作品 **『ミッキーの陽気な囚人』(1930年)ほか**

王様になついている愛犬。過去にはトラヴァースタウンで誰よりも早くソラを見つけたり、王様の手紙をソラたちへ届けたりと、要所要所で活躍した。今回は、ディズニーキャッスルでお留守番。

冒険を助ける謎の生き物

モーグリ Moogles

世界の各地でショップを営んでいる、不思議な生物。アイテムの合成なども行なっており、新たなアイディアをひらめくために、インスピレーションを刺激するさまざまな写真を見たがっている。



←各地のモーグリはホログラムで、トワイライトタウンにいるものは本物。



己の野望のために暗躍する魔女

マレフィセント Maleficent



登場作品 **『眠れる森の美女』(1959年)**

膨大な魔力を持ち、世界の支配をもくろむ魔女。かつてはさまざまな世界のヴィランズと共謀し、7つの純粋な光の心の持ち主「セブンプリンセス」を集めて、キングダムハーツを手に入れようとした。ソラに敗れて消滅するも、約1年後に復活を果たし、独自の方針で世界を手中に収めるべく行動を再開。いまは"黒い箱"を探して、手下のピートとともに各地を渡り歩いている。



⬅興味があるのは、黒い箱のことだけ。力を失って弱くなったソラと遭遇しても、戦おうとはしない。



➡闇の存在が自由に開閉できる「闇の回廊」を使って、ソラたちと同様にさまざまなワールドへ足を伸ばす。

「予知書は必ず手に入れなければならない」

POINT マレフィセントが黒い箱を探す理由

マレフィセントが熱心に探しまわっている"黒い箱"は『KH χBC』に登場したもので、おとぎ話の時代にマスター・オブ・マスターと呼ばれるキーブレード使いの祖が、弟子のひとりルシュに託した物品だ。マレフィセントは、黒い箱の中身が「予知書」と呼ばれるものだと推測し、それを手に入れようとしている。

予知書とは、マスター・オブ・マスターが書いたとされる、未来の出来事が記された書物。予知書を使えば、未来の世界を再現して人物や力を取り出すことすらできたらしい。『KH coded』にて、"データをもとに再現された世界"を体験したマレフィセントは、世界の再現に必要なもの——世界のデータや予知書に興味を抱きはじめたのだ。



⬅マレフィセントは、王様が所有する「世界のデータ」を奪おうと画策。



➡黒い箱の中身を知るのは、マスター・オブ・マスターとルシュのみ。

どこか憎めない無法者

ピート
Pete



登場作品 『蒸気船ウィリー』(1928年)ほか

乱暴で怒りっぽい、マレフィセントの手下。王様やドナルドたちとは、昔なじみでもある。闇の力をあやつって悪事を働くものの、ちょっと間が抜けており、ソラにはあまり警戒されていない。



⬅マレフィセントの黒い箱探しを手伝いつつも、箱が実在するかは疑っている模様。

マレフィセントとピートのこれまでの歩み

マレフィセント

[BbS] マスター・ゼアノートから「外の世界」と「キングダムハーツ」の存在を知らされる

[BbS] エンチャンテッド・ドミニオンを訪れたテラを言葉たくみにまどわし、オーロラ姫の心を奪う

[BbS] 異空間の牢獄につながれたピートを助け出し、協力するよう命じる

[I] 各ワールドのヴィランズを仕切り、セブンプリンセスを集めはじめる

[I] カイリを助けようとするリクを言いくるめ、セブンプリンセス集めに荷担させる

[I] アンセムに身体を乗っ取られたリクに心を解放され、マレフィセントドラゴンに変身。ソラと戦い、倒される

[II] わずかに残った魔力をもとに復活

[II] ホロウバスティオンでソラたちとXIII機関との戦いに割って入り、ソラの窮地を救う

ピート

[BbS] ディズニータウンで開催されたドリームフェスティバルに参加。人気投票で1位になろうとして好き放題やったすえ、ミニー王妃によって異空間の牢獄へ放りこまれる

[BbS] マレフィセントの助けで牢獄から脱出。彼女の手下になり、強力なハートレス軍団を作るために行動をはじめる

[Days] 強力なハートレスを生み出すべくアグラバーやネバーランドで暗躍するも、結果的にロクサスに阻止される

[II] イェン・シッドを手下にしようとして訪れた不思議な塔にて、ソラたちと遭遇する

[II] タイムレス・リバーへの扉を発見。マレフィセントの指示で光の礎を壊しに向かうが、ソラたちや過去の自分に阻止される

マレフィセントとピート

[II] 存在しなかった世界に乗りこみ、大量に出現したハートレスの足止めをする

[coded] ディズニーキャッスルへ偵察にきたピートがデータの世界に取りこまれたのち、マレフィセントをデータの世界に呼び寄せる

[Re:coded] データの世界での経験から、マレフィセントが予知書の存在に思い至る

[3D] ディズニーキャッスルに潜入してミニー王妃を人質に取り、世界のデータを要求。しかし、リアの横やりによって計画は失敗し、撤退する



真XIII機関

The real Organization XIII

マスター・ゼアノートが率いる組織。彼の器として選ばれた者の集まりで、キーブレード戦争を再現するうえで必要な"13の純粋な闇"の役割をになう。

キーブレード戦争の再来を望む闇の探求者

マスター・ゼアノート Master Xehanort



「今こそ古の
キーブレード戦争のつづきを!」

光と闇の均衡を追求するあまり闇に傾倒した、老キーブレードマスター。マスター・エラクゥスの兄弟子にあたる。伝承に残る"キングダムハーツ"をめぐる争い――キーブレード戦争の先にあるとされる、「新世界の創造」を実現するという野望を持つ。己の心の器となる真XIII機関を組織し、キングダムハーツを導くカギ「χブレード」の完成を目指す。



⬆老体ながら図抜けた戦闘力を誇り、山羊の彫り物が特徴的な漆黒のキーブレードをあつかう。このキーブレードは、おとぎ話の時代から受け継がれる最古の一振りだという。

POINT ゼアノートに関わった者の外見の変化

マスター・ゼアノートと深く関わった人物には、「眼が金色になる」「耳の先端がとがる」といった、ゼアノート本人に近づくような身体的変化が生じる。変化の度合いには個人差があり、シグバールやサイクスは外見の変わりかたがとくに顕著。なかでもシグバールは、人間時代(→P.43)からこの現象が見て取れる。



⬅真XIII機関の面々の眼が金色になっているのは、ゼアノートの影響だ。



マスター・ゼアノートのこれまでの歩み

少年〜青年時代

ヤング・ゼアノート

BbS 3D デスティニーアイランドで、外の世界を夢見ながら日々を送る

3D 未来からやってきた自身のハートレスと接触。与えられた時間移動の能力を用いて、真XIII機関のメンバーを集める

3D 未来で自身の復活を見届けたのち、元の時代へもどる。未来で得た知識や経験は失われたが、それまでの行動が標となり、己の心に突き動かされてデスティニーアイランドから旅立つ

BbS 兄弟弟子のエラクゥスとともに修行に励む



十数年前〜賢者の弟子時代

BbS 光と闇の解釈のちがいから、エラクゥスと袂を分かつ

BbS ヴェントゥスを弟子に取り、彼の心から純粋な闇の心を抽出してヴァニタスを生み出す

BbS 壊れかけたヴェントゥスの光の心を育むべく、彼をエラクゥスに預ける(このとき、エラクゥスの弟子テラとアクアにも会い、テラを自分の器にすることを決める)

BbS テラとアクアのマスター承認試験を実施するようエラクゥスに提案し、その試験に立ち会う。同時期に、ヴァニタスから発生するアンヴァースで各地を混乱させ、エラクゥスの弟子たちが旅立つきっかけを作る

BbS エンチャンテッド・ドミニオンにて、マレフィセントに"キングダムハーツ"と"7つの純粋な光の心"の存在を吹きこむ

BbS レイディアントガーデンにてブライグ(人間時代のシグバール)と共謀し、テラに闇の力を使わせる

BbS ヴェントゥスとテラをそれぞれ旅立ちの地へ誘導。テラとの戦いで弱ったエラクゥスを討つ

BbS キーブレード墓場でテラと戦い、その身体を奪う(テラ=ゼアノートになる)

テラ=ゼアノート

BbS テラの思念やアクアとの戦いを経て記憶喪失となり、賢者アンセムに拾われる

II 賢者アンセムの弟子ゼアノートとして、心の闇の研究に没頭。賢者アンセムの心理実験の被験者に志願する

II 師の名と研究成果を奪ったうえで、賢者アンセムを追放。賢者の弟子たちをノーバディにし、みずからも心と肉体を分離してハートレス(アンセム)とノーバディ(ゼムナス)に分かれる





近年

アンセム ゼムナス

I II セブンプリンセスを集めていたアンセムと、XIII機関を率いていたゼムナスが、それぞれソラと戦う

3D アンセムとゼムナスがソラに倒されたことによって、真XIII機関に迎えられながら人間として復活を果たす

3D 「13番目の器」であるソラに自身の心を注ぎこもうとするが、リア、ドナルド、グーフィーに阻止される



“世界の心”を追究した不滅の闇

アンセム Ansem

賢者アンセムの弟子ゼアノートが、心と肉体を分離させたときに誕生したハートレス。当初は茶色のローブに身を包んでいたが、リクの肉体を奪うことで現在の外見になった。7人のプリンセスを集め、“世界の心のキングダムハーツ”の扉を開こうとするも、ソラに敗れて消滅。しかし、真XIII機関の一員としてふたたび姿を現す。



⬅かつての師である賢者アンセムに接触。機関の目的か、それとも……？



「闇に心をゆだねるがいい」

POINT プリンセス集めに隠された理由

アンセムはマレフィセントを利用し、“世界の心のキングダムハーツ”へ通じる鍵穴にたどり着くために、純粋なる心の持ち主――セブンプリンセスを集めていた。じつはこのとき、「χブレードを生み出すさいの素材にするために、7つの純粋な光の心を集める」という意図も無意識に働いていた模様。しかし、計画がソラに阻止されたせいで、後者は実現していない。

アンセムのこれまでの歩み

- [I] 賢者アンセムの弟子ゼアノートが、みずからの肉体を捨ててハートレス(茶ローブの人物)となり誕生
- [3D] 肉体を捨てたことで得た時間移動の能力を用いて過去へ渡り、デスティニーアイランドにいる若き日のマスター・ゼアノート(ヤング・ゼアノート)と接触。計画を伝え、時間移動の能力を分け与える
- [I] リクにデスティニーアイランドの鍵穴の扉を開かせたのち、ソラと接触
- [3D] デスティニーアイランドで、マスター承認試験のために時をさかのぼってきたソラとリクに接触。ソラの居場所がわかるように異端の証(ソラの服の「X」字の模様)を刻む
- [I] ホロウバスティオンでリクの身体を奪い、現在の姿を得る
- [I] “世界の心のキングダムハーツ”を求めるが、エンド・オブ・ザ・ワールドでソラに敗北。キングダムハーツから放たれた光を浴びて消滅する
- [COM] リクのなかに残留した思念でリクの心を支配しようとするが失敗
- [3D] ソラの夢のなかを旅するリクの前に現れ、闇の力を解放するように迫るが、拒絶されたうえ戦いに敗北
- [3D] 真XIII機関の一員としてリクと王様の前に立ちはだかる









"人の心"を欲した統率者

ゼムナス Xemnas

賢者アンセムの弟子ゼアノートのノーバディ。XIII機関のリーダーとして組織を主導し、"人の心のキングダムハーツ"を作り上げようとしたが、ソラとリクに倒されて消滅した。その後、マスター・ゼアノートが指揮する真XIII機関の一員という立場で、再度ソラの前に立ちはだかる。大仰で芝居がかった話しかたが特徴。



⬅堂々とした態度をくずさず、思わせぶりな発言でソラを動揺させる。

「計画は常に並行して動かすものだ」

POINT かつてのXIII機関結成の目的

旧XIII機関の目的は、「"人の心のキングダムハーツ"と同化し、完全な存在になること」とされていたが、それは表向きのもの。真の狙いは「マスター・ゼアノートの分身となる器を13体集めること」であり、旧XIII機関の半数近くは実際に器に選ばれている。

ゼムナスのこれまでの歩み

- II 賢者アンセムの弟子ゼアノートが、みずからの心を捨ててノーバディとなり誕生。賢者の弟子たちのノーバディとともに機関を結成し、その後、少しずつメンバーを増やしていく
- II FM トワイライトタウンで誕生したロクサスを機関に迎え入れる
- I FM ホロウバスティオンでソラと戦う
- Days キーブレード使いのレプリカを運用する「レプリカ計画」を始動
- Days ロクサスとシオンにハートレスを倒させ、"人の心のキングダムハーツ"を作りはじめる
- II 機関を離反したロクサスの始末をアクセルに命じる
- II 機関員とともにホロウバスティオンを訪れ、ソラの力を見定める
- II "人の心のキングダムハーツ"の完成を賢者アンセムに阻止されたうえ、ソラとリクに倒されて消滅する
- 3D 真XIII機関の一員として、眠りに閉ざされた世界を旅するソラを眠りの深淵へと誘導。存在しなかった世界でソラと戦い、疲弊させて深い眠りにつかせる





時を超える力を持つ青年

ヤング・ゼアノート Young Xehanort

若き日のマスター・ゼアノート。時を超える能力を用いて、先々の時代にいる"自分の分身"たちを未来に集結させ、真XIII機関のメンバーを集める役目を果たした。ソラを13番目の器にしようとするも失敗し、その欠落をおぎなうための手がかりを探している。

ヤング・ゼアノートのこれまでの歩み

- 3D 未来からやってきたゼアノートのハートレス(茶ローブの人物)から、未来の自分(マスター・ゼアノート)の計画を知らされるとともに、時間移動の能力を与えられる
- BbS FM 時を超えて旅立ちの地を訪れ、エラクゥスの弟子と戦う
- Re:coded 時を超えてレイディアントガーデンを訪れ、人間として復活したブライグ(シグバール)と共謀。アイザ(サイクス)を連れ去る
- 3D 時を超え、ソラとリクのマスター承認試験に干渉。眠りに閉ざされた世界を旅するソラを、眠りの深淵へと誘導する
- 3D ゼアノートの器となる真XIII機関のメンバーを、存在しなかった世界に集める。ソラを助けにきたリクと戦ったのち、老年の自分が復活するのを見届けて本来の時代へもどる



「闇こそ心の本質だ」

光の守護者の身体を奪った闇の戦士

テラ=ゼアノート Terra-Xehanort



「おまえたちは
ここで敗北する」

十数年前に、若返りを図ってテラの肉体を乗っ取ったマスター・ゼアノート。レイディアントガーデンで記憶のない状態で倒れていたところを賢者アンセムに保護され、のちに彼の弟子となる。

テラ=ゼアノートのこれまでの歩み

- BbS キーブレード墓場でマスター・ゼアノートがテラの身体を奪って誕生。その直後、テラの思念が宿った鎧と戦って敗北したのち、χブレード消滅の衝撃でレイディアントガーデンに飛ばされる
- BbS テラを捜しにきたアクアと交戦。そのさなか、自身のなかのテラの心を追放しようとして闇の世界へ堕ちかけるが、アクアに救われる
- BbS 記憶喪失状態で倒れていたところを賢者アンセムに拾われ、「ゼアノート」と名乗って弟子となる
- II 賢者アンセムの弟子ゼアノートとして、心の闇の研究に没頭。賢者アンセムの心理実験の被験者に志願する
- II 賢者アンセムを追放したのち、みずからの心と肉体を分離してハートレス(アンセム)とノーバディ(ゼムナス)に分かれる
- 0.2 闇の世界でテラの心を介してアクアに接触し、ヴェントゥスの居場所を聞き出そうとする



暗躍をつづける隻眼の射手
シグバール Xigbar

賢者アンセムの弟子でもあった親衛隊員ブライグのノーバディ。旧XIII機関のなかでも最古参のひとりで、リーダーのゼムナスにつぐNo.2の座に就いていた。ソラに倒されて一度は人間にもどったものの、ふたたびノーバディとなり、真XIII機関に参加。マスター・ゼアノートとは、十数年前から共謀関係にある。

「おまえは心の繋がりをたどるしか道がないってハナシ」



⬅語尾に「〜ってハナシ」とつける挑発めいた口調で話し、腹の底が見えない。

POINT なぜゼアノートに協力したのか?

シグバールは人間だったころからマスター・ゼアノートに力を貸していたが、その目的は謎に包まれている。『KH BbS』では、キーブレードの力を欲していたようだが……?



⬆何らかの見返りを約束されていたのは、過去のやり取りから推察できる。

シグバールのこれまでの歩み

- BbS レイディアントガーデンで賢者アンセムの城の親衛隊員として活動。マスター・ゼアノートと共謀し、テラの闇を引き出すためにテラと戦うが、返り討ちに遭い、右目と顔に傷を負う
- BbS キーブレード墓場に現れ、時間かせぎのためにアクアと戦う
- BbS 記憶を失って倒れていたテラ=ゼアノートのもとへ賢者アンセムを案内し、保護させる
- 3D ゼアノートによって心を奪われ、ノーバディとなる
- Days ロクサスの任務にときおり同行しつつ、レプリカ計画の進行を観察。のちに、任務先でシオンに気絶させられ、彼女に脱走される
- II ランド・オブ・ドラゴンに現れ、ソラにハートレスをけしかける
- II 存在しなかった世界でソラを迎え撃つが、倒されて消滅する
- Re:coded レイディアントガーデンで人間として復活。ヤング・ゼアノートと密談を交わし、アイザ(サイクス)を連れ去る
- 3D ふたたびノーバディとなり、真XIII機関の一員として活動。ソラを存在しなかった世界へ誘導する





Index

負の感情をまき散らす純粋なる闇

ヴァニタス Vanitas



真っ黒な仮面で顔を覆った、濃い闇の気配をまとう少年。十数年前に、マスター・ゼアノートがχブレードの素材として、ヴェントゥスの心の闇から生み出した。ヴェントゥスとの戦いで消滅したはずだが、真XIII機関の一員となってソラの前に立ちはだかる。



⬆ヴェントゥスの心から取り出された闇が具現化した存在で、ヴェントゥスを「兄弟」と呼ぶ。

ヴァニタスのこれまでの歩み

- BbS マスター・ゼアノートの手によって、ヴェントゥスの心の闇から生み出される
- BbS ヴェントゥス、アクアの前にたびたび立ちはだかりつつ、彼らをキーブレード墓場へといざなう
- BbS ヴェントゥスと融合してχブレードを生み出すが、不完全な状態にとどまる。完全な融合を果たすべく精神世界でヴェントゥスと戦い、敗れて消滅
- 3D ソラがヤング・ゼアノートと対面したとき、ソラのなかのヴェントゥスの心に反応して、幻影のヴァニタスが姿を見せる

冷徹な静けさをたたえた魔人

サイクス Saïx



旧XIII機関のNo.7にあたる、ゼムナスの側近を務めていた大剣使い。一度は人間にもどったものの、真XIII機関のメンバーに選ばれ、改めてノーバディとなった。人間だったときの名はアイザといい、アクセルことリアとは少年時代からの友人同士。



⬆元同胞のヴィクセンを、真XIII機関に迎え入れる。その目的はいったい……？

サイクスのこれまでの歩み

- BbS レイディアントガーデンで親友のリアとともにヴェントゥスと出会う
- Days 賢者アンセムの弟子となってまもなくノーバディとなり、XIII機関内でゼムナスの副官にまでのぼりつめる
- II 各地でソラを言葉たくみにまどわすが、存在しなかった世界で倒される
- 3D レイディアントガーデンで人間として復活するが、直後に連れ去られ、ふたたびノーバディに。真XIII機関の一員となる



何よりも研究を重んじる科学者

ヴィクセン Vexen

賢者アンセムの弟子エヴェンのノーバディ。かつてはⅩⅢ機関でNo.4の座に就き、レプリカの研究を行なっていた。人間にもどったあとはレイディアントガーデンで療養していたが、ほどなくして失踪。再度ノーバディとなり、補欠として真ⅩⅢ機関のもとに身を寄せる。



⬆自身が人間であろうとノーバディであろうと関係なく、研究を進めることを最優先に動く。

ヴィクセンのこれまでの歩み

- [BbS] レイディアントガーデンでヴェントゥスと出会う
- [Ⅱ] ゼアノートによって心を奪われノーバディとなり、レプリカ計画を進める
- [Days] レプリカ人形No.i(シオン)を完成させる
- [Days] ⅩⅢ機関に入ったばかりのロクサスを指導する
- [COM] 忘却の城でリクのレプリカを運用して研究を進めていたが、マールーシャの謀略にかかり、アクセルに始末される
- [3D] レイディアントガーデンで人間として復活したのち、行方不明となる

戦いを好まぬ気ままな演奏者

デミックス Demyx



ⅩⅢ機関のNo.9だった、シタールを弾くノーバディ。ソラに倒されて消滅するも、人間として復活したのちふたたびノーバディにもどった。真ⅩⅢ機関の一員ながらも補欠あつかいのせいか、以前にも増してやる気がなく、これといった任務にも就いていない。



⬆戦闘には不向きと自覚する一方で、"自分にしかできない仕事"には熱意を見せることも。

デミックスのこれまでの歩み

- [—] ノーバディとなったあと、機関に加入
- [Days] ロクサスとともに任務でオリンポスコロシアムなどを訪れる
- [Ⅱ] オリンポスコロシアムでソラのなかのロクサスを目覚めさせようとするが、失敗して撤退
- [Ⅱ] ホロウバスティオンでソラの前に立ちはだかるが、返り討ちに遭い消滅する



己の運命さえも賭す勝負師

ルクソード Luxord



落ち着き払った態度をくずさぬ、旧XIII機関のNo.10にして真XIII機関の一員。根っからのギャンブラー気質で、大一番の勝負では自分の生死を賭けることすらいとわない。知った土地であるザ・カリビアンに出向き、機関の指示で黒い箱を探している。



⬆任務はきっちりこなすが、真XIII機関の主要メンバーとの因縁は浅く、忠誠心は薄め。

ルクソードのこれまでの歩み

- [―] ノーバディとなったあと、機関に加入
- [Days] ロクサスとともに任務でワンダーランドなどを訪れる
- [II] ポートロイヤルで呪いの金貨を奪い、ソラにハートレスをけしかける
- [II] 存在しなかった世界でソラの前に立ちはだかり、戦いに敗れて消滅

凶刃を優雅に振るう策謀家

マールーシャ Marluxia



大鎌をあつかう、真XIII機関のメンバーのひとり。過去にソラと戦って消滅したが、ふたたびノーバディとなる。旧XIII機関のNo.11だったころは、忘却の城の管理者をまかされながらも、同僚のラクシーヌと共謀して機関の乗っ取りをくわだてた。



⬅ソラが以前の出来事を忘れているのを把握したうえで、あえて再会の言葉を投げかける。

マールーシャのこれまでの歩み

- [II FM] ノーバディとなったあと、シグバールに発見されて機関に加入
- [Days] 機関に入ったばかりのロクサスを指導する
- [COM] 忘却の城を管理する任務に就き、ラクシーヌと共謀してXIII機関の乗っ取りをくわだてる
- [COM] ナミネを利用してソラをあやつろうとするが、アクセルに阻止される
- [COM] 力ずくでソラを従えようとするが、倒されて消滅する

気位が高い非情なる雷光

ラクシーヌ Larxene



雷を自在にあやつる能力を持つ、元XIII機関のNo.12。マールーシャに協力して機関の乗っ取りをたくらむも、ソラに倒されて消滅した。真XIII機関に招かれ、改めてノーバディとなり、純粋な光の心を持つニューセブンハートを捜し出す任務に就く。



⬆高飛車な態度で他者を見くだし、格下と判断した相手に対する人当たりはひときわ強い。

ラクシーヌのこれまでの歩み

- [—] ノーバディとなったあと、機関に加入
- [Days] 機関に入ったばかりのロクサスを指導する
- [COM] 忘却の城に派遣され、マールーシャと共謀してXIII機関の乗っ取りをくわだてる
- [COM] ソラの前に立ちはだかり、ナミネを思い出すよう誘導する
- [COM] ナミネがソラに真相を明かしたことで計画が失敗。ソラを始末しようとするが、返り討ちに遭い消滅する

闇に取りこまれた"かつてのリク"

ダーク・リク Dark Riku

1年前のリクの姿をした、真XIII機関のメンバー。闇の探求者アンセムに乗っ取られた当時のリクが舞いもどったかのように、ソラの前に現れる。心をデータ化して移す実験を行なっており、「負の心」のデータを作るべく、サンフランソウキョウにダークキューブを放つ。



⬅威圧感のある敵意に満ちた声で、ソラに対して挑発的な言葉をぶつけてくる。



➡「一番強かったときのリク」を自称し、闇の力を使うことにためらいがない。





CHAPTER 1 キャラクター CHARACTER

Index

青年の意思が宿り動き出した鎧

留まりし思念 Lingering Will



テラが着ていた鎧に、彼の思念が宿った存在。肉体を奪ったマスター・ゼアノートへの憎しみと、離ればなれになったふたりの友を守るという強い思いにより、十数年が過ぎたいまもなお、キーブレード墓場に留まりつづけている。



⬆キーブレードをムチやキャノン砲に変形させ、多彩な攻撃をくり出す。

留まりし思念のこれまでの歩み

- BbS テラが身体をマスター・ゼアノートに奪われた直後、その思念が鎧に宿る。テラ＝ゼアノートとの戦いののち、キーブレード墓場に留まりつづける
- II FM 謎の荒野（キーブレード墓場）にやってきたソラと対峙。キーブレードをテラから継承したリクではなく、ソラがキーブレードを手にしているのを見て、マスター・ゼアノートの手の者と疑って襲いかかる

光を絶対視していた厳格なる師

マスター・エラクゥス Master Eraqus

テラ、アクア、ヴェントゥスを指導した師匠。キーブレードマスターのひとりで、マスター・ゼアノートとは兄弟弟子の間柄だった。十数年前に、己の野望を実現せんとする兄弟子の手にかかり、肉体はすでに消失している。



⬆消滅する間ぎわに、自身の心をテラに宿したようにも見えたが……？



マスター・エラクゥスのこれまでの歩み

- BbS 光と闇に対する考えかたの相違から兄弟子のマスター・ゼアノートと対立。顔に傷を負う
- BbS テラとアクアを弟子に取る。しばらくしたあと、マスター・ゼアノートからヴェントゥスを預かり、弟子にする
- BbS テラとアクアのマスター承認試験を実施。その後、各地に出現したアンヴァースの討伐をふたりに命じる
- BbS マスター・ゼアノートの陰謀を阻止するためにヴェントゥスの封印を試みて、ヴェントゥスを守ろうとするテラと交戦。その戦いで弱ったところを、マスター・ゼアノートに討たれる



光のようにまっすぐな子ども

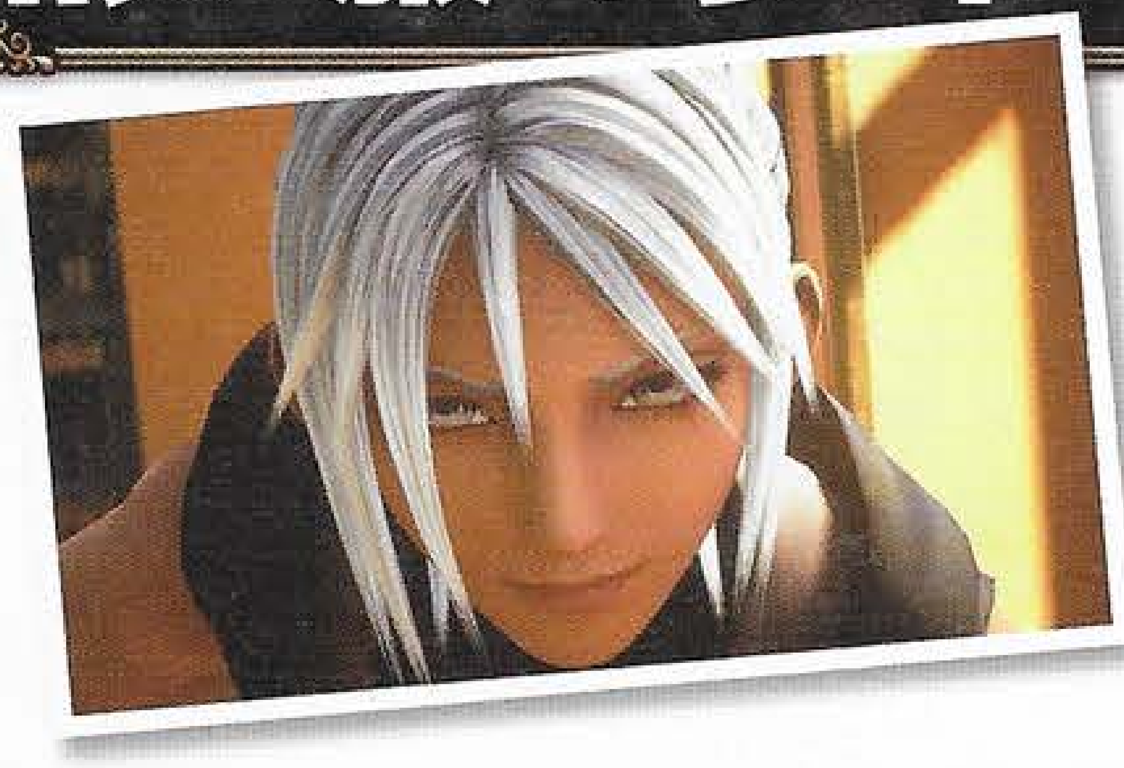
白い服の少年 The Boy in White



次期マスター候補と期待される、キーブレード使いの少年。親友とチェス風のゲームに興じ、勝負は最後までわからないと主張する。

闇を恐れぬ不敵な子ども

黒い服の少年 The Boy in Black





キーブレード戦争をはじめとする、数々の伝承に興味を持つ少年。修行仲間である親友とのゲーム対決には、めったに負けないらしい。



動物のような謎の生き物

チリシィ Chirithy



終わりの世界に迷いこんだソラを導く、謎の生物。見た目はかわいらしいが、少々面倒くさがりで、ときおり悪態をつくことも。

時を超えし光を先導する者

謎の少年 The Mysterious Boy





赤いマフラーを首に巻いている、白いくせ毛の少年。窮地におちいったソラの心に呼びかけ、古のキーブレード使いたちの力を貸す。



プログラマー
後藤 保
Tamotsu Goto

代表作 KH Re：COM、KH BbS、KH BbS FM、KH 3D、KH 2.8、ブレイヴフェンサー武蔵伝、武蔵伝Ⅱ ブレイドマスター

Q どのような作業を担当されましたか？

A プログラマーの取りまとめのほか、開発環境の構築やメンテナンス、オートメーション（自動処理）などを中心に、開発メンバーのサポートを行ないました。ゲーム本体のプログラミングの場合は、それを動かすゲーム機のパフォーマンスを引き出すことが必要ですが、開発環境の構築では開発メンバーのパフォーマンスを引き出すのが目的になります。そのため、ヒューマンエラーを減らしたり、開発の効率を高めたりすることを重視しました。

Q プログラマー側から意見を出した部分は？

A 現在のゲームのプラットフォームは多様な表現が可能なので、企画スタッフやデザイナーからのオーダーは、演出面や見た目を中心としたものになりがちです。それだけではゲームとして成立しないことも多々あり、そんなときはベテランプログラマーからの熱いフィードバックが飛びかいます。

Q PS4版とXbox One版、さらには海外版の同時進行による苦労はありましたか？

A ゲームパッケージ（ゲーム全体のプログラムを統合したもの）の作成が大変でした。海外版を含めてPS4版が3つ、Xbox One版がふたつの合計5つのゲームパッケージがあり、それぞれ3種類の異なった開発バージョンを作るのですが、毎日夜のうちにすべての更新作業を完了させるのに苦労しました。

Q 開発中の忘れられない思い出を教えてください。

A 前回の『KH 3D』とくらべると、今回は性能がすごく高い最新機種でのチャレンジだったので、開発の初期は手探り状態からのスタートでした。プログラマーのあいだで、開発技術の世代ギャップを埋めるために毎週持ちまわりで勉強会を行なっていたのは、いまとなってはいい思い出です。

自分だけが知っている本作の秘密

セブンプリンズは安江（安江 泰氏：Coディレクター）のお気に入りでしたが、プログラマーの手がまわらず、やむを得ずカットする予定でした。でも、ギリギリで救世主が現れ、結果的に安江の執念が実った形となりましたね。



プログラマー
中道雅史
Masashi Nakamichi

代表作 KH Re：COM、KH BbS、KH Re：coded、KH BbS FM、KH 3D、KH 2.8、武蔵伝Ⅱ ブレイドマスター

Q どのような作業を担当されましたか？

A エネミーなどをゲームに実装する部分のプログラムの取りまとめや、開発エンジンの拡張、カメラの処理に関する作業を行ないました。

Q PS4版とXbox One版、さらには海外版の同時進行による苦労はありましたか？

A PS4とXbox Oneには、それぞれ性能が少し異なる別バージョンの機種があり、処理速度やメモリ消費量のちがいなどへの対応に苦労しました。うまく乗り切ることができたのは、プログラマーのみなさんに協力していただいたおかげです。

Q もっとも大変だったことを教えてください。

A 仲間との連携やアトラクションフローといった大技をどこでも出せるため、せまい場所やゴチャゴチャした地形の場所に大きなキャラクターが出現して、壁抜けや動作の不良、見た目の破綻など、想定外のトラブルがたくさん発生したことです。新たな技やマップができるたびに、「ここの地形だとこの技でカメラがめりこみます」などの報告が届き、ひとつひとつ対応していきました。

Q プログラマー側からアイデアを出した要素は？

A サンフランソウキョウで登場するダークキューブは、形状が変化するときなどの演出について、エフェクト担当のプログラマーがアイデア出しをしながら実装してくれました。そのおかげで、とても迫力のある表現になったと思います。

Q 開発中のおもしろいエピソードを教えてください。

A エネミー担当のプログラマーが、とある知育菓子を買ってきて、マスターアップしたら記念に食べようと保存していたのですが、マスターアップしたのはお菓子の賞味期限の1ヵ月後でした。とはいえ、食べても問題はなかったようです。

自分だけが知っている本作の秘密

ボス敵のロックタイタンは2013年の秋に映像が初公開されましたが、『マウンテンコースター』で戦う部分になかなかOKが出ず、何度か仕切り直しを行ないました。完成版のロックタイタンは、初公開のものから数えて5代目です。



プログラマー

中 健吾

Kengo Naka

代表作 KH I、KH I FM、KH II、KH II FM、KH 2.8、チョコボレーシング、ラスト レムナント、BLOODMASQUE

Q どのような作業を担当されましたか？

A 特定の分野をガッツリという感じではないのですが、キャラクターアニメーションのPost処理（チェーンなどを揺らすための計算やポリゴンモデルのボーンの位置の計算などをする処理）、カットシーンの進行を管理するシステム、敵の出現の制御、セーブデータの処理などを担当しました。

Q 一番こだわって制作したところは？

A 遊ぶ人が直接感じられる部分ではありませんが、データ作成の効率が上がってより良いゲームに仕上げられるよう、テクスチャーデータの読みこみや敵の出現を制御する仕組みは何度か作り直しました。

Q PS4版とXbox One版、さらには海外版の同時進行による苦労はありましたか？

A 自分が担当したところは、機種ごとの調整が必要なものはそれほど多くなかったのですが、動作の確認はそれぞれの機種で別々に行なう必要があり、時間がかかって大変でした。海外版については、わりと早い段階で言語の切りかえが完了していたので、プログラム的には苦労した覚えはないですね。

Q 開発中の忘れられない思い出を教えてください。

A 開発チームに加わった直後は、プログラマーのなかで私ひとりだけ勤務地が離れている状態でした。自分の席のまわりはほとんど関わりがない人ばかりで、どうしたものかと思ったのを覚えています。それと、開発の終盤になってアニメーションのデータを圧縮する設定を変更したら、特定のエディターで起動するときに非常に時間がかかるようになってしまい、チーム内のあちこちで悲鳴（怒号）が上がったと伝え聞きました。ごめんなさい、少しでもデータのサイズを小さくしたかったのです。

自分だけが知っている本作の秘密

開発中に、秘密にせざるを得ないホラー画像を見たことがあります。キャラクターモデルの骨組みの構造に関わるところがバグると、たいていの場合は、とても公開できないようなホラー画像ができあがるんです。もちろん、それらはデバッグ期間中に修正されました。



テクニカルディレクター

磯脇 隆

Takashi Isowaki

代表作 FFXII、チョコボの不思議なダンジョン2、ラスト レムナント、FFクリスタルクロニクル クリスタルベアラー、BLOODMASQUE、サガ スカーレット グレイス

Q どのような作業を担当されましたか？

A さまざまな案件の取りまとめやスケジュールの調整、他部署や協力会社さんとの折衝など、サポート的な裏方の役目を行なわせていただきました。

Q スケジュールを組むうえで最大のポイントだと考えていたことは？

A 一定期間ごとの目標を明確にし、確実にクリアしていくことです。そのために、制作スタッフのみなさんには、かなりムチャなお願いもしました。正直「厳しいかな？」と思うこともありましたが、スタッフの頑張りと協力により、すばらしいクオリティを保ちつつギリギリのスケジュールをこなすという、高難度のチームミッションを達成できました。

Q 開発中の忘れられない思い出を教えてください。

A 開発の終盤、一定期間ごとの目標のひとつに「たまっているバグを○件以下に」というものがあったのですが、いつも前日までは絶望的な数が残っており、「今回は無理だったかな……」と何度も思いました。が、その日のうちに驚異的な修正が行なわれて毎回ギリギリで目標達成となり、「スゴイ！」と思うのと同時に「もうちょっと余裕を持ってやって……」と複雑な気持ちになりました（笑）。

Q 次回作ではどんなことに挑戦したいですか？

A 今回のプロジェクトでは管理業務がメインとなり、ゲーム本体の作業にはあまり関われなかったのですが、制作スタッフのみなさんの「少しでも良い作品にしたい！」という熱い思いに、クリエイターとして新鮮な刺激を感じることができました。おかげでモノを作りたい熱がかなり高まってますので、つぎの作品では、いちプログラマーとして何かしらの作業に関わりたいと強く思っています。

自分だけが知っている本作の秘密

マスターアップの半年前までは、ゲーム全体のデータ量が膨大でディスク1枚に収まらないほどでした。そこから劇的にデータ量を削減していただき、容量に余裕ができたおかげで、ムービーやサウンドのデータの圧縮率を下げてクオリティアップすることができたんです。





バトルディレクター

柴田伯一

Tomokazu Shibata

代表作 KH 3D、KH 2.8、フロントミッション5、The 3rd Birthday

Q 今回のバトルのコンセプトは？

A 多彩で、遊びやすく、テンポが良い、というものにすることです。

Q キーブレード変形や強化魔法などによって、バトルのバランス調整はどう変わりましたか？

A ソラはつぎつぎと大技をくり出せるので、バトルの組み立てに苦労しましたね。無理にエネミーを強くすると理不尽なゲームになるため、最終的にはソラに自由に動いてもらうことを優先しています。

Q コマンドのシステムを『KHⅡ』に近いタイプにした理由を教えてください。

A 当初は『KH 3D』などのようにコマンドでデッキを組む案もありましたが、野村（野村哲也氏：ディレクター）からの要望で『KHⅡ』をベースにシステムを拡張しました。『KHⅠ』『Ⅱ』以外では遊び心のあるバトルシステムを採用していますが、本作は王道的なスタイルで遊んでもらいたかったようです。

Q それぞれのワールドの仲間が使う攻撃はどのようにして決まりましたか？

A 原作映画のなかから特徴的な動きを探し出して採用しています。たとえば、ウッディならロープ投げ、バズならビーム、フリンならタルを転がす、とか。ラプンツェルは髪の毛を使ったアクションにこだわりましたが、おかげで実装するのが大変でした。

Q ボツになったアイデアがあれば教えてください。

A アレンデールのボス敵は、最初は城壁に囲まれた城塞型のハートレスでした。マシュマロウが城塞を押し返し、ソラが上空から『ダイブアタック』で攻撃する予定だったのですが、設定面でNGが出てしまい、その敵はグミシップのボスに転用されています。

Q 次回作ではどんなことに挑戦したいですか？

A 主業務として担当したことが一度もない、プレイヤーアクションの企画をしてみたいです。

自分だけが知っている本作の秘密

フーカバー（→P.602）のモチーフは「クロコサギ」という鳥で、羽をドーム状に広げて獲物を捕食します。シンプルな造形でキャラクターに特徴を出すのは難易度が高いです。



シナリオ＋カットシーンディレクター

岡 勝

Masaru Oka

代表作 「KH」シリーズ、FFⅦ、FFⅧ、FFⅩ、FFⅫ、クライシス コア -FFⅦ-、ルドラの秘宝

Q 今回の物語でもっとも描きたかったテーマは？

A 「KH」の物語は"心"をテーマに描かれていますが、今作はナンバリング作品のひとつの区切りとなるので、より"心の繋がり"を意識しました。

Q 各ワールドの物語はどのような流れで完成させましたか？

A ディズニー映画のワールドとトワイライトタウンは、レベルデザイン（マップの形状や敵の配置などの設定）の意向をくんでプロットを決め、野村に確認してもらったのち、ディズニーさんとピクサーさんのチェックを経てシナリオを作りました。そのあと、ふたたびディズニーさんとピクサーさんの承認と野村の最終チェックを経て、完成させています。

Q ゲーム起動直後のシーンに少年時代のゼアノートとエラクゥスを登場させた意図を教えてください。

A 今作は「ダークシーカー編」の結末を描く物語だったので、ダークシーカー――つまり闇の探求者ゼアノートのはじまりを描きました。

Q とくに気に入っているカットシーンは？

A モンストロポリスの「ヴァニタスの狙い」です。ブーがマイクに抱きつくところは、ワールドの冒頭でブーがドナルドをマイクとまちがえるというフリも効いて、いいシーンになったと思います。

Q 次回作ではどんなことに挑戦したいですか？

A 『KH 3D アルティマニア』で答えた「歌を組みこんだシナリオ」は本作で達成できたので、つぎは「KH」シリーズの魅力でもあるストーリードリブン（物語主導）のスタイルは維持しつつ、横への広がりも感じられるシナリオを目指したいです。

自分だけが知っている本作の秘密

アンセムのボイスの収録時に、同じシーンに登場するマスター・ゼアノートのセリフも聞こえてきました。当時はまだ代役のかたが決まっておらず、過去に収録したボイスが流れているのかと思ったのですが、実際にはアンセム役の大塚明夫さんがその場で演じていらしたんです。スタッフの誰もが違和感のなさに驚き、新たにマスター・ゼアノート役をお願いしました。



BATTLE CHARACTER CHAPTER 2 バトルキャラクター





バトルキャラクターページの見かた

今回の冒険でも、ソラをはじめとした大勢のキャラクターがバトルに参加する。場面によってはパーティーの顔ぶれが変わることもあるので、ひとりひとりの能力を知っておこう。

▼ソラ、ドナルド、グーフィー、リク、アクア









▼各ワールドの仲間



▼共闘キャラクター



❶**キャラクターの名前**

❷**バトルに関する特徴**

❸**顔イラスト**……画面右下に表示される顔のイラスト。

❹**初期状態／能力**……そのキャラクターのステータスや所持アイテムなど。ソラ、ドナルド、グーフィーについては、初期状態のデータを掲載している。

❺**使える技と魔法**……そのキャラクターが使える技と魔法のデータ。見かたは右ページを参照。

ソラ、ドナルド、グーフィー専用の項目

❻**レベルアップによる戦力アップ**……レベルアップによるステータスの上がりかたと覚えるアビリティ。

❼**勝利ボーナスなどによる戦力アップ**……勝利ボーナスやワールドクリア、ミニゲームの報酬などによる戦力の上がりかた。

❽**覚えられるアビリティ**……そのキャラクターが覚えられるアビリティの名前、必要AP、習得条件。キャンプメニューの「アビリティ」と同じ順番で並べている。

仲間キャラクター専用の項目

❾**参加する連携**……そのキャラクターが参加する連携。

リク、アクア、共闘キャラクター専用の項目

❿**バトルに参加する場面**……そのキャラクターがバトルに参加する場面。



❺「使える技と魔法」の見かた

▼ 全キーブレード共通の攻撃



▼ キーブレード別データ



▼ 連携、アトラクションフロー、リンク



▼ 魔法



⓫**関連データ**……技と魔法に関連するデータ。各項目の意味は以下のとおり。発動中にコマンドメニューの上部が変化する場合は、その画像も載せている。

- **最大コンボ数**…技や魔法をコンボで出せる回数
- **魔法**…そのときの魔法スタイル(→P.190)
- **コマンド出現時間**…発動するためのシチュエーションコマンドが出現している時間の基本値(特定のサポートアビリティで延ばせる/→P.158)
- **持続時間**…発動している時間の基本値(リンクのみ『リンクブースト』で延ばせる/→P.158)。「——」は発動中にキャラクターを操作できないことを示す

⓬**動作と基本データ**……技の動作および基本となるデータ。各項目の意味はP.56を参照。

⓭**詳細データ**……技や魔法のくわしいデータ。各項目の意味はP.56を参照。

キーブレード別データ専用の項目

⓮**キーブレードの名前**

⓯**フォームとキーブレードの変わりかた**……そのキーブレードを手にしているときのフォームチェンジやキーブレード変形の流れ。

⓰**ムーブアビリティとサポートアビリティ**……そのキーブレードを手にしているときに効果が発揮されるムーブアビリティとサポートアビリティ。キーブレード強化によって追加されるアビリティには、必要な強化回数を **強化4回目** などの形で記している。

⓱**最大ロック数**……そのキーブレードのシュートフローによる多重ロックオンの回数(ロック数)の最大値。

連携、アトラクションフロー、リンク専用の項目

⓲**攻撃の仕組み**……連携、アトラクションフロー、リンクを発動させているときの行動の仕組み。発動演出中にとる行動には[発動演出]の文字を添えている。

連携専用の項目

⓳**呼びかけてくる仲間**……その連携を呼びかけてくる可能性がある仲間(→P.192～193)。ほかの仲間も連携に参加する場合は、その顔イラストを右側に載せている。

魔法専用の項目

⓴**魔法スタイルの名前**

㉑**系統ごとの効果**……その魔法スタイルにおける系統ごとの効果のちがい。魔法が上位のもの(ファイア系の魔法の場合は、『ファイガン』>『ファイガ』>『ファイラ』>『ファイア』の順で上位になる)になったときの変化も説明している。

⑫「動作と基本データ」の見かた



㉒コンボの分類……地上と空中のどちらのコンボか。

㉓コンボの流れ……ターゲットが目の前にいるときのコンボの流れ。ターゲットが目の前以外にいるときは、くり出す技の種類と以降のコンボの流れが変わることがある。

㉔使用条件……ターゲットが目の前にいるとき以外にコンボで出せる技や、コンボでは出せない技の使用条件。

㉕名前……技の名前。Aなどの記号がついている名前は、本書で独自につけたもの。

㉖技の動作

㉗威力倍率……攻撃のダメージ量にかかる倍率(→P.184)。ダメージを2回以上与える場合は、威力倍率の合計(ヒットする回数が大きく変わる攻撃は目安となる範囲)を記している。「——」はダメージを与えないことを示す。

㉘属性……攻撃の属性。「——」はダメージを与えないことを示す。

㉙無敵……動作中に無敵(敵の攻撃が一時的に当たらなくなる状態)になるかどうか。無敵になる場合は、マークを明るくしている。

⑬「詳細データ」の見かた

名前 ㉚		属性 ㉜	威力倍率 ㉝	関連ステータス ㉞	フォーム値 ㉟	リアクション値 ㊱	リベンジ値 ㊲	ガード無効化 ㊳	弾きLV ㊴	状態異常 ㊵
フォームチェンジ演出中の攻撃		無	0.5	攻撃力	0	1	0	○	——	——
A地上振り下ろし		物理	0.6	攻撃力	6	0	1	×	1(※1)	——
B地上突き		物理	0.8	攻撃力	7	0	1	×	1(※1)	——
マグネスプラッシュ	引き寄せ ㉛	無	0.2	魔法力	2	1	0.05	×	——	——
	衝撃波	無	2.4	魔法力	12	1	0.25	○	——	——
スタンインパクト		無	2.0	魔法力	0	5	0	○	——	スタン(100%/8秒)

㉚名前……技や魔法の名前。Aなどの記号がついている名前は、本書で独自につけたもの。

㉛データの分類……データがちがう複数の攻撃をくり出す場合に、それらを区別するための名前。

㉜属性……攻撃の属性。相手の「連射」のダメージ倍率(→P.600)も影響する場合は連のマークをつけている。「——」はダメージを与えないことを示す。

㉝威力倍率……攻撃のダメージ量にかかる倍率(→P.184)。「——」はダメージを与えないことを示す。2回以上ヒットする場合は、下記の形で表記している。

- **a+b**…威力倍率aの攻撃とbの攻撃を順にくり出す
- **a[+b]**…威力倍率aの攻撃が当たったときのみ、つづけて威力倍率bの攻撃をくり出す
- **a×b回**…威力倍率aの攻撃をb回くり出す
- **a×(b〜c回)**…威力倍率aの攻撃をb〜c回くり出す。b〜c回のどれになるかは、技を使うときの状況(多重ロックオンのロック数など)によって変わる
- **1ヒットごとにa**…威力倍率aの攻撃が何度かヒットする(攻撃を2回以上出すが、すべてがヒットすることはまれ)

㉞関連ステータス……相手に与えるダメージ量やHPを回復する量に影響するステータス。ソラの技は、連携やリンクのように仲間が攻撃するものであっても、ソラのステータスをもとにダメージ量が決まる(『グーフィーボンバー』によるグーフィーの突進と『スクリームストライク』によるマイクの突進をのぞく)。

㉟フォーム値……攻撃がヒットしたときにたまるフォーム値の量(→P.185)。

㊱リアクション値……攻撃がヒットしたときに減らすリアクション耐久値の量(→P.597)。

㊲リベンジ値……攻撃がヒットしたときに相手にたまるリベンジ値の量(→P.598)。

㊳ガード無効化……相手のガードが無効になるかどうか。「○」は相手にガードされないことを、「×」は相手にガードされることを示す。

㊴弾きLV……攻撃の弾きLV(→P.181)。「——」は弾きLVを持たず、攻撃同士での弾き返しが起こらない(相手の攻撃とぶつからずにすり抜ける)ことを示す。

㊵状態異常……攻撃がヒットした相手に発生する状態異常の種類と、その発生確率および持続時間。

コラムポータル　仲間キャラクターはソラの獲得経験値に応じて成長する

すべての仲間キャラクターは、経験値の量がつねにソラと同じで、それに応じてレベルなどのステータスが成長する。各ワールドの仲間の「レベルアップに必要な経験値(累計)」と「レベルごとのステータス」は以下のとおり。最大APは成長しないので、アクセサリーやAPアップで上げよう。

レベルアップに関するデータ

※レベル1以外での赤い太字は、そのレベルでステータスが上昇することを示す

▼ヘラクレス、ウッディ、フリン、サリー、マシュマロウ、ジャック、ベイマックスの場合

LV	必要な経験値	最大AP	攻撃力	魔法力	防御力
1	0	30	13	14	10
2	20	30	13	14	11
3	178	30	14	15	11
4	475	30	15	15	12
5	884	30	15	16	12
6	1372	30	16	16	13
7	2010	30	16	17	13
8	2772	30	17	17	14
9	3670	30	17	18	14
10	4738	30	18	18	15
11	5980	30	18	19	16
12	7396	30	19	19	16
13	8987	30	19	20	17
14	10836	30	20	20	17
15	12944	30	20	21	18
16	15231	30	21	21	18
17	17780	30	21	22	19
18	20674	30	22	22	19
19	23832	30	22	23	20
20	27339	30	23	24	20
21	31195	30	23	24	21
22	35403	30	24	25	21
23	39963	30	25	25	22
24	44875	30	25	26	22
25	50226	30	26	26	23
26	55931	30	26	27	23
27	62076	30	27	27	24
28	68747	30	27	28	24
29	75861	30	28	28	25
30	83417	30	28	29	26
31	91502	30	29	29	26
32	100117	30	29	30	27
33	109263	30	30	30	27
34	118940	30	30	31	28
35	129235	30	31	31	28
36	140149	30	31	32	29
37	151597	30	32	32	29
38	163664	30	32	33	30
39	176440	30	33	34	30
40	189837	30	33	34	31
41	203942	30	34	35	31
42	218758	30	35	35	32
43	234283	30	35	36	32
44	250520	30	36	36	33
45	267467	30	36	37	33
46	285214	30	37	37	34
47	303672	30	37	38	34
48	322931	30	38	38	35
49	343078	30	38	39	36
50	364025	30	39	39	36
51	385623	30	39	40	37
52	407295	30	40	40	37
53	429041	30	40	41	38
54	450861	30	41	41	38
55	472751	30	41	42	39
56	494714	30	42	42	39
57	516748	30	42	43	40
58	538853	30	43	44	40
59	561027	30	43	44	41
60	583270	30	44	45	41
61	605583	30	45	45	42
62	627964	30	45	46	42
63	650414	30	46	46	43
64	672931	30	46	47	43
65	695516	30	47	47	44
66	718168	30	47	48	44
67	740886	30	48	48	45
68	763672	30	48	49	46
69	786523	30	49	49	46
70	809440	30	49	50	47
71	832423	30	50	50	47
72	855472	30	50	51	48
73	878585	30	51	51	48
74	901764	30	51	52	49
75	925008	30	52	52	49
76	948316	30	52	53	50
77	971688	30	53	54	50
78	995125	30	53	54	51
79	1018626	30	54	55	51
80	1042191	30	55	55	52
81	1065819	30	55	56	52
82	1089511	30	56	56	53
83	1113267	30	56	57	53
84	1137086	30	57	57	54
85	1160968	30	57	58	54
86	1184913	30	58	58	55
87	1208921	30	58	59	56
88	1232992	30	59	59	56
89	1257126	30	59	60	57
90	1281322	30	60	60	57
91	1305581	30	60	61	58
92	1329903	30	61	61	58
93	1354286	30	61	62	59
94	1378733	30	62	62	59
95	1403241	30	62	63	60
96	1427811	30	63	64	60
97	1452443	30	63	64	61
98	1477138	30	64	65	61
99	1501894	30	65	65	62

▼バズ、ラプンツェル、マイクの場合

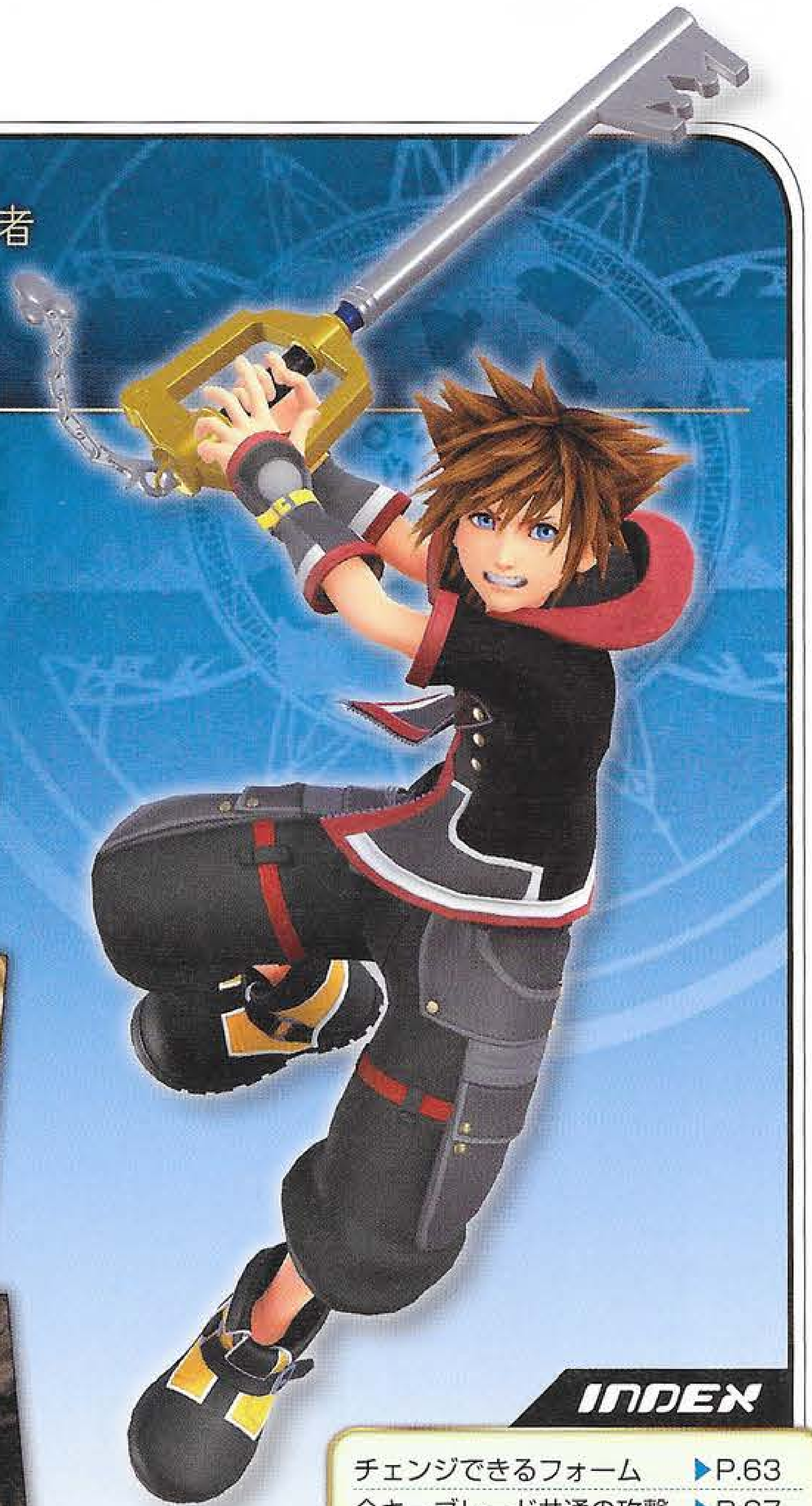
LV	必要な経験値	最大AP	攻撃力	魔法力	防御力
1	0	30	13	14	11
2	32	30	13	14	12
3	197	30	14	15	12
4	503	30	14	15	13
5	922	30	15	16	13
6	1420	30	15	16	14
7	2070	30	16	17	14
8	2845	30	16	18	15
9	3755	30	17	18	15
10	4839	30	17	19	16
11	6096	30	18	19	16
12	7528	30	18	20	17
13	9136	30	19	20	17
14	11004	30	19	21	18
15	13132	30	20	21	19
16	15440	30	20	22	19
17	18010	30	21	22	20
18	20927	30	22	23	20
19	24110	30	22	23	21
20	27643	30	23	24	21
21	31527	30	23	24	22
22	35764	30	24	25	22
23	40354	30	24	25	23
24	45297	30	25	26	23
25	50681	30	25	26	24
26	56419	30	26	27	24
27	62599	30	26	28	25
28	69308	30	27	28	25
29	76459	30	27	29	26
30	84055	30	28	29	26
31	92180	30	28	30	27
32	100837	30	29	30	27
33	110027	30	29	31	28
34	119748	30	30	31	29
35	130090	30	30	32	29
36	141052	30	31	32	30
37	152548	30	32	33	30
38	164667	30	32	33	31
39	177494	30	33	34	31
40	190944	30	33	34	32
41	205105	30	34	35	32
42	219977	30	34	35	33
43	235560	30	35	36	33
44	251855	30	35	36	34
45	268863	30	36	37	34
46	286672	30	36	38	35
47	305193	30	37	38	35
48	324517	30	37	39	36
49	344729	30	38	39	36
50	365744	30	38	40	37
51	387410	30	39	40	37
52	409149	30	39	41	38
53	430958	30	40	41	39
54	452840	30	40	42	39
55	474791	30	41	42	40
56	496812	30	42	43	40
57	518902	30	42	43	41
58	541062	30	43	44	41
59	563290	30	43	44	42
60	585586	30	44	45	42
61	607949	30	44	45	43
62	630381	30	45	46	43
63	652878	30	45	46	44
64	675443	30	46	47	44
65	698074	30	46	48	45
66	720771	30	47	48	45
67	743533	30	47	49	46
68	766361	30	48	49	46
69	789254	30	48	50	47
70	812213	30	49	50	47
71	835236	30	49	51	48
72	858324	30	50	51	49
73	881476	30	50	52	49
74	904693	30	51	52	50
75	927973	30	52	53	50
76	951318	30	52	53	51
77	974725	30	53	54	51
78	998197	30	53	54	52
79	1021732	30	54	55	52
80	1045331	30	54	55	53
81	1068992	30	55	56	53
82	1092717	30	55	56	54
83	1116504	30	56	57	54
84	1140354	30	56	58	55
85	1164267	30	57	58	55
86	1188242	30	57	59	56
87	1212280	30	58	59	56
88	1236380	30	58	60	57
89	1260543	30	59	60	57
90	1284768	30	59	61	58
91	1309054	30	60	61	59
92	1333404	30	60	62	59
93	1357814	30	61	62	60
94	1382287	30	62	63	60
95	1406821	30	62	63	61
96	1431418	30	63	64	61
97	1456076	30	63	64	62
98	1480795	30	64	65	62
99	1505576	30	64	65	63

Index

操作キャラクター

さまざまな技と魔法が使える光の勇者

ソラ



本作の主人公であり、プレイヤーが操作するキャラクター。使用できる技と魔法が豊富なうえ、フォームチェンジなどで一時的に能力を上げることも可能だ。







INDEX

ソラの初期状態

初期ステータス

※[ ]内は装備を含めた値

レベル	1	攻撃力	11[15]
最大AP	28	魔法力	12[15]
最大HP	120/90/105(※1)	防御力	8
最大MP	100/120/110(※1)	防具装備数	1
最大FOCUS	100	アクセサリー装備数	1
		アイテム装備数	3

※1……目覚めの園で選んだ「求める強さ」によって変わる(左から順に「体力」「ふしぎな力」「均衡」を選んだときの値)

初期所持アイテム

※Ⓔ……装備している

武器	Ⓔキングダムチェーン(※2)
防具	――
アクセサリー	――
アイテム	――

※2……特典として入手した武器(→P.571～572)がある場合は、2～3番目のスロットにそれらも装備している

初期習得アビリティ

※Ⓔ……セットしている

アクションアビリティ	Ⓔリフレクトガード
	Ⓔソニックスラッシュ
	Ⓔターンカッター
	Ⓔサマーソルト
	Ⓔチャージブレイク
ムーブアビリティ	Ⓔドッジロール
	Ⓔエアスライド
	Ⓔエアドッジ
	Ⓔウォールキック
	Ⓔポールスピン
	Ⓔポールスイング
	Ⓔスーパースライド
サポートアビリティ	EXPゼロ
	Ⓔライブラ
	Ⓔフレンドエイド
	Ⓔオートロックマジック
	Ⓔクライシスハーフ

レベルアップによるソラの戦力アップ

ステータスの上昇

※レベル1以外での赤い太字は、そのレベルでステータスが上昇することを示す
※緑色の太字は、そのレベルでアビリティを習得することを示す（詳細は下の「アビリティの習得」の表を参照）

LV	必要な経験値(累計)	最大AP	攻撃力	魔法力	防御力
1	0	28	11	12	8
2	80	28	11	13	9
3	280	30	12	13	9
4	640	31	12	14	9
5	1120	33	12	14	10
6	1680	33	13	15	10
7	2400	34	13	16	11
8	3250	36	14	16	11
9	4240	36	14	17	12
10	5410	40	15	17	12
11	6760	40	15	18	13
12	8290	43	16	18	13
13	10000	46	16	19	14
14	11980	46	17	19	15
15	14230	50	17	20	15
16	16660	50	18	20	16
17	19360	54	18	21	16
18	22420	54	19	21	17
19	25750	58	20	22	17
20	29440	62	20	22	18
21	33490	62	21	23	18
22	37900	64	21	24	18
23	42670	64	22	25	19
24	47800	66	22	25	20
25	53380	66	23	25	21
26	59320	68	23	26	21
27	65710	68	24	26	22
28	72640	72	24	27	22
29	80020	72	25	27	23
30	87850	76	25	28	23
31	96220	76	26	28	24
32	105130	78	26	29	24
33	114580	80	27	29	25

LV	必要な経験値(累計)	最大AP	攻撃力	魔法力	防御力
34	124570	80	27	30	25
35	135190	82	28	30	26
36	146440	82	28	31	26
37	158230	86	29	31	27
38	170650	86	30	32	27
39	183790	90	30	32	28
40	197560	90	31	33	28
41	212050	94	31	34	29
42	227260	98	32	34	29
43	243190	102	32	35	30
44	259840	102	33	35	31
45	277210	106	33	36	32
46	295390	110	34	36	32
47	314290	110	34	37	33
48	334000	114	35	37	33
49	354610	114	35	38	34
50	376030	118	36	38	34
51	398104	120	36	39	34
52	420238	120	37	39	35
53	442431	124	37	40	35
54	464684	124	38	40	36
55	486996	128	38	41	36
56	509368	128	39	41	37
57	531799	130	40	42	37
58	554290	130	40	42	38
59	576840	132	41	43	38
60	599450	134	41	44	39
61	622119	134	42	44	39
62	644848	136	42	45	40
63	667636	138	43	45	41
64	690484	138	43	46	41
65	713391	140	44	46	42
66	736358	142	44	47	42

LV	必要な経験値(累計)	最大AP	攻撃力	魔法力	防御力
67	759384	144	45	47	43
68	782470	144	45	48	43
69	805615	146	46	48	44
70	828820	148	46	49	44
71	852084	150	47	49	45
72	875408	150	47	50	45
73	898791	152	48	50	46
74	922234	154	48	51	46
75	945736	156	49	51	47
76	969298	156	50	52	47
77	992919	158	50	52	48
78	1016600	158	51	53	48
79	1040340	160	51	54	49
80	1064140	162	52	54	49
81	1087999	164	52	55	50
82	1111918	164	53	55	51
83	1135896	166	53	56	51
84	1159934	168	54	56	52
85	1184031	168	54	57	52
86	1208188	170	55	57	53
87	1232404	170	55	58	53
88	1256680	172	56	58	54
89	1281015	172	56	59	54
90	1305410	174	57	59	55
91	1329864	174	57	60	55
92	1354378	176	58	60	56
93	1378951	176	58	61	56
94	1403584	178	59	61	57
95	1428276	178	60	62	57
96	1453028	178	60	62	58
97	1477839	180	61	63	58
98	1502710	180	61	64	59
99	1527640	180	62	64	59

アビリティの習得

LV	目覚めの園で選んだ「学びたい力」に応じた覚えるもの		
	攻め込む力	守りぬく力	ふしぎな力
2	コンボプラス	クライシスハーフ	マジックコンボセーヴ
3	ドロー	ドロー	ドロー
4	エアコンボプラス	コンボリーヴ	MPヘイスト
5	オートフィニッシュ	オートフィニッシュ	オートフィニッシュ
6	MPヘイスト	コンボプラス	コンボプラス
8	ユニゾンファイア	ユニゾンファイア	ユニゾンファイア
9	コンボプラス	ガードリジェネ	ファイアアップ
10	フュージョンスピン	フュージョンスピン	フュージョンスピン
12	アトラクションアップ	MPヘイスト	ウォータアップ
14	ファイアアップ	エアコンボプラス	リーフベール
16	エアコンボプラス	ファイアアップ	エアコンボプラス
18	ウォータアップ	アトラクションアップ	ブリザドアップ
20	コンボアップ	カウンターアップ	マジックタイム
22	アトラクションタイム	アトラクションタイム	アトラクションタイム
24	エアコンボアップ	コンボプラス	カウンターアップ
26	コンボリーヴ	リーフベール	マジックコンボアップ
28	リーフベール	ウォータアップ	コンボリーヴ
30	ブリザドアップ	ラストリーヴ	コンボプラス

LV	目覚めの園で選んだ「学びたい力」に応じた覚えるもの		
	攻め込む力	守りぬく力	ふしぎな力
32	リンクブースト	エアコンボプラス	クライシスハーフ
34	サンダーアップ	リンクブースト	サンダーアップ
36	ガードリジェネ	コンボアップ	ガードリジェネ
38	エアロアップ	ブリザドアップ	エアロアップ
40	カウンターアップ	サンダーアップ	エアコンボプラス
42	マジックタイム	エアコンボアップ	ラストリーヴ
44	マジックコンボセーヴ	マジックタイム	アトラクションアップ
46	マジックコンボアップ	マジックコンボセーヴ	コンボアップ
48	ラストリーヴ	エアロアップ	リンクブースト
50	クライシスハーフ	マジックコンボアップ	エアコンボアップ



勝利ボーナスなどによるソラの戦力アップ

※ 武器……入手するキーブレード、アクション……習得するアクションアビリティ、ムーブ……習得するムーブアビリティ、サポート……習得するサポートアビリティ、リンク……使用可能になるリンク、魔法……習得する魔法

ワールド	条件	ステータスや装備数の変化	武器の入手やアビリティなどの習得
▼物語中での戦力アップ			
目覚めの園	ダークサイドを倒す	―	魔法 ファイア、ウォータ
オリンポス	オリンポス山／崖道でハートレスの群れを倒す	最大HP+10	―
オリンポス	テーベ／丘でハートレスの群れを倒す	最大HP+10	―
オリンポス	テーベ／庭園でハートレスに襲われている人を助ける	最大HP+10	―
オリンポス	テーベ／市民広場でロックトロールを倒す	最大HP+10	―
オリンポス	ロックタイタンを倒す	最大MP+5	―
オリンポス	トルネードタイタンを倒す	最大HP+10	武器 ヒーローズオリジン
闇の世界	デビルズタワーを倒す	―	リンク ワンダーバルーン
トワイライトタウン	デビルズウェーブを撃退する	―	魔法 ケアル サポート MPセーフティー
トワイライトタウン	街の一角／屋敷前でハートレスとノーバディの群れを倒す	最大HP+10	魔法 ブリザド
トワイライトタウン	街の一角／トラム広場で食材を集める	―	武器 シューティングスター
(ワールド順不同) トイボックス	アンディの家でハートレスの群れを倒す	―	アクション エアリカバリー
トイボックス	シュープリーム・スマッシャーを倒す	―	アクション ラピッドスラッシュ
トイボックス	アンジェリック・アンバーを倒す	最大MP+5	ムーブ ハイジャンプ
トイボックス	ギャラクシー トイズ／ベビートイ：アウトドアでUFOを撃墜する	―	魔法 サンダー
トイボックス	ミニゲーム『VERUM REX -Beat of Lead-』をクリアする	アクセサリー装備数+1	リンク 8bitボム
トイボックス	キングオブトイズを倒す	最大HP+10	武器 ファボデピュティ アクション スラッシュドロップ
キングダム・オブ・コロナ	森／丘陵でハートレスの群れを倒す	―	魔法 エアロ
キングダム・オブ・コロナ	森／丘陵でノーバディの群れを倒す	―	アクション リベンジスラッシュ
キングダム・オブ・コロナ	森／湿地でクレイジーキャリッジを倒す	最大MP+5	ムーブ スーパージャンプ
キングダム・オブ・コロナ	コロナの町／船着き場でノーバディの群れを倒す	―	アクション スパイラルアッパー
キングダム・オブ・コロナ	森／塔でハートレスの群れを倒す	防具装備数+1	―
キングダム・オブ・コロナ	マッドマザーを倒す	最大HP+10	武器 エバーアフター
(ワールド順不同) モンストロポリス	モンスターズ・インク／ロビー&オフィスでアンヴァースの群れを倒す	―	アクション リベンジインパクト
モンストロポリス	ドア倉庫／倉庫：上部でハートレスの群れを倒してブーを笑わせる	―	魔法 ファイラ
モンストロポリス	工場／2階でアンヴァースの群れを倒してブーを笑わせる	―	サポート コンボマスター
モンストロポリス	発電所／連絡通路の火事が起きている場所で敵の群れを倒す	―	魔法 ウォタラ
モンストロポリス	発電所／タンクヤードの火事が起きている場所で敵の群れを倒す	アイテム装備数+1	リンク キングスフレア
モンストロポリス	発電所／タンクヤードでアンヴァースの群れを倒す	―	アクション トリプルラッシュ
モンストロポリス	ジェル・オブ・ホラーを倒す	最大HP+10	武器 ハッピーギア 魔法 ケアルラ
アレンデール	北の山／峡谷でハートレスの群れを倒す	―	アクション グラウンドブレイカー
アレンデール	氷の迷宮／下層でノーバディの群れを倒す	―	魔法 サンダラ
アレンデール	氷の迷宮／中層(E)でノーバディの群れを倒す	―	アクション リスクドッジ
アレンデール	フロストサーペントの群れを倒す	―	ムーブ ダブルフライト
アレンデール	北の山／雪渓でハートレスの群れを倒す	アクセサリー装備数+1	ムーブ エアスライド
アレンデール	マシュマロウを倒す	―	魔法 ブリザラ
アレンデール	スコルを倒す	最大MP+5	武器 クリスタルスノウ ムーブ スーパースライド
100エーカーの森	『プーのハニーポット』をクリアする	―	武器 ハニートレンタ
(ワールド順不同) ザ・カリビアン	デイヴィ・ジョーンズ・ロッカーでハートレスの群れを倒す	―	アクション リベンジダイブ
ザ・カリビアン	レイジングヴァルチャーを倒す	―	ムーブ エアスライド
ザ・カリビアン	ライトニングアングラーを倒す	―	魔法 サンダガ
ザ・カリビアン	ライトニングアングラーを倒したあと、出現した宝箱を開ける	―	リンク シースペクタクル
ザ・カリビアン	ルクソードの船との競争に勝つ	アイテム装備数+1	―
ザ・カリビアン	ルクソードの船に乗りこみ、甲板の敵の群れを倒す	―	アクション マジックフラッシュ
ザ・カリビアン	カリブ海／北海域でハートレスの船団を倒す	―	魔法 ウォタガ
ザ・カリビアン	デイヴィ・ジョーンズを倒す	最大HP+10	武器 ラダーオブフェイト アクション ブローカウンター



ワールド	条件	ステータスや装備数の変化	武器の入手やアビリティなどの習得
ワールド順不同 サンフランソウキョウ	メタリックトロールを倒す	―	アクション フォーカスアスピル
	ミニゲーム『フラッシュトレーサー』をクリアする	―	リンク プラズマエンカウンター
	カラミティコーラスを倒す	―	魔法 ファイガ
	中心街で4人のヒーローを助ける	―	ムーブ スーパースライド
	ダークキューブを倒す	防具装備数＋1	―
	ダークベイマックスを倒す	最大HP＋10	武器 ナノギア 魔法 エアロラ
闇の世界	アンチ・アクアを倒す	最大HP＋10	魔法 ブリザガ
キーブレード墓場（1回目）	荒野で敵の大群を倒す	アイテム装備数＋1	アクション ファイナルブロー ムーブ グライド
終わりの世界	リッチを倒し、アクセルのハートを取りもどす	最大MP＋5	魔法 エアロガ
キーブレード墓場（2回目）	『ユニオンクロス』を使ってデビルズウェーブを倒す	―	武器 スターライト（※1） 魔法 ケアルガ
	順不同 シグバールとダーク・リクを倒す	最大MP＋5	―
	順不同 マールーシャとラクシーヌとルクソードを倒す	最大HP＋10	―
	順不同 サイクスを倒す	最大HP＋10	―
	順不同 テラ＝ゼアノートとヴァニタスを倒す	最大MP＋5	―
	アンセムとゼムナスとヤング・ゼアノートを倒す	最大HP＋10	―
▼ミニゲームなどでの戦力アップ			
オリンポス	ミニゲーム『セブンプリンズ（チェリープリン）』を20000以上のスコアでクリアする	―	サポート シチュエーションタイム
トワイライトタウン	グランドメニューをすべて大成功で作る	―	武器 グランシェフ
トイボックス	ミニゲーム『VERUM REX -Beat of Lead-』を1000万以上のスコアでクリアする	―	アクション フォーカスアスピル
	ミニゲーム『セブンプリンズ（ストロベリープリン）』を17000以上のスコアでクリアする	―	サポート アトラクションタイム
キングダム・オブ・コロナ	ミニゲーム『フェスティバルダンス』を50000以上のスコアでクリアする	―	アクション ユニゾンサンダー
	ミニゲーム『セブンプリンズ（オレンジプリン）』を23000以上のスコアでクリアする	―	サポート ドロー
モンストロポリス	ミニゲーム『セブンプリンズ（バナナプリン）』を20000以上のスコアでクリアする	―	サポート マジックタイム
アレンデール	ミニゲーム『フローズンスライダー』を500000以上のスコアでクリアする	―	アクション フュージョンロケット
	ミニゲーム『フローズンスライダー』で10個のトレジャープライズをすべて入手する	―	サポート マスタードロー
	ミニゲーム『セブンプリンズ（グレーププリン）』を20000以上のスコアでクリアする	―	アクション ユニゾンブリザド
ザ・カリビアン	ミニゲーム『セブンプリンズ（ウォーターメロンプリン）』を28000以上のスコアでクリアする	―	アクション フォーカスアスピル
サンフランソウキョウ	ミニゲーム『フラッシュトレーサー』のAコースを60000以上のスコアでクリアする	―	サポート アトラクションアップ
	ミニゲーム『フラッシュトレーサー』のBコースを75000以上のスコアでクリアする	―	サポート マジックタイム
	ミニゲーム『セブンプリンズ（メロンプリン）』を15000以上のスコアでクリアする	―	サポート アトラクションタイム
終わりの世界	バラバラになったソラを222人集める	最大HP＋5	―
	バラバラになったソラを333人集める	最大HP＋5	―
（モバイルポータル）	ミニゲーム『クラシックキングダム』のすべてのゲームでスコアを記録する（「BARNYARD SPORTS」は全競技で記録する必要がある）	―	武器 クラシックノーツ
（各地のショップ）	オリハルコン×7、みなぎる結晶×2、透きとおる結晶×2、力の結晶×2を集め、アイテム合成でアルテマウェポンを作る	―	武器 アルテマウェポン

※1……『KH ユニオン クロス』の特典として事前に入手している場合は手に入らない

勝利ボーナスなどによって成長するステータスの最終的な値

ステータス	勝利ボーナスなどによる上昇量の合計	目覚めの園で選んだ「求める強さ」ごとの最終的な値（初期値と上昇量の合計）		
		体力	ふしぎな力	均衡
最大HP	＋160	280	250	265
最大MP	＋35	135	155	145
防具装備数	＋2	3		
アクセサリー装備数	＋2	3		
アイテム装備数	＋3	6		

※最大AP、攻撃力、魔法力、防御力は、勝利ボーナスなどでは成長しない。それらのステータスを成長させるには、レベルを上げるか（→P.59）、APアップなどのアイテムを使うことが必要（「レベルごとの値＋100」まで上げられる）

ソラが覚えられるアビリティ

※攻……「攻め込む力」を選んでいた場合、守……「守りぬく力」を選んでいた場合、ふ……「ふしぎな力」を選んでいた場合

名前	必要AP	習得条件	詳細
▼アクションアビリティ			
エアリカバリー	2	勝利ボーナス(トイボックス)	P.180
ブローカウンター	5	勝利ボーナス(ザ・カリビアン)	P.68
リフレクトガード	2	最初から習得	P.180
リベンジスラッシュ	4	勝利ボーナス(キングダム・オブ・コロナ)	P.68
リベンジインパクト	4	勝利ボーナス(モンストロポリス)	P.68
リベンジダイブ	4	勝利ボーナス(ザ・カリビアン)	P.68
ファイナルブロー	5	勝利ボーナス(キーブレード墓場)	P.68
リスクドッジ	3	勝利ボーナス(アレンデール)	P.181
スラッシュドロップ	2	勝利ボーナス(トイボックス)	P.68
ラピッドスラッシュ	3	勝利ボーナス(トイボックス)	P.68
トリプルラッシュ	4	勝利ボーナス(モンストロポリス)	P.68
マジックフラッシュ	5	勝利ボーナス(ザ・カリビアン)	P.69
スパイラルアッパー	3	勝利ボーナス(キングダム・オブ・コロナ)	P.69
グラウンドブレイカー	3	勝利ボーナス(アレンデール)	P.69
フォーカスアスピル	3	勝利ボーナス(サンフランソウキョウ)	P.199
		ミニゲーム『VERUM REX -Beat of Lead-』	
		ミニゲーム『セブンプリンズ』(ザ・カリビアン)	
ユニゾンファイア	3	レベルアップ(LV8)	P.70
ユニゾンブリザド	3	ミニゲーム『セブンプリンズ』(アレンデール)	P.70
ユニゾンサンダー	3	ミニゲーム『フェスティバルダンス』	P.70
フュージョンスピン	3	レベルアップ(LV10)	P.70
フュージョンロケット	3	ミニゲーム『フローズンスライダー』	P.70
ソニックスラッシュ	2	最初から習得	P.69
ターンカッター	2	最初から習得	P.69
サマーソルト	2	最初から習得	P.69
チャージブレイク	2	最初から習得	P.69
▼ムーブアビリティ			
ハイジャンプ	2	勝利ボーナス(トイボックス)	P.166
ダブルフライト	2	勝利ボーナス(アレンデール)	P.167
ドッジロール	3	最初から習得	P.167
エアスライド	1	最初から習得	P.167
		勝利ボーナス(アレンデール)	
		勝利ボーナス(ザ・カリビアン)	
エアドッジ	3	最初から習得	P.167
グライド	1	イベント(キーブレード墓場)	P.167
ウォールキック	1	最初から習得	P.194
ポールスピン	1	最初から習得	P.194
ポールスイング	1	最初から習得	P.194
スーパージャンプ	2	勝利ボーナス(キングダム・オブ・コロナ)	P.194
スーパースライド	1	最初から習得	P.194
		勝利ボーナス(アレンデール)	
		勝利ボーナス(サンフランソウキョウ)	
▼サポートアビリティ			
EXPゼロ	0	最初から習得	P.157
ライブラ	1	最初から習得	P.157
MPセーフティー	0	勝利ボーナス(トワイライトタウン)	P.157
フレンドエイド	1	最初から習得	P.157
オートロックマジック	1	最初から習得	P.157

名前	必要AP	習得条件	詳細
コンボプラス	4	レベルアップ(攻LV2守LV6ふLV6)	P.157
		レベルアップ(攻LV9守LV24ふLV30)	
エアコンボプラス	4	レベルアップ(攻LV4守LV14ふLV16)	P.157
		レベルアップ(攻LV16守LV32ふLV40)	
コンボアップ	5	レベルアップ(攻LV20守LV36ふLV46)	P.157
エアコンボアップ	4	レベルアップ(攻LV24守LV42ふLV50)	P.157
コンボマスター	4	勝利ボーナス(モンストロポリス)	P.157
カウンターアップ	3	レベルアップ(攻LV40守LV20ふLV24)	P.157
リーフベール	1	レベルアップ(攻LV28守LV26ふLV14)	P.159
ラストリーヴ	4	レベルアップ(攻LV48守LV30ふLV42)	P.158
コンボリーヴ	4	レベルアップ(攻LV26守LV4ふLV28)	P.158
マジックコンボセーヴ	3	レベルアップ(攻LV44守LV46ふLV2)	P.157
マジックコンボアップ	5	レベルアップ(攻LV46守LV50ふLV26)	P.157
オートフィニッシュ	3	レベルアップ(LV5)	P.158
ドロー	1	レベルアップ(LV3)	P.160
		ミニゲーム『セブンプリンズ』(キングダム・オブ・コロナ)	
マスタードロー	5	ミニゲーム『フローズンスライダー』	P.160
ファイアアップ	4	レベルアップ(攻LV14守LV16ふLV9)	P.157
ブリザドアップ	4	レベルアップ(攻LV30守LV38ふLV18)	P.157
サンダーアップ	4	レベルアップ(攻LV34守LV40ふLV34)	P.157
ウォータアップ	4	レベルアップ(攻LV18守LV28ふLV12)	P.158
エアロアップ	4	レベルアップ(攻LV38守LV48ふLV38)	P.158
ガードリジェネ	3	レベルアップ(攻LV36守LV9ふLV36)	P.159
MPヘイスト	3	レベルアップ(攻LV6守LV12ふLV4)	P.159
マジックタイム	3	レベルアップ(攻LV42守LV44ふLV20)	P.158
		ミニゲーム『セブンプリンズ』(モンストロポリス)	
		ミニゲーム『フラッシュトレーサー』	
シチュエーションタイム	3	ミニゲーム『セブンプリンズ』(オリンポス)	P.158
アトラクションタイム	3	レベルアップ(LV22)	P.158
		ミニゲーム『セブンプリンズ』(トイボックス)	
		ミニゲーム『セブンプリンズ』(サンフランソウキョウ)	
アトラクションアップ	3	レベルアップ(攻LV12守LV18ふLV44)	P.158
		ミニゲーム『フラッシュトレーサー』	
リンクブースト	4	レベルアップ(攻LV32守LV34ふLV48)	P.158
クライシスハーフ	4	最初から習得	P.159
		レベルアップ(攻LV50守LV2ふLV32)	



ソラがチェンジできるフォーム

バトル中にソラが姿を変えるフォームは全7種類。フォームごとに強化される能力が異なる。

※フォームが変わったときは、そのフォームが持つアビリティだけでなく、手にしているキーブレードに対応したアビリティも利用できる(→P.72〜107)

2ndフォーム



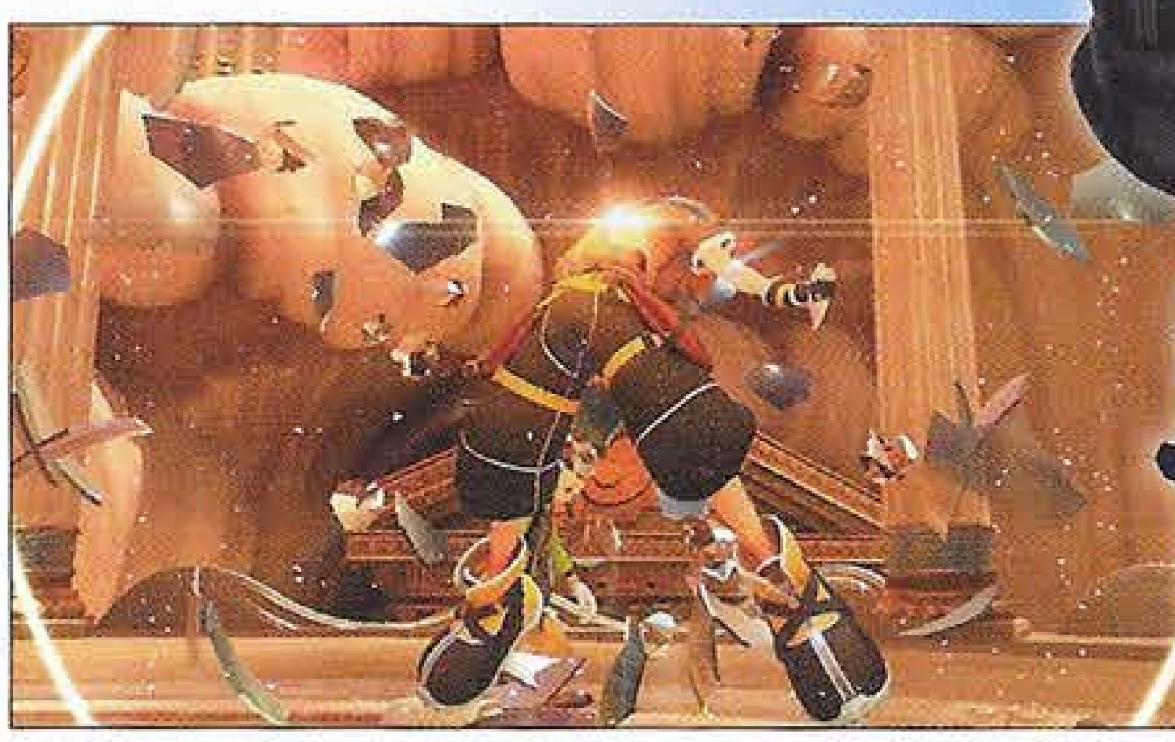
このフォームにチェンジできるキーブレード

- キングダムチェーン
- スターライト
- ミッドナイトブルー
- ファントムグリーン
- ドーンティルダスク

『KHⅡ』での服装をモチーフにしたフォーム。技と魔法に関する能力が強化され、敵と戦いやすくなる。『ラックアップ』『マスタードロー』を持つので、合成素材を集めたいときにも活用するといい。

このフォームが持つアビリティ

- ハイジャンプ
- コンボマスター
- ラックアップ
- マスタードロー
- MPヘイスト
- オーバーカム



➡このフォームになれるキーブレードは、いずれもキーブレード変形が起こらないのが特徴。

ガーディアンフォーム



このフォームにチェンジできるキーブレード

- ヒーローズオリジン
- ハニートレンタ
- クラシックノーツ

黄色を基調としたフォーム。全方向からの攻撃をガードできる技が使えるうえ、ダメージに耐えるためのアビリティが充実している。攻撃範囲が広いガードカウンター『バリアクラッカー』も便利。

このフォームが持つアビリティ

- エアリカバリー
- リフレク
- バリアクラッカー
- ハイジャンプ
- コンボマスター
- ラストリーヴ
- コンボリーヴ
- オーバーカム
- ディフェンダー



➡『ラストリーヴ』と『コンボリーヴ』によって、ギリギリで倒されずにすむことが多い。

エレメントフォーム

このフォームにチェンジできるキーブレード	
●シューティングスター	●エバーアフター

青が基調のフォームで、魔法に関連するアビリティを多く持つ。『MPヘイスガ』はリンクを使うとき、『マジックコンボアップ』『マジックドロー』は魔法力が影響する技を使うときにも役立つ。

このフォームが持つアビリティ

●ハイジャンプ	●マジックコンボアップ
●ダブルフライト	●マジックドロー
●コンボマスター	●MPヘイスガ
●リーフベール	●オーバーカム
●マジックコンボセーヴ	





⬆空中でもう1回ジャンプできるようになる『ダブルフライト』も利用可能。

ストライクフォーム



このフォームにチェンジできるキーブレード	
●ファボデピュティ	●ラダーオブフェイト
●ハッピーギア	

赤を基調としたフォーム。持っているアビリティは3種類と少なめだが、コンボの途中でコンボフィニッシュを出せる『フリーフィニッシュ』を利用できるのは、このフォームになったときのみ。

このフォームが持つアビリティ

- ●コンボマスター
- ●オーバーカム
- ●フリーフィニッシュ

➡コンボ中に⊗ボタンを押すと、すぐにコンボフィニッシュが出る。通常のコンボと使いわけよう。





ブリッツフォーム



このフォームにチェンジできるキーブレード	
●クリスタルスノウ	●グランシェフ
●ナノギア	

緑が基調のフォーム。前後左右へすばやく移動するためのアビリティが豊富で、ひたすら動きまわるのが有効なバトルに向いている。歩くか走るかしつづけると、HPとMPが少しずつ回復するのも長所。

このフォームが持つアビリティ

●エアスライド(×3)	●ウォークヒーリング
●グライド	●ウォークリジェネ
●スーパースライド(×3)	●MPヘイスラ
●コンボマスター	●オーバーカム



➡このフォームになれば、移動速度が3段階目に上がった『エアスライド』『スーパースライド』を行なえる。

アルティメットフォーム



このフォームにチェンジできるキーブレード
●アルテマウェポン

白を基調とした究極のフォーム。ターゲットと離れているときに『たたかう』をくり出すと、『テレポ』が発動して敵の近くへワープできる。そのさいは、少しのあいだソラが無敵になるのだ。

このフォームが持つアビリティ

●テレポ	●コンボリーヴ
●コンボマスター	●MPヘイスラ
●リーフベール	●オーバーカム
●ラストリーヴ	



⬅このフォームになるには、貴重な合成素材から作り出せるアルテマウェポンが必要。

Index

レイジフォーム

このフォームにチェンジできるキーブレード

- すべてのキーブレード

怒りのオーラをまとったフォーム。ソラのHPが残り少なくなったときにチェンジでき(下のコラムを参照)、魔法などが封じられるものの、強力な攻撃をくり出せる。なお、物語終盤の特定のバトルではソラが無条件でレイジフォームになるが、そのときの能力は本来のものとちがう(→P.665)。



レイジフォームのおもな特徴

- フォームチェンジしたときにソラのHPが全回復し、出現中のシチュエーションコマンドが消える
- 『たたかう』の動作が変わる(→P.71)。また、最大コンボ数が5になるほか、攻撃が当たらなくてもコンボをつづけられるようになる
- シチュエーションコマンド『リスクチャージ』で、HPと引きかえにソラを強化できる(→P.71)
- 地上と空中の回避行動が「姿を消しつつ左スティックの入力方向へダッシュする」になる
- ⓡボタンによるガードの動作が変化。全方向からの攻撃をよろめかずに防げるうえ、ガード時には自動的に跳びのいて敵から離れられる
- 特定の行動をとれなくなる(下記を参照)

レイジフォーム時にとれなくなる行動

- 魔法、アイテム、リンク、シュートフロー、アスレチックフローの使用
- キーブレードの持ち替え
- キャンプメニューの表示
- コマンドメニューのショートカットへの切りかえ
- カメラの起動と撮影
- △ボタンによる会話や調査



⬆HPを回復してくれる仲間がいる場合は、早めに『リスクチャージ』を3回使い、ソラを強化してから戦うといい。

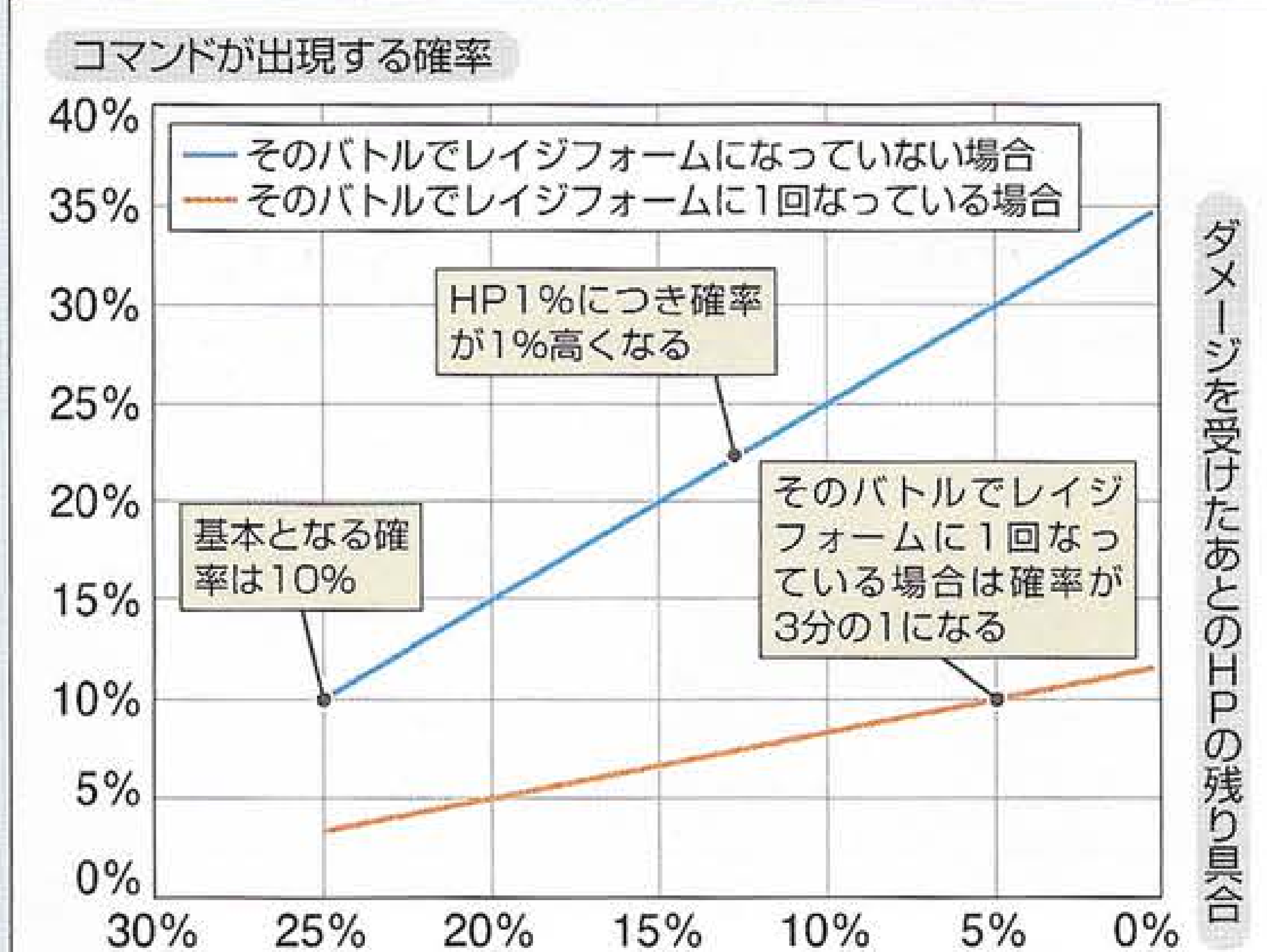
コラムポータル　レイジフォームのコマンドはピンチのときほど出現しやすい

レイジフォームのコマンドは、ソラのHPが残り25%以下まで減ったときに、HPの残り具合に応じた確率で出現する(右の図を参照)。ただし、下記の状況だとコマンドは出現しない。

レイジフォームのコマンドが出現しない状況

- バーン、フリーズ、スタン状態のとき
- 連携、アトラクションフロー、リンクの発動中
- そのバトル中にレイジフォームに2回なっているとき
- レイジフォームが解除されてから90秒間(この時間はバトルが終わってもカウントされる)
- 物語終盤の特定のバトル中(→P.664)

レイジフォームのコマンドが出現する確率



※そのバトルでレイジフォームに2回なっている場合はコマンドが出現しなくなる



全キーブレード共通の攻撃

フォームチェンジ前の『たたかう』をはじめ、どのキーブレードでも使える技を紹介しよう。

通常時(フォームチェンジやキーブレード変形前)

最大コンボ数	4(※1)
魔法	基本スタイル(→P.122)

※1……『コンボプラス』『エアコンボプラス』『チャージバーサク』などの効果で変わることがある(→P.179)

基本技(アビリティなしで出せる技)

地上コンボ

A 地上振り下ろし(※2/※3)



威力倍率 0.6 物理 無敵

B 地上突き(※3)



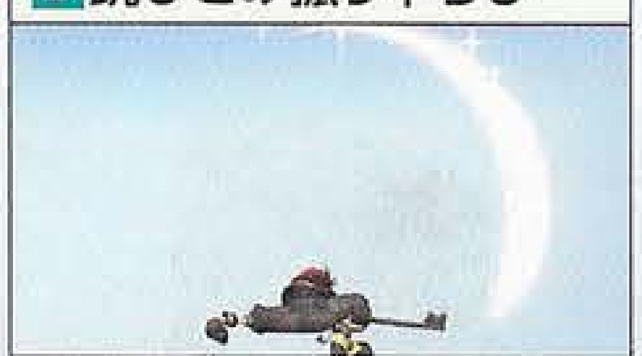
威力倍率 0.8 物理 無敵

C 地上右振り(※3)



威力倍率 0.8 物理 無敵

D 跳びこみ振り下ろし



威力倍率 1.2 物理 無敵

空中コンボ

E 空中振り下ろし(※4)



威力倍率 0.6 物理 無敵

F 空中振り上げ



威力倍率 0.8 物理 無敵

G 空中右振り



威力倍率 0.8 物理 無敵

H 空中縦3回転振り



威力倍率 1.2 物理 無敵

ターゲットが中～遠距離にいるとき

I 空中右上振り



威力倍率 0.8 物理 無敵

ターゲットが低い位置にいるとき

J 空中回転振り下ろし



威力倍率 1.0 物理 無敵

フリーランで壁を走っているときに◎ボタン

K 壁走り回転振り下ろし



威力倍率 1.5 物理 無敵

L 壁走り回転振り上げ



威力倍率 1.5 物理 無敵

⬆通常はKが出て敵を打ち上げるが、ターゲットが近距離かつ低い位置にいるとLが出て敵を斜め下に落とす。

坂をすべっているときに◎ボタン

M キーブレード乗り突進



威力倍率 1.5 物理 無敵

⬆武器の上に乗ったまま突進し、敵を打ち上げる。

高所からの落下中に◎ボタン(ターゲットがいるときのみ)

ダイブアタック



威力倍率 6.0 物理 無敵

⬆急降下による突きと衝撃波で攻撃(→P.168)。

※2……ターゲットが中～遠距離にいるときはBに、周囲に複数の敵がいるときはCになる　※3……ターゲットが高い位置にいるときはFになる(自動的にジャンプする)　※4……ターゲットが高い位置にいるときはFに、周囲に複数の敵がいるときはGになる

技の詳細データ

名前	属性	威力倍率	関連ステータス	フォーム値	リアクション値	リベンジ値	ガード無効化	弾きLV	状態異常
A地上振り下ろし	物理	0.6	攻撃力	6	0	1	×	1(※5)	—
B地上突き	物理	0.8	攻撃力	7	0	1	×	1(※5)	—
C地上右振り	物理	0.8	攻撃力	7	0	1	×	1(※5)	—
D跳びこみ振り下ろし	物理	1.2	攻撃力	8	1	0.5	×	—	—
E空中振り下ろし	物理	0.6	攻撃力	6	0	1	×	1(※5)	—
F空中振り上げ	物理	0.8	攻撃力	7	0	1	×	1(※5)	—
G空中右振り	物理	0.8	攻撃力	7	0	1	×	1(※5)	—
H空中縦3回転振り	物理	0.2+0.2+0.8	攻撃力	1+1+7	0+0+1	0.1+0.1+0.5	×	—	—
I空中右上振り	物理	0.8	攻撃力	7	0	1	×	1(※5)	—
J空中回転振り下ろし	物理	1.0	攻撃力	8	0	1	×	1(※5)	—
K壁走り回転振り下ろし	物理	1.5	攻撃力	8	1	1	×	—	—
L壁走り回転振り上げ	物理	1.5	攻撃力	8	1	1	×	—	—
Mキーブレード乗り突進	物理	1.5	攻撃力	8	1	1	×	—	—
ダイブアタック	物理	1.0+5.0	攻撃力	8+8	1+5	1+1	○	—	—

※5……コンボの2段目以降は「——」(攻撃を弾き返されなくなる)

Index

アビリティ技

※『リスクドッジ』の動作中に出せる技以外は、同じ名前のアビリティをセットしていると使用できる

カウンターとして出せるもの

『エアリカバリー』の動作中に◎ボタン

ブローカウンター



威力倍率 1.6　物理　無敵

⬆攻撃してきた敵に近づきつつ武器を4回振りまわす。ほかのカウンター技とちがい、敵を吹き飛ばすことができない。

防御姿勢中に◎ボタン(→P.181)[ガードカウンター]

リベンジスラッシュ



威力倍率 1.6　物理　無敵

⬆ダッシュしながら武器を振り上げ、攻撃してきた敵を打ち上げる。動作がすばやいものの、そのぶん無敵時間は短め。

防御姿勢中に◎ボタン(→P.181)[ガードカウンター]

リベンジインパクト



威力倍率 1.2　物理　無敵

⬆その場で武器を右に振りまわし、周囲にいる敵を吹き飛ばす。リーチは短めだが、複数の敵を巻きこみやすい。

防御姿勢中に◎ボタン(→P.181)[ガードカウンター]

リベンジダイブ



威力倍率 1.6　物理　無敵

⬆真上に浮かんだあと、攻撃してきた敵めがけて突進して吹き飛ばす。攻撃が遠くまで届くうえ、無敵時間も長め。

ガードカウンターで敵が吹き飛んだときに◎ボタン

ファイナルブロー



威力倍率 1.2　物理　無敵

⬆ガードカウンターで吹き飛ばした敵のそばまでワープし、武器を何度も振ってより遠くへ吹き飛ばす。

『リスクドッジ』で敵の頭上を乗り越えたときに◎ボタン[リスクドッジカウンター]

カウンターレイド



威力倍率 2.0　物理　無敵

⬆攻撃してきた敵がいる方向めがけて武器を投げる。武器は敵を貫通して飛んだあと、ソラの手元までワープする。

『リスクドッジ』で敵の背後へまわりこんだときに◎ボタン[リスクドッジカウンター]

バックスラッシュ



威力倍率 2.6　物理　無敵

⬆攻撃してきた敵の方向へ跳び、縦に3回転しつつ武器を振りまわす。最後の攻撃では、敵を前のめりに転倒させる。

『リスクドッジ』で敵の足元をくぐり抜けたときに◎ボタン[リスクドッジカウンター]

フックアッパー



威力倍率 1.3　物理　無敵

⬆地面に刺した武器を軸にして横に回転しながら蹴りを仕掛けたあと、攻撃してきた敵に近づいて武器を振り上げる。

『リスクドッジ』で敵の背後へワープしたときに◎ボタン[リスクドッジカウンター]

ワープスラッシュ



威力倍率 2.4　物理　無敵

⬆攻撃してきた敵めがけて、縦に2回転しながら武器を振り下ろす。敵を地面にたたき落とすことはできない。

コンボの技として出せるもの

地上にいるターゲットの頭上で◎ボタン

スラッシュドロップ



威力倍率 1.2〜1.6　物理　無敵

⬆急降下して武器を振り下ろす。コンボフィニッシュとして出た場合は、着地時に衝撃波による攻撃が追加される。

コンボ中に◎ボタン(※1)

ラピッドスラッシュ



威力倍率 2.0　物理　無敵

⬆コンボフィニッシュの直前に出せる技。前進しながら武器を左右に振りまわし、広い範囲を攻撃する。

コンボ中に◎ボタン

トリプルラッシュ



威力倍率 1.8　物理　無敵

⬆コンボフィニッシュの直前に出せる技。身構えたあと、すばやく前進しながら武器を3回突き出す。

※1……『トリプルラッシュ』もセットしているときは、周囲に複数の敵がいるときかターゲットがいないときのみ出せる

コンボ中に◎ボタン(※2)
マジックフラッシュ


威力倍率 2.4　無　無敵

⬆コンボフィニッシュの一種。ターゲットに近づき、全方向に魔力を放って攻撃する。攻撃範囲は見た目以上に広い。

コンボ中に⊗ボタン(※3)
スパイラルアッパー


威力倍率 0.6　物理　無敵

⬆武器を振りまわしながら跳び、敵を打ち上げる。『グラウンドブレイカー』をセットしていなければ空中でも出せる。

コンボ中に⊗ボタン(※3)
グラウンドブレイカー


威力倍率 0.6　物理　無敵

⬆武器を振り下ろし、敵を下に打ち落とす。『スパイラルアッパー』をセットしていなければ地上でも出せる。

※2……コンボフィニッシュとして出せる。そのときは、直前に基本技のコンボフィニッシュ(→P.67)が出る
※3……『ラピッドスラッシュ』『トリプルラッシュ』と、P.67のD跳びこみ振り下ろしやH空中縦3回転振りのあとには出せない

フリーフローアタック(フリーフローアクション中に出せるもの)

『ウォールキック』『レールスライド』『スーパースライド』の動作中に◎ボタン(※4)
ソニックスラッシュ


威力倍率 2.5　物理　無敵

⬅振り下ろした武器を後方宙返りしながら振り上げ、敵を遠くへ吹き飛ばす。

『ポールスピン』の動作中に◎ボタン
ターンカッター


威力倍率 2.0　物理　無敵

⬅大きな円の軌道で飛びながらターゲットに近づき、武器を3回振りまわす。

『ポールスイング』の動作中に◎ボタン
サマーソルト


威力倍率 2.0　物理　無敵

⬅ターゲットがいる方向へ宙返りをしつつ武器を3回振りまわし、敵を吹き飛ばす。

『スーパージャンプ』の動作中に◎ボタン
チャージブレイク


威力倍率 2.5　物理　無敵

⬅急降下しながら武器を振り下ろす。着地時には、衝撃波による攻撃が全方向に広がる。

※4……『スーパージャンプ』の動作中も、ターゲットが中〜遠距離にいるときなら出せる

技の詳細データ

名前	属性	威力倍率	関連ステータス	フォーム値	リアクション値	リベンジ値	ガード無効化	弾きLV	状態異常
ブローカウンター	物理	0.7+0.3×3回	攻撃力	6+2×3回	5+1×3回	0	○	—	—
リベンジスラッシュ	物理	1.6	攻撃力	8	5	0	○	—	—
リベンジインパクト	物理	1.2	攻撃力	8	5	0	○	—	—
リベンジダイブ	物理	0.2×4回+0.8	攻撃力	1×4回+7	1×4回+5	0	○	—	—
ファイナルブロー	物理	0.3+0.3+0.6	攻撃力	2+2+6	5×3回	0	○	—	—
カウンターレイド	物理	2.0	攻撃力	8	1	0	○	—	—
バックスラッシュ	物理	0.3+0.3+2.0	攻撃力	2+2+8	1+1+5	0	○	—	—
フックアッパー	物理	0.3+1.0	攻撃力	2+4	1+5	0	○	—	—
ワープスラッシュ	物理	0.4+2.0	攻撃力	3+8	1+5	0	○	—	—
スラッシュ 武器	物理	1.2	攻撃力	8	0	1	×	1	—
ドロップ 衝撃波	物理	0.4	攻撃力	3	1	0.3	×	—	—
ラピッドスラッシュ	物理	0.6+0.6+0.8	攻撃力	6+6+7	0+0+1	0.5×3回	×	—	—
トリプルラッシュ	物理	0.4+0.4+1.0	攻撃力	3+3+8	0+0+1	0.3+0.3+0.5	×	—	—
マジックフラッシュ	無	2.4	魔法力	8	1	0.5	○	—	—
スパイラルアッパー	物理	0.6	攻撃力	6	0	1	×	1	—
グラウンドブレイカー	物理	0.6	攻撃力	6	0	1	×	1	—
ソニックスラッシュ	物理	1.0+1.5	攻撃力	8+8	0+1	1+1	×	1	—
ターンカッター	物理	0.5+0.5+1.0	攻撃力	4+4+8	0+0+1	0.8+0.8+1	○	—	—
サマーソルト	物理	0.5+0.5+1.0	攻撃力	4+4+8	0+0+1	0.8+0.8+1	○	—	—
チャージ 武器	物理	1.0	攻撃力	8	0	1	○	—	—
ブレイク 衝撃波	物理	1.5	攻撃力	8	1	1	○	—	—

Index

ドナルドかグーフィーと協力してくり出すコンボフィニッシュ

ドナルドが近くにいて、コンボフィニッシュ時に◎ボタン

ユニゾンファイア



威力倍率 1.6　ファイア　無敵

⬆ソラとドナルドが背中を合わせてスピンし、全方向の広い範囲に炎を放つ。

ドナルドが近くにいて、コンボフィニッシュ時に◎ボタン

ユニゾンブリザド



威力倍率 1.2　ブリザド　無敵

⬆ソラとドナルドが冷気を全方向に放って攻撃し、敵をフリーズ状態にする。

ドナルドが近くにいて、コンボフィニッシュ時に◎ボタン

ユニゾンサンダー



威力倍率 1.6　サンダー　無敵

⬆ソラとドナルドが周囲に雷を落とし、ダメージを与えた敵を帯電状態にする。

グーフィーが近くにいて、コンボフィニッシュ時に◎ボタン

フュージョンスピン



威力倍率 1.8　物理　無敵

⬆グーフィーの手をつかんだソラが何度もスピンし、巻きこんだ敵を打ち上げる。

グーフィーが近くにいて、コンボフィニッシュ時に◎ボタン

フュージョンロケット



威力倍率 2.0　物理　無敵

⬆ソラとグーフィーがきりもみ回転しながら飛び、ぶつかった敵を打ち上げる。



技の詳細データ

名前	属性	威力倍率	関連ステータス	フォーム値	リアクション値	リベンジ値	ガード無効化	弾きLV	状態異常
ユニゾンファイア	ファイア	1.6	魔法力	8	1	0.5	○	―	―
ユニゾンブリザド	ブリザド	0.6+0.6	魔法力	6+6	1+1	0.5+0.5	○	―	フリーズ(100%／10秒)
ユニゾンサンダー	サンダー	1.6	魔法力	8	1	0.5	○	―	帯電(100%／10秒)
フュージョンスピン	物理	1.8	攻撃力	8	1	0.5	○	―	―
フュージョンロケット	物理	2.0	攻撃力	8	1	0.5	○	―	―

コラムポータル　『ユニゾン○○』『フュージョン○○』は多くセットするほど発動しやすい

ドナルドかグーフィーと協力してくり出すコンボフィニッシュは、発動できるかどうかが右の図の流れで決まる。発動確率を上げたければ、対応するアビリティを多くセットし、ドナルドやグーフィーの近くで戦おう。なお、仲間がスタン状態などの状態異常で動けないときでも技は発動できるうえ、そのさいは一緒に攻撃する仲間の状態異常が自動的に解ける(ソラの帯電状態やクラウド状態も同じように解除される)。

『ユニゾン○○』『フュージョン○○』が発動するかどうかの決まりかた

コンボフィニッシュ直前までコンボをつづけると、「対応するアビリティをセットしている数」と「ソラと仲間との距離」をもとに、下の表の確率で『たたかう』のコマンドが『ユニゾン○○』『フュージョン○○』に変わるかどうかが決まる。なお、コマンドが変わることが決まるたびに、次回の確率が半分になる(確率の関係でコマンドが変わらなかった場合は表内の確率にもどる)

セットしたアビリティ	ドナルドとグーフィーのうち近いほうとの距離に応じた確率			
	3.5m以内	3.6～5.5m	5.6～8.0m	8.0mより遠い
1種類	80%	40%	20%	0%
2種類	100%	60%	40%	0%
3種類	120%	80%	60%	0%
4種類	140%	100%	80%	0%
5種類	160%	120%	100%	0%

⬇

コマンドが変わることが決まった場合は、セットしている『ユニゾン○○』『フュージョン○○』のなかからランダムで選ばれた技のコマンドが表示され、◎ボタンで発動できるようになる。ただし、選ばれた技が「1～4回前に選ばれたもの」か「遠くにいる仲間のもの」だったときはコマンドが変わらない

※戦闘不能状態の仲間はいないものと見なされる



レイジフォーム時

チェンジ用コマンド出現時間	30秒	最大コンボ数	5
フォームチェンジ持続時間	30秒	魔法	使用できない

基本技

地上コンボ

A 振り下ろし&引っかき(※1)



威力倍率 1.2～3.0　物理　無敵

B 突進縦3回転振り



威力倍率 1.2　物理　無敵

C 突進横3回転蹴り



威力倍率 1.8　物理　無敵

D 連続ワープ突進



威力倍率 1.2　物理　無敵

E 引っかき&闘気放出



威力倍率 1.8　物理　無　無敵

空中コンボ

F 横回転連続振り(※1)



威力倍率 1.2　物理　無敵

G 縦回転連続振り



威力倍率 1.2　物理　無敵

C 突進横3回転蹴り



威力倍率 1.8　物理　無敵

D 連続ワープ突進



威力倍率 1.2　物理　無敵

E 引っかき&闘気放出



威力倍率 1.8　物理　無　無敵

※『リスクチャージ』を使っていると、AとEの攻撃が強化される(右上を参照)
※1……周囲に複数の敵がいるときはCになる

アビリティ技

防御姿勢中に◎ボタン(→P.181)
[ガードカウンター]

レイド



威力倍率 2.4　物理　無敵

⬅攻撃してきた敵めがけて武器を投げる。ヒット時は武器が回転し、ダメージを8回前後与えつつ敵を打ち上げる。

△ボタン

リスクチャージ



威力倍率 1.0　無　無敵

⬅自分のHPを消費し、闘気を放って攻撃。このときは、ソラが強化され、フォームチェンジの持続時間も延びる(下記参照)。

『リスクチャージ』を使ったときのおもな変化

- ソラの残りHPが半分(小数点以下切り捨て)に減る。残りHPが1のときは減らない
- レイジフォームの持続時間が3秒延びる
- 攻撃力が5上がる(レイジフォームが終わるまで)
- 地上コンボの1段目で腕を振り上げるときに、足元から光の柱が突き出る攻撃が追加される(光の柱の出現数は『リスクチャージ』を使った回数と同じ)
- コンボフィニッシュの威力が上がる

『リスクチャージ』を3回使ったあとに△ボタン

フィニッシュ



威力倍率 2.9　無　無敵

⬅周囲に黒い球を浮かべ、触れた敵にダメージを与える。直後にすべての球が火花を散らし、とても広い範囲に攻撃を行なう。

技の詳細データ

名前		属性	威力倍率	関連ステータス	フォーム値	リアクション値	リベンジ値	ガード無効化	弾きLV	状態異常
フォームチェンジ演出中の攻撃		無	0.5	攻撃力	0	1	0	○	―	―
A 振り下ろし&引っかき	武器&ツメ	物理	0.6+0.6	攻撃力	6+6	1+1	0.5+0.5	○	―	―
	光の柱	無	0.6	攻撃力	6	1	0.5	○	―	―
B 突進縦3回転振り		物理	0.4×3回	攻撃力	3×3回	1×3回	0.3×3回	○	―	―
C 突進横3回転蹴り		物理	0.6×3回	攻撃力	6×3回	1×3回	0.5×3回	○	―	―
D 連続ワープ突進		物理	0.2×6回	攻撃力	1×6回	1×6回	0.1×6回	○	―	―
E 引っかき&闘気放出	引っかき	物理	0.2×4回	攻撃力	1×4回	1×4回	0.05×4回	○	―	―
	闘気	無	1.0(※2)	攻撃力	8	1	0.25	○	―	―
F 横回転連続振り		物理	0.3×4回	攻撃力	2×4回	1×4回	0.2×4回	○	―	―
G 縦回転連続振り		物理	0.4×3回	攻撃力	3×3回	1×3回	0.3×3回	○	―	―
レイド		物理	0.2×7回+1.0	攻撃力	1×7回+8	0×7回+5	0	○	―	―
リスクチャージ		無	1.0	攻撃力	8	1	0	○	―	―
フィニッシュ	黒い球	無	0.2×2回	攻撃力	0	1×2回	0	○	―	―
	爆発	無	0.5×5回	攻撃力	0	1×5回	0	○	―	―

※2……『リスクチャージ』を1回使っているときは「1.2」、2回使っているときは「1.4」、3回使っているときは「1.6」

キーブレード別データ

ソラの能力は、使うキーブレードによって変わる。そのちがいを詳細に解説していく。

※各キーブレードの入手方法やステータスの上昇量などについてはP.570～572を参照



キングダムチェーン

ソラが最初から持っているキーブレード。シンプルな性能であつかいやすく、プライズを拾うときに便利な『ドロー』もついている。

フォームとキーブレードの変わりかた

	フォーム	キーブレード
通常時	通常のフォーム	キングダムチェーン
フォームチェンジ時	2ndフォーム	キングダムチェーン

つねに得られる能力

ムーブアビリティとサポートアビリティ

※Ⓢ……サポートアビリティ

名前	効果
Ⓢドロー	プライズを引き寄せられる距離が3m伸びる。複数セットすると効果アップ
Ⓢシチュエーションタイム 強化4回目	キーブレード変形用コマンドの出現時間が20%長くなる。複数セットすると効果アップ

シュートフロー

最大ロック数 24

ロック数が1～23のときに◎ボタン

キングオブハート



威力倍率 0.8～18.4 無 無敵

⬅ハート型の弾をロック数と同じ数だけ飛ばす。それぞれの弾はロックオン対象を追い、ヒットした敵を吹き飛ばす。

ロック数が24のときに◎ボタン

ラグナロク



威力倍率 21.6 無 無敵

➡24発の光の弾を撃つ。それぞれの弾は螺旋を描きながらロックオン対象を追い、ヒットした敵を打ち上げる。

技の詳細データ

名前	属性	威力倍率	関連ステータス	フォーム値	リアクション値	リベンジ値	ガード無効化	弾きLV	状態異常
キングオブハート	無 連	0.8×(1～23回)	魔法力	0	0	0.1×(1～23回)	×	―	―
ラグナロク	無 連	0.9×24回	魔法力	0	0	0.1×24回	×	―	―

キングダムチェーンによるフォームチェンジ

2ndフォーム

チェンジ用コマンドの出現時間	30秒	最大コンボ数	6
フォームチェンジ持続時間	30秒	魔法	基本スタイル(→P.122)

最大コンボ数が増え、『たたかう』の4段目以降が強力な技になる。フォーム値を満タンにすると、フィニッシュ攻撃が上位のものに変わるので、『たたかう』などを積極的に仕掛けてフォーム値をためよう。なお、コンボフィニッシュで与えるダメージは、『マジックコンボアップ』の効果で1.9倍(空中なら2.1倍)まで増やせる(→P.157)。



⬆上位のフィニッシュ攻撃は、◎ボタンで追加攻撃を出せる。入力は連打でもOK。

ムーブアビリティとサポートアビリティ

※Ⓜ……ムーブアビリティ、Ⓢ……サポートアビリティ

名前	効果
Ⓜハイジャンプ	ジャンプの高さが伸びる
Ⓢコンボマスター	攻撃が当たらなくてもコンボをつづけられる
Ⓢラックアップ	敵がプライズボックスを落とす確率が上がる。複数セットすると効果アップ
Ⓢマスタードロー	プライズをどんな距離でも引き寄せられるようになる
ⓈMPヘイスト	MPチャージの速度が10%上がる。複数セットすると効果アップ
Ⓢオーバーカム	バトルレベルが高めだと、攻撃力と魔法力が上がる



基本技とアビリティ技

地上コンボ

1～3段目は
フォームチェンジ前と同じ
(→P.67)

エクスプロージョン



威力倍率 2.0　無　無敵

ストライドブレイク



威力倍率 2.0　物理　無敵

リップルドライヴ



威力倍率 2.4　無　無敵

空中コンボ

1～3段目は
フォームチェンジ前と同じ
(→P.67)

ハリケーンピリオド



威力倍率 2.2　物理　無敵

エリアルフィニッシュ



威力倍率 2.2　物理　無敵

マグネスプラッシュ



威力倍率 2.6　無　無敵

△ボタン

スタンインパクト



威力倍率 2.0　無　無敵

⬆ソラの周囲に衝撃波を放つ。攻撃範囲が広いうえ、ダメージを与えた敵を8秒間スタン状態にできる。

フォームチェンジ後にフォーム値を
1回満タンにしてから△ボタン

ソニックレイヴ



威力倍率 8.7　物理　無敵

⬆突進して武器で突く。◎ボタンをくり返し押せば、5回の『レイヴ』のあと『フィニッシュ』で攻撃できる。

フォームチェンジ後にフォーム値を
2回満タンにしてから△ボタン

ラストアルカナム



威力倍率 12.1　物理　無敵

⬆前進しつつ何度も攻撃。◎ボタンをくり返し押せば、5回の『ブレイク』のあと『ジ・エンド』が出る。

技の詳細データ

※A～CとE～GとI～Jは、コンボの1～3段目に出る技(→P.67)

名前	属性	威力倍率	関連ステータス	フォーム値	リアクション値	リベンジ値	ガード無効化	弾きLV	状態異常
フォームチェンジ演出中の攻撃	無	0.5	攻撃力	0	1	0	○	―	―
A 地上振り下ろし	物理	0.6	攻撃力	6	0	1	×	1(※1)	―
B 地上突き	物理	0.8	攻撃力	7	0	1	×	1(※1)	―
C 地上右振り	物理	0.8	攻撃力	7	0	1	×	1(※1)	―
E 空中振り下ろし	物理	0.6	攻撃力	6	0	1	×	1(※1)	―
F 空中振り上げ	物理	0.8	攻撃力	7	0	1	×	1(※1)	―
G 空中右振り	物理	0.8	攻撃力	7	0	1	×	1(※1)	―
I 空中右上振り	物理	0.8	攻撃力	7	0	1	×	1(※1)	―
J 空中回転振り下ろし	物理	1.0	攻撃力	8	0	1	×	1(※1)	―
エクスプロージョン	無	0.4×3回+0.8	魔法力	4×3回+10	1×4回	0.15×3回+0.25	○	―	―
ストライドブレイク	物理	1.0+1.0	攻撃力	12+12	1+1	0.25+0.25	○	―	―
リップルドライヴ	無	2.4	魔法力	12	1	0.25	○	―	―
ハリケーンピリオド	物理	0.4×3回+1.0	攻撃力	4×3回+12	1×4回	0.15×3回+0.25	○	―	―
エリアルフィニッシュ	物理	0.4×3回+1.0	攻撃力	4×3回+12	1×4回	0.15×3回+0.25	○	―	―
マグネスプラッシュ 引き寄せ	無	0.2	魔法力	2	1	0.05	×	―	―
マグネスプラッシュ 衝撃波	無	2.4	魔法力	12	1	0.25	○	―	―
スタンインパクト	無	2.0	魔法力	0	5	0	○	―	スタン(100%／8秒)
ソニックレイヴ	物理	1.2	攻撃力	0	1	0	○	―	―
2～6回目：レイヴ	物理	1.2	攻撃力	0	1	0	○	―	―
7回目：フィニッシュ	物理	1.5	攻撃力	0	5	0	○	―	―
ラストアルカナム	物理	0.8×6回+1.2	攻撃力	0	1×7回	0	○	―	―
2～6回目：ブレイク	物理	0.8	攻撃力	0	1	0	○	―	―
7回目：ジ・エンド	物理	0.1×6回+1.5	攻撃力	0	1×6回+5	0	○	―	―

※1……コンボの2段目以降は「―」(攻撃を弾き返されなくなる)



ヒーローズオリジン

オリンポスで手に入るキーブレード。攻撃力が高いうえにリーチも長めで、キーブレード変形時には守りに役立つさまざまな効果が得られる。

フォームとキーブレードの変わりかた

	フォーム	キーブレード
通常時	通常のフォーム	ヒーローズオリジン
キーブレード変形時	ガーディアンフォーム	カウンターシールド

つねに得られる能力

ムーブアビリティとサポートアビリティ

※Ⓢ……サポートアビリティ

名前	効果
Ⓢシチュエーションタイム 強化4回目	キーブレード変形用コマンドの出現時間が20%長くなる。複数セットすると効果アップ
Ⓢディフェンダー	HPが残り25%以下のときに防御力が2上がる。複数セットすると発動しやすくなる

シュートフロー

最大ロック数 16

ロック数が1〜15のときに◎ボタン

ドレインショック



威力倍率 0.9〜6.5 無 無敵

←周囲にいる敵を1回攻撃したあと、「ロックオン対象1体にのみダメージを与え、ソラのHPが6回復する」ことをロック数と同じ回数だけくり返す。

ロック数が16のときに◎ボタン

アトミックヘビーレイン



威力倍率 13.3 無 無敵

➡落ちてきた雷球を盾で受け止めて火花を散らし、周囲にいる敵を1回攻撃。さらに、ロックオン対象1体にのみダメージを与える攻撃を16回くり出す。

技の詳細データ

名前		属性	威力倍率	関連ステータス	フォーム値	リアクション値	リベンジ値	ガード無効化	弾きLV	状態異常
ドレインショック	範囲攻撃	無	0.5	魔法力	0	1	0	×	―	―
	単体攻撃	無	0.4×(1〜15回)	魔法力	0	0	0.1×(1〜15回)	×	―	―
アトミックヘビーレイン	範囲攻撃	無	0.5	魔法力	0	1	0	×	―	―
	単体攻撃	無 連	0.8×16回	魔法力	0	0	0.1×16回	×	―	―

ヒーローズオリジンのキーブレード変形

カウンターシールド

チェンジ用コマンドの出現時間	30秒	最大コンボ数	5
フォームチェンジ持続時間	30秒	魔法	基本スタイル(→P.122)

キーブレードが盾の形になり、◎ボタンでのガードが強化され、フォームが持つアビリティによって防御能力も高まる。また、ガードに成功すれば、強力な技で反撃することが可能だ。フィニッシュ攻撃で14秒ほど無敵になれるのも長所で、MPチャージが終わるまでの時間かせぎに利用できる。



←敵が遠くにいるときは、コンボの1段目で武器を投げる。回避などで動作を中断すると、投げた武器が当たる前でも手元にもどってしまうので注意。



←フィニッシュ攻撃は、障害物で進路が変わらないように広い場所で使い、発動後は◎ボタン連打で雷を落とそう。

ムーブアビリティとサポートアビリティ

※Ⓜ……ムーブアビリティ、Ⓢ……サポートアビリティ

名前	効果
Ⓜハイジャンプ	ジャンプの高さが伸びる
Ⓢコンボマスター	攻撃が当たらなくてもコンボをつづけられる
Ⓢラストリーヴ	残りHPが2以上あれば、HPがゼロになるダメージを受けてもHPが1残る
Ⓢコンボリーヴ	連続でヒットする攻撃でHPがゼロになるダメージを受けてもHPが1残る
Ⓢオーバーカム	バトルレベルが高めだと、攻撃力と魔法力が上がる
Ⓢディフェンダー	HPが残り25%以下のときに防御力が2上がる。複数セットすると発動しやすくなる



基本技とアビリティ技

※下記のほか、アクションアビリティの『エアリカバリー』(→P.180)も利用可能になる

コンボ(地上と空中で共通)

A 盾右振り(※1)



威力倍率 1.0 物理 無敵

B 盾構え突進



威力倍率 2.0 サンダー 無敵

C 盾前方投げ



威力倍率 1.0 サンダー 無敵

シールドスピン



威力倍率 2.1 物理 無敵

ライトニングサークル

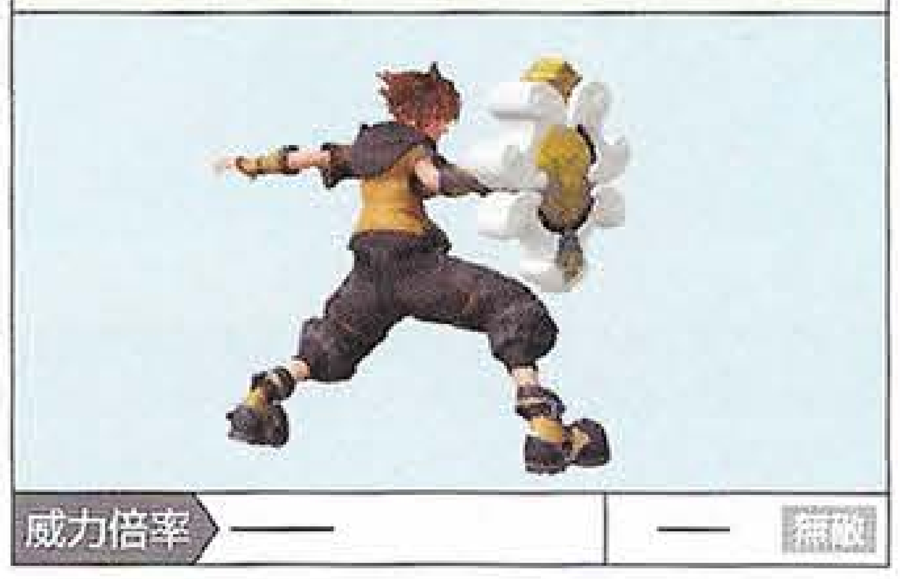


威力倍率 2.3 サンダー 無敵

※1……ターゲットが中〜遠距離にいるときは C になる

左スティックを入力せずに◎ボタン

チャージガード

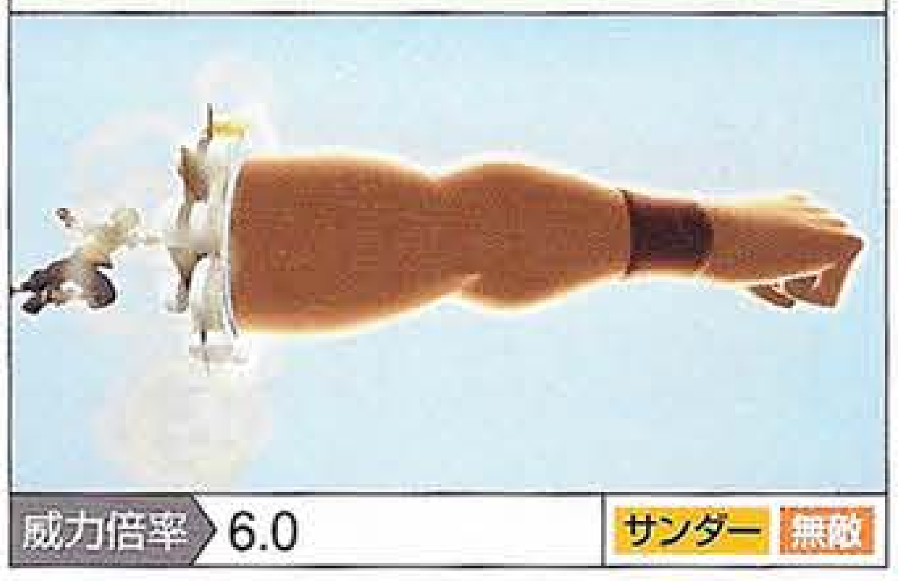


威力倍率 —— —— 無敵

⬆盾を構えて身を守る。全方向からの攻撃を防ぎ、ガード時によろめくこともない(ほかの特徴は 参考1 を参照)。

ガードに成功して1回分のエネルギーがたまっているときに◎ボタン

カウンターフィスト



威力倍率 6.0 サンダー 無敵

⬆ためたエネルギーを巨大な拳に変え、盾から突き出す。敵を転倒させたり打ち落としたりすることが可能。

ガードに成功して2回分のエネルギーがたまっているときに◎ボタン

カウンターラッシュ



威力倍率 22.0 サンダー 無敵

⬆盾にためたエネルギーを拳に変え、正拳突きを連発。絶大な威力を誇るうえ、攻撃範囲がとても広い。

△ボタン

フィニッシュ



威力倍率 7.5前後 サンダー 無敵

⬆ペガサスが引く馬車に乗り、空中を飛びまわる。発動中は、体当たりや落雷で攻撃可能(参考2 を参照)。

参考1『チャージガード』によるガードならではの性質

- ◎ボタンを押しつづけると、約3秒後まで盾を構えたままにできるうえ、そのあいだは前後左右に歩けるようになる
- ガードに成功すると盾にエネルギーがたまり、『たたかう』のかわりに『カウンターフィスト』で攻撃できるようになる。また、エネルギーがたまっている状態でふたたびガードに成功すれば、使える技が『カウンターラッシュ』に強化される。ガードカウンターとちがい、『カウンター○○』はガード直後でなくても使用可能
- 『カウンター○○』を使うか、キーブレード変形が終了すると、たまっていたエネルギーは消える(コマンドメニューの一番上が『たたかう』にもどる)

参考2 カウンターシールドの『フィニッシュ』の仕組み

- ペガサスはターゲットの周囲をまわるように飛び、ぶつかった敵にダメージを与える。ペガサスの操作はできない(障害物に弾かれて進路が変わることはある)
- ◎ボタンで『サンダー』を使うと、ソラが周囲に雷を落として攻撃する
- L1 ボタンでは中断できず、約10秒が過ぎるか敵がいなくなると技が終了する

技の詳細データ

名前	属性	威力倍率	関連ステータス	フォーム値	リアクション値	リベンジ値	ガード無効化	弾きLV	状態異常
キーブレード変形演出中の攻撃	サンダー	0.5	攻撃力	0	1	0	○	——	——
A 盾右振り	物理	1.0	攻撃力	8	1	0.5	×	——	——
B 盾構え突進	サンダー	0.4×5回	攻撃力	3×5回	1×5回	0.3×5回	×	——	——
C 盾前方投げ	サンダー	1.0	攻撃力	8	1	0.5	×	——	——
シールドスピン	物理	0.7×3回	攻撃力	6×3回	1×3回	0.25×3回	○	——	——
ライトニングサークル 閃光	サンダー	0.1	攻撃力	1	1	0.05	○	——	——
ライトニングサークル 落雷	サンダー	2.2	攻撃力	8	1	0.25	○	——	帯電(100%/5秒)
カウンターフィスト	サンダー	6.0	攻撃力	8	50	0	○	——	——
カウンターラッシュ	サンダー	1.0×14回+8.0	攻撃力	8×15回	1×14回+50	0	○	——	——
フィニッシュ 突進	サンダー	1ヒットごとに1.5	攻撃力	0	1ヒットごとに1	0	○	——	——
フィニッシュ サンダー	サンダー	1.0	魔法力	0	1	0	○	——	——



シューティングスター

トワイライトタウンをクリアしたときに手に入るキーブレード。2段階の変形が可能で、どちらの段階でも弾を撃つ技をおもに使える。

フォームとキーブレードの変わりかた

	フォーム	キーブレード
通常時	通常のフォーム	シューティングスター
キーブレード変形時(1段階目)	エレメントフォーム	ツーガンアロー
キーブレード変形時(2段階目)	エレメントフォーム	マジックランチャー

つねに得られる能力

ムーブアビリティとサポートアビリティ

※S……サポートアビリティ

名前	効果
Sマジックドロー	魔法や特定の技(魔法力が影響するもの)で倒した敵が落としたプライズを、どんな距離でも引き寄せられるようになる
Sシチュエーションタイム 強化4回目	キーブレード変形用コマンドの出現時間が20%長くなる。複数セットすると効果アップ

シュートフロー

最大ロック数 18

ロック数が1～17のときに◎ボタン

メテオシャワー



威力倍率 0.8～13.6 無 無敵

⬆ロック数と同じ数の流星弾を同時に撃つ。流星弾はロックオン対象を追い、ヒットした敵を打ち上げる。

ロック数が18で、ロックオン対象が2体以下のときに◎ボタン(※1)

ダイブバラージュ

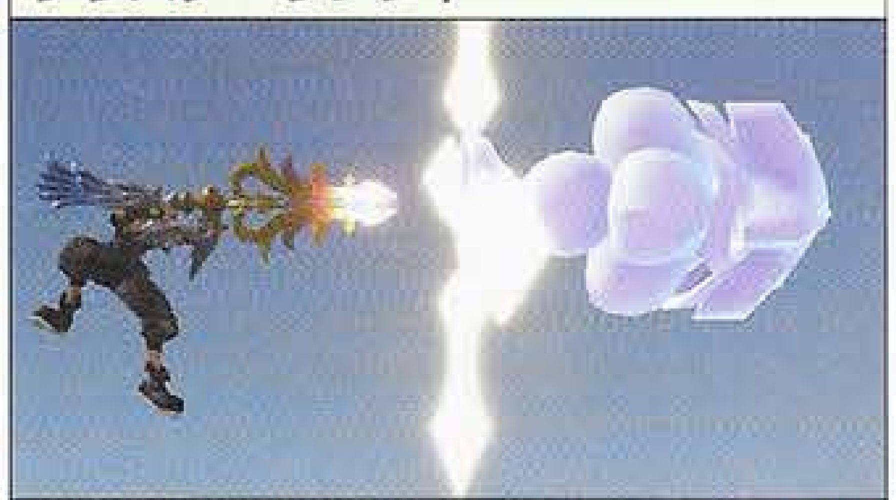


威力倍率 18.0 無 無敵

⬆武器をツーガンアローに変形させせつつ、ロックオン対象の頭上へジャンプ。真下を向いて18発の矢を連射する。

ロック数が18で、ロックオン対象が3体以上のときに◎ボタン

クラスターランチャー



威力倍率 18.0 無 無敵

⬆マジックランチャーに変形させた武器で砲弾を撃つ。砲弾は18発の追尾弾に分裂し、当たった敵を吹き飛ばす。

技の詳細データ

名前	属性	威力倍率	関連ステータス	フォーム値	リアクション値	リベンジ値	ガード無効化	弾きLV	状態異常
メテオシャワー	無 運	0.8×(1～17回)	魔法力	0	0	1×(1～17回)	×	――	――
ダイブバラージュ	無 運	1.0×18回	魔法力	0	0	0.1×18回	×	――	――
クラスターランチャー	無 運	1.0×18回	魔法力	0	0	0.1×18回	×	――	――

シューティングスターのキーブレード変形1段階目

ツーガンアロー

チェンジ用コマンドの出現時間	30秒	最大コンボ数	4
フォームチェンジ持続時間	20秒	魔法	二連スタイル(→P.126)

ボウガン型の武器「ガンアロー」を左右それぞれの手に持つ。移動能力が上がるので、敵から離れながら技や魔法を使っていくのが効果的。足を止めても問題なさそうな場面では、シューターモード(下記参照)に切りかえ、敵のHPを一気に減らすといい。



⬆『たたかう』や魔法を使うときは、コンボフィニッシュ以外なら前後左右に動きつつ攻撃可能。

シューターモードの仕組み

- シューティングスターやハニートレンタ(→P.90)のキーブレード変形時に、R2ボタンを0.3秒間押しつづけるとシューターモードに切りかわる
- シューターモード中は、ソラの前方がよく見える視点になり、R2ボタンを放すまで弾を撃ちつづける(弾の撃ちかたは変形の段階ごとに異なる)。そのあいだは移動できず(向きは変更可能)、空中にいる場合は落下が遅くなる
- 「R2ボタンを放す」「ジャンプや回避を行なう」「ソラがひるむか吹き飛ばされる」「キーブレード変形が終わる」のいずれかでモードが解除される



⬅シューターモードでは、高速連射で敵をすばやく倒せる。フォーム値もためやすい。

※1……地形などの影響で、ロックオン対象の頭上へ移動できない場合は『クラスターランチャー』になる



ムーブアビリティとサポートアビリティ

※Ⓜ……ムーブアビリティ、Ⓢ……サポートアビリティ

名前	効果
Ⓜハイジャンプ	ジャンプの高さが伸びる
Ⓜダブルフライト	ジャンプしているときに⊗ボタンを押すと、空中でもう1回ジャンプできる
Ⓜバックスライド	左スティックを入力せずに◎ボタンを押すと、すばやく跳びのく
Ⓢコンボマスター	攻撃が当たらなくてもコンボをつづけられる
Ⓢリーフベール	ケアル系の魔法の動作中は無敵になる
Ⓢマジックコンボセーヴ	コンボの2段目以降に使った魔法の消費MPが減る
Ⓢマジックコンボアップ	コンボの2段目以降に使った魔法や特定の技(魔法力が影響するもの)で与えるダメージが増える。複数セットすると効果アップ
Ⓢマジックドロー	魔法や特定の技(魔法力が影響するもの)で倒した敵が落としたプライズを、どんな距離でも引き寄せられるようになる
ⓈMPヘイスガ	MPチャージの速度が30%上がる。複数セットすると効果アップ
Ⓢオーバーカム	バトルレベルが高めだと、攻撃力と魔法力が上がる
Ⓢマルチロック	最大6体の敵を同時にターゲットにできる(ロックオン中をのぞく)

※『バックスライド』は、キャンプメニューの「そうび」の画面には表示されない

基本技とアビリティ技

コンボ(地上と空中で共通)

A 6発連続撃ち(※2)



威力倍率 0.9 無 無敵

B 8発同時撃ち



威力倍率 1.2 無 無敵

ターゲットの頭上にいるとき

D 下降6発連続撃ち



威力倍率 0.9 無 無敵

C 8発バラまき撃ち



威力倍率 1.2 無 無敵

バーストショット



威力倍率 3.2 無 無敵

※2……周囲に複数の敵がいるときはCになる

バトル中に◎ボタン

スライドショット

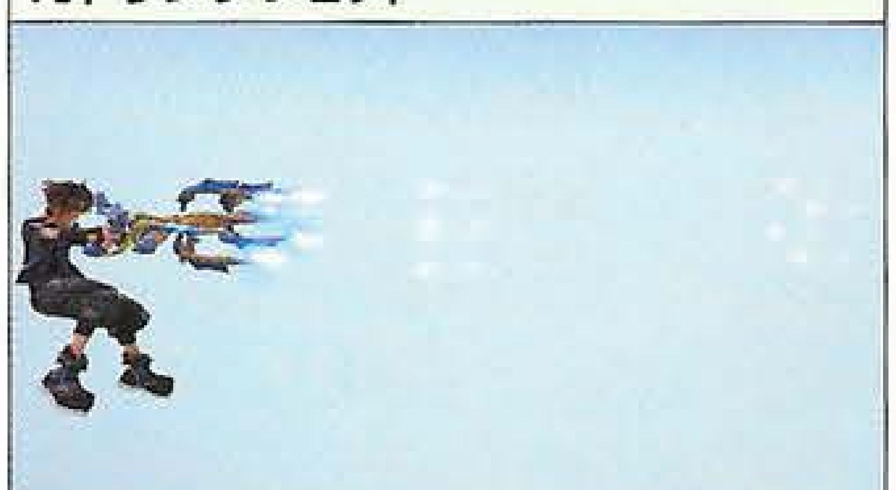


威力倍率 0.6 無 無敵

⬅後方(左スティックを入力していればその方向)へ直進し、回避を行ないつつ両手の武器から合計4発の追尾弾を撃つ。

シューターモード中(左ページを参照)にR2ボタン長押し

ガトリングショット



威力倍率 1ヒットごとに0.2 無 無敵

➡R2ボタンを放すまで、両手の武器から交互に弾を連射する。弾は敵がどこにいても直進し、かなり遠くまで飛んでいく。

技の詳細データ

名前	属性	威力倍率	関連ステータス	フォーム値	リアクション値	リベンジ値	ガード無効化	弾きLV	状態異常
キーブレード変形演出中の攻撃	無	0.5	魔法力	0	1	0	○	—	—
A 6発連続撃ち	無 連	0.15×6回	魔法力	3×6回	0	0.1×6回	×	—	—
B 8発同時撃ち	無 連	0.15×8回	魔法力	3×8回	0	0.1×8回	×	—	—
C 8発バラまき撃ち	無 連	0.15×8回	魔法力	3×8回	0	0.1×8回	×	—	—
バーストショット	無 連	0.2×16回	魔法力	1×16回	0	0.05×16回	○	—	—
D 下降6発連続撃ち	無 連	0.15×6回	魔法力	3×6回	0	0.1×6回	×	—	—
スライドショット	無 連	0.15×4回	魔法力	3×4回	0	0.1×4回	×	—	—
ガトリングショット	無 連	1ヒットごとに0.2	魔法力	1ヒットごとに3	0	1ヒットごとに0.1	×	—	—

シューティングスターのキーブレード変形2段階目

マジックランチャー

チェンジ用コマンドの出現時間	30秒	最大コンボ数	3
フォームチェンジ持続時間	20秒	魔法	砲撃スタイル(→P.128)

弾を連射するツーガンアローとちがい、爆発する弾を1発ずつ撃つ。技と魔法のどちらを使う場合でも、攻撃のたびに足が止まってしまうため、敵から離れて戦おう。ただし、近距離用のコンボの威力が大きいので、敵を吹き飛ばしたら、そのスキに近づいて『たたかう』を仕掛けるのも手だ。

ムーブアビリティとサポートアビリティ

※Ⓜ……ムーブアビリティ、Ⓢ……サポートアビリティ

名前	効果
Ⓜハイジャンプ	ジャンプの高さが伸びる
Ⓜダブルフライト	ジャンプしているときに⊗ボタンを押すと、空中でもう1回ジャンプできる
Ⓜバックスライド	左スティックを入力せずに▣ボタンを押すと、すばやく跳びのく
Ⓢコンボマスター	攻撃が当たらなくてもコンボをつづけられる
Ⓢリーフベール	ケアル系の魔法の動作中は無敵になる
Ⓢマジックコンボセーヴ	コンボの2段目以降に使った魔法の消費MPが減る
Ⓢマジックコンボアップ	コンボの2段目以降に使った魔法や特定の技(魔法力が影響するもの)で与えるダメージが増える。複数セットすると効果アップ
Ⓢマジックドロー	魔法や特定の技(魔法力が影響するもの)で倒した敵が落としたプライズを、どんな距離でも引き寄せられるようになる
ⓈMPヘイスガ	MPチャージの速度が30%上がる。複数セットすると効果アップ
Ⓢオーバーカム	バトルレベルが高めだと、攻撃力と魔法力が上がる

※上記のほか、『エアドッジ』か『エアスライド』をセットしていれば、バトル中のみ地上で『エアスライド』を、空中で『エアドッジ』を行なえる

基本技とアビリティ技

コンボ(地上と空中で共通)

通常時

Ⓐ左上振り



威力倍率 1.0 物理 無敵

Ⓑ右振りまわし



威力倍率 1.0 物理 無敵

ブラストアッパー



威力倍率 3.75 物理 無 無敵

ターゲットが中〜遠距離にいるとき

Ⓒ砲撃



威力倍率 1.0 無 無敵

Ⓒ砲撃



威力倍率 1.0 無 無敵

ファイナルインパクト



威力倍率 1.5 無 無敵

シューターモード(→P.76)中にR2ボタン長押し

チャージショット



威力倍率 3.5(※1) 無 無敵

←1秒弱のチャージ後、爆発する弾を撃つ。チャージ中にR2ボタンを放しても弾を撃つが、その場合は威力が下がり、爆発も小さくなる。

△ボタン

フィニッシュ



威力倍率 4.0 無 無敵

←何かに当たると爆発する弾を山なりに撃つ。爆発の範囲はとても広く、ダメージを与えつつ敵を転ばせる(空中にいる敵は下に吹き飛ばす)。

技の詳細データ

名前		属性	威力倍率	関連ステータス	フォーム値	リアクション値	リベンジ値	ガード無効化	弾きLV	状態異常
キーブレード変形演出中の攻撃		無	0.5	攻撃力	0	1	0	○	—	—
Ⓐ左上振り		物理	1.0	攻撃力	8	1	0.5	×	—	—
Ⓑ右振りまわし		物理	1.0	攻撃力	8	1	0.5	×	—	—
ブラストアッパー	振り上げ	物理	0.75	攻撃力	6	1	0.25	×	—	—
	砲撃	無	3.0	魔法力	8	1	0.25	○	—	—
Ⓒ砲撃		無	1.0	魔法力	8	1	0.5	×	—	—
ファイナルインパクト		無	1.5	魔法力	8	1	0.25	○	—	—
チャージショット		無	3.5(※1)	魔法力	8	1	0.25	○	—	—
フィニッシュ		無	4.0	魔法力	0	5	0	○	—	—

※1……チャージが完了する前にR2ボタンを放して弾を撃った場合は「1.5」



ファボデピュティ

トイボックスで手に入るキーブレード。リーチは短めだが、『ラックアップ』を持つうえ、キーブレード変形で攻撃能力を大幅に上げられる。

フォームとキーブレードの変わりかた

	フォーム	キーブレード
通常時	通常のフォーム	ファボデピュティ
キーブレード変形時(1段階目)	ストライクフォーム	ブーストハンマー
キーブレード変形時(2段階目)	ストライクフォーム	ドリルパンチ

つねに得られる能力

ムーブアビリティとサポートアビリティ

※Ⓢ……サポートアビリティ

名前	効果
Ⓢラックアップ	敵がプライズボックスを落とす確率が上がる。複数セットすると効果アップ
Ⓢシチュエーションタイム 強化3回目	キーブレード変形用コマンドの出現時間が20%長くなる。複数セットすると効果アップ

シュートフロー

最大ロック数 12

ロック数が1～11のときに◎ボタン

ゴーストデュエル



威力倍率 0.8～8.8 無 無敵

⬅ソラの半透明状の分身を飛ばし、ロックオン対象1体にのみダメージを与える攻撃をロック数と同じ回数だけくり出す。

ロック数が12のときに◎ボタン

ドリルダイブ



威力倍率 14.4 無 無敵

➡敵を貫通しながらソラが突進する攻撃を12回くり返す。ロックオン対象のそばにいる敵にもダメージを与えることが可能。

技の詳細データ

名前	属性	威力倍率	関連ステータス	フォーム値	リアクション値	リベンジ値	ガード無効化	弾きLV	状態異常
ゴーストデュエル	無	0.8×(1～11回)	魔法力	0	1×(1～11回)	0.1×(1～11回)	×	―	―
ドリルダイブ	無	1.2×12回	魔法力	0	1×12回	0.1×12回	○	―	―

ファボデピュティのキーブレード変形1段階目

ブーストハンマー



チェンジ用コマンドの出現時間	30秒	最大コンボ数	5
フォームチェンジ持続時間	30秒	魔法	近接スタイル(→P.124)

巨大なハンマーに変形した武器を使って、敵にガードされない強力な攻撃をくり出す。『たたかう』は全体的に大振りだが、コンボフィニッシュ以外であれば、攻撃が出た瞬間から◎ボタンによる行動に移れる。敵の反撃を受けそうなときは、無理に攻めこまずに『エアスライド』などで離れよう。



⬅コンボは、敵の頭上から仕掛けるのが基本。急降下攻撃をくり出し、比較的安全に攻めこめる。



⬆本来なら空中専用の『エアスライド』を、ブーストハンマーではバトル中に地上での回避手段として利用できる。

ムーブアビリティとサポートアビリティ

Ⓢ……サポートアビリティ

名前	効果
Ⓢコンボマスター	攻撃が当たらなくてもコンボをつづけられる
Ⓢオーバーカム	バトルレベルが高めだと、攻撃力と魔法力が上がる
Ⓢフリーフィニッシュ	コンボの途中で⊗ボタンを押すと、すぐにコンボフィニッシュが出る
Ⓢガードブレイク	攻撃を敵にガードされなくなる

※上記のほか、『エアドッジ』か『エアスライド』をセットしていれば、バトル中のみ地上で『エアスライド』を、空中で『エアドッジ』を行なえる

Index

基本技とアビリティ技

地上コンボ

A 跳びこみ振り下ろし(※1)



威力倍率 2.0 物理 無敵

D 地上ダッシュ振り上げ



威力倍率 1.5 物理 無敵

B 地上左3回転振り



威力倍率 1.5 物理 無敵

グランドノッカー



威力倍率 2.0 物理 無敵

C 地上前後振り下ろし



威力倍率 2.0 物理 無敵

空中コンボ

E 空中縦3回転振り



威力倍率 1.5 物理 無敵

E 空中縦3回転振り



威力倍率 1.5 物理 無敵

F 空中左3回転振り



威力倍率 1.5 物理 無敵

G 空中ダッシュ振り上げ



威力倍率 1.5 物理 無敵

エリアルノッカー



威力倍率 2.0 物理 無敵

スーパージャンプの動作中に◎ボタン(※2)かターゲットの頭上で◎ボタン

エリアルスタンプ



威力倍率 2.2 物理 無敵

←急降下しつつハンマーを振り下ろし、地割れを起こして敵を打ち上げる。

※1……ターゲットが中〜遠距離か上空にいるときはDに、周囲に複数の敵がいるときはBになる
※2……ターゲットが中〜遠距離にいるときは『ソニックスラッシュ』(→P.69)になる

技の詳細データ

名前		属性	威力倍率	関連ステータス	フォーム値	リアクション値	リベンジ値	ガード無効化	弾きLV	状態異常
キーブレード変形演出中の攻撃	衝撃波	無	0.5	攻撃力	0	1	0	○	―	―
	ハンマー	物理	1.0	攻撃力	0	1	0	○	―	―
A 跳びこみ振り下ろし		物理	1.0+1.0	攻撃力	8+8	1+1	0.5+0.5	○	―	―
B 地上左3回転振り		物理	0.5×3回	攻撃力	4×3回	1×3回	0.4×3回	○	―	―
C 地上前後振り下ろし		物理	1.0+1.0	攻撃力	8+8	1+1	0.5+0.5	○	―	―
D 地上ダッシュ振り上げ		物理	1.5	攻撃力	8	1	0.5	○	―	―
グランドノッカー		物理	2.0	攻撃力	8	5	0.25	○	―	―
E 空中縦3回転振り		物理	0.5×3回	攻撃力	4×3回	1×3回	0.4×3回	○	―	―
F 空中左3回転振り		物理	0.5×3回	攻撃力	4×3回	1×3回	0.4×3回	○	―	―
G 空中ダッシュ振り上げ		物理	1.5	攻撃力	8	1	0.5	○	―	―
エリアルノッカー		物理	2.0	攻撃力	8	5	0.25	○	―	―
エリアルスタンプ	ハンマー	物理	1.0	攻撃力	8	1	0.5	○	―	―
	地割れ	物理	1.2	攻撃力	8	5	0.5	○	―	―

ファボデピュティのキーブレード変形2段階目

ドリルパンチ

チェンジ用コマンドの出現時間	30秒	最大コンボ数	5
フォームチェンジ持続時間	25秒	魔法	砲撃スタイル(→P.128)

キーブレードがロケットエンジン搭載のドリルに変形。高速で飛びつつドリルで突いたり、ドリルを地面に打ちこんで地割れを起こしたりできる。周囲に複数の敵がいるときには、『たたかう』で出す技が全方向を攻撃するものに切りかわるのも長所。ブーストハンマーと同じく、『たたかう』の動作を◎ボタンによる回避などで早めに中断できることを活かし、ヒット&アウェイで戦うといい。

ムーブアビリティとサポートアビリティ

S……サポートアビリティ

名前	効果
Sコンボマスター	攻撃が当たらなくてもコンボをつづけられる
Sオーバーカム	バトルレベルが高めだと、攻撃力と魔法力が上がる
Sフリーフィニッシュ	コンボの途中で⊗ボタンを押すと、すぐにコンボフィニッシュが出る
Sガードブレイク	攻撃を敵にガードされなくなる

基本技とアビリティ技

地上コンボ

A ドリル前方突進



威力倍率 1.8 物理 無敵

B ドリル真下突進



威力倍率 1.6 物理 無敵

C ドリル突進アッパー



威力倍率 1.4 物理 無敵

D ドリル落下突き



威力倍率 2.4 物理 無敵

グランドアッパー



威力倍率 3.6 物理 無敵

ターゲットが空中にいるとき

E ドリル上昇突進



威力倍率 0.8 物理 無敵

近くに複数の敵がいるとき（1段目）

F ドリル跳び地面突き



威力倍率 1.6 物理 無敵

近くに複数の敵がいるとき（2～4段目）

G ドリル地面突き



威力倍率 0.6 物理 無敵

近くに複数の敵がいるとき（コンボフィニッシュ）

アースピラー



威力倍率 4.2 物理 無敵

空中コンボ

A ドリル前方突進



威力倍率 1.8 物理 無敵

C ドリル突進アッパー



威力倍率 1.4 物理 無敵

A ドリル前方突進



威力倍率 1.8 物理 無敵

C ドリル突進アッパー



威力倍率 1.4 物理 無敵

ドリルブレイク



威力倍率 3.0 物理 無敵

『スーパージャンプ』の動作中に◎ボタン（※3）かターゲットの頭上で◎ボタン

H ドリル急降下突進



威力倍率 2.4 物理 無敵

バトル中に地上で左スティック＋◎ボタン

ダイブドッジ



威力倍率 1.0 物理 無敵

⬆地中にもぐって左スティックの入力方向へ進み、地上へ飛び出しつつ攻撃する。

△ボタン

フィニッシュ



威力倍率 7.1 物理 無敵

⬆アーム型に変えた武器でターゲットをつかみ、5回たたきつける。周囲にいる敵を巻きこむことが可能。

※3……ターゲットが中～遠距離にいるときは『ソニックスラッシュ』（→P.69）になる

技の詳細データ

名前	属性	威力倍率	関連ステータス	フォーム値	リアクション値	リベンジ値	ガード無効化	弾きLV	状態異常
キーブレード変形演出中の攻撃	無	0.5	攻撃力	0	1	0	○	―	―
A ドリル前方突進	物理	0.2×9回	攻撃力	1×9回	1×9回	0.1×9回	○	―	―
B ドリル真下突進	物理	0.4×4回	攻撃力	3×4回	1×4回	0.3×4回	○	―	―
C ドリル突進アッパー	物理	0.3×3回+0.5	攻撃力	2×3回+4	1×4回	0.2×3回+0.4	○	―	―
D ドリル落下突き	物理	1.2+1.2	攻撃力	8+8	1+1	0.5+0.5	○	―	―
グランドアッパー	物理	0.6×6回	攻撃力	6×6回	1×6回	0.25×6回	○	―	―
E ドリル上昇突進	物理	0.4+0.4	攻撃力	3+3	1+1	0.3+0.3	○	―	―
F ドリル跳び地面突き	物理	1.6	攻撃力	8	1	0.5	○	―	―
G ドリル地面突き	物理	0.6	攻撃力	6	1	0.5	○	―	―
アースピラー	物理	0.6×7回	攻撃力	6×7回	1×7回	0.25×7回	○	―	―
ドリルブレイク	物理	0.3×10回	攻撃力	2×10回	1×10回	0.1×10回	○	―	―
H ドリル急降下突進	物理	1.2+1.2	攻撃力	8+8	1+1	0.5+0.5	○	―	―
ダイブドッジ	物理	1.0	攻撃力	8	1	0.5	○	―	―
フィニッシュ	物理	0.1+0.25×4回+6.0	攻撃力	0	1×5回+5	0	○	―	―

Index



エバーアフター

キングダム・オブ・コロナで手に入るキーブレード。魔法に関するアビリティが多くついているほか、分身を生み出して攻撃する技も使える。

フォームとキーブレードの変わりかた

	フォーム	キーブレード
通常時	通常のフォーム	エバーアフター
キーブレード変形時	エレメントフォーム	ミラージュロッド

つねに得られる能力

ムーブアビリティとサポートアビリティ

※S……サポートアビリティ

名前	効果
Sリーフベール	ケアル系の魔法の動作中は無敵になる
Sエアロアップ 強化9回目	エアロ属性の攻撃で与えるダメージが20%増える。複数セットすると効果アップ
Sエアロガン 強化3回目	シチュエーションコマンド『エアロガン』が出現しやすくなる

シュートフロー

最大ロック数 28

ロック数が1~27のときに◎ボタン

ゴールデンドロップ

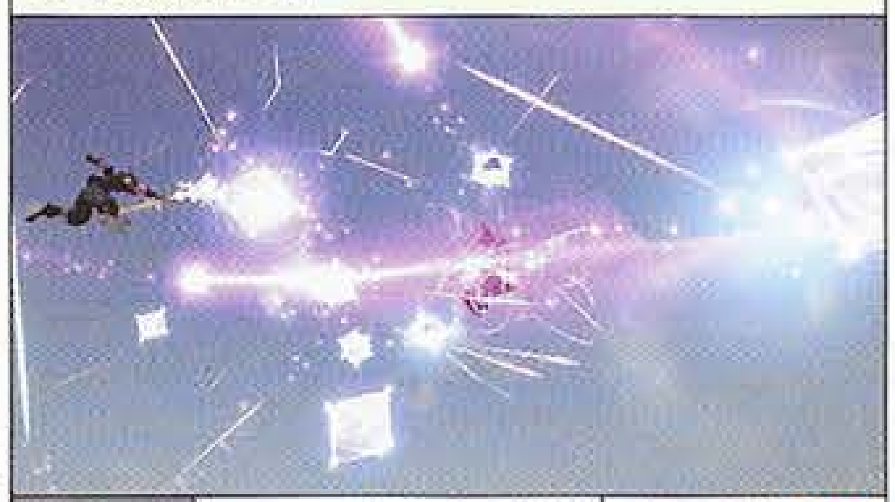


威力倍率 0.9~11.3 無 無敵

⬅周囲にいる敵を1回攻撃したあと、「ロックオン対象1体にのみダメージを与え、ソラのHPが6回復する」ことをロック数と同じ回数だけくり返す。

ロック数が28のときに◎ボタン

プリズムレイ



威力倍率 22.9 無 無敵

➡複数の鏡で魔法の光を何度も反射させ、周囲にいる敵を1回攻撃。さらに、ロックオン対象1体にのみダメージを与える攻撃を28回くり出す。

技の詳細データ

名前		属性	威力倍率	関連ステータス	フォーム値	リアクション値	リベンジ値	ガード無効化	弾きLV	状態異常
ゴールデンドロップ	範囲攻撃	無	0.5	魔法力	0	1	0	×	―	―
	単体攻撃	無	0.4×(1~27回)	魔法力	0	0	0.1×(1~27回)	×	―	―
プリズムレイ	範囲攻撃	無	0.5	魔法力	0	1	0	×	―	―
	単体攻撃	無	0.8×28回	魔法力	0	1×28回	0.1×28回	×	―	―

エバーアフターのキーブレード変形

ミラージュロッド

チェンジ用コマンドの出現時間 30秒 / 最大コンボ数 5(分身出現時は10)

フォームチェンジ持続時間 20秒 / 魔法 基本スタイル(→P.122)

地表をすべり、杖型のキーブレードから魔法の光を放って攻撃する。敵から離れるように『アバターシフト』を4回使っては、出現した分身4体と一緒に弾の連射をくり返すといい。また、分身出現中は最大コンボ数が10に増えるので、魔法のコンボで攻めるのも有効。『マジックコンボセーヴ』『マジックコンボアップ』の効果によって、消費MPを減らしつつ、敵に与えるダメージを増やせるのだ。

ムーブアビリティとサポートアビリティ

※M……ムーブアビリティ、S……サポートアビリティ

名前	効果
Mハイジャンプ	ジャンプの高さが伸びる
Mダブルフライト	ジャンプしているときに⊗ボタンを押すと、空中でもう1回ジャンプできる
Mアバターシフト	バトル中に◎ボタンを押すと、無敵になりつつソラの分身を出現させて後方(左スティック入力時はその方向)へワープする。詳細は右ページを参照
Mアクティブホバー	地面の上をすべるように移動できる
Sコンボマスター	攻撃が当たらなくてもコンボをつづけられる
Sマジックコンボセーヴ	コンボの2段目以降に使った魔法の消費MPが減る
Sマジックコンボアップ	コンボの2段目以降に使った魔法や特定の技(魔法力が影響するもの)で与えるダメージが増える。複数セットすると効果アップ
Sマジックドロー	魔法や特定の技(魔法力が影響するもの)で倒した敵が落としたプライズを、どんな距離でも引き寄せられるようになる
SMPヘイスガ	MPチャージの速度が30%上がる。複数セットすると効果アップ
Sオーバーカム	バトルレベルが高めだと、攻撃力と魔法力が上がる

『アバターシフト』とソラの分身の特徴

- ソラの分身は10秒ほど出現し、その場を動かない
- 分身の出現中は、最大コンボ数が10に増える。また、『たたかう』の攻撃方法が「ソラと出現中の分身全員が同時に弾を撃つ」に変わる(下の『アバターショット』を参照)
- 『アバターシフト』をくり返すと、分身を最大4体まで出現させることができる(5体目を出現させると一番古いものが消える)
- コンボフィニッシュか『フィニッシュ』を使ったときや、キーブレード変形が終わったときは、出現中の分身がすべて消える

基本技とアビリティ技

コンボ(地上と空中で共通)

A 正面魔法照射(※1)



威力倍率 1.2 無 無敵

B 跳び魔法噴出



威力倍率 1.2 無 無敵

C 突進魔法横回転



威力倍率 2.4 無 無敵

ターゲットの頭上にいるとき

D 急降下魔法噴出



威力倍率 1.5 無 無敵

ゴールドレイ



威力倍率 1.6 無 無敵

リバースレイ



威力倍率 2.4 無 無敵

※1……ターゲットが頭上や中〜遠距離にいるときはCになる

ソラの分身出現中に◎ボタン(※2)

アバターショット



威力倍率 1.2(※3) 無 無敵

⬅分身全員と一緒にターゲットめがけて弾を撃つ。コンボで10回攻撃でき、コンボフィニッシュは威力が大きめ。

△ボタン

フィニッシュ



威力倍率 3.5 無 無敵

➡ソラの足元から巨大な塔が出現。その頂上に立ったソラと分身2体が魔法の光を放ち、とても広い範囲に爆発を起こす。

※2……通常のコンボとちがい、◎ボタンを押しつづけるだけでコンボフィニッシュまで技を出せる
※3……ソラの攻撃をコンボフィニッシュまでヒットさせた場合の値(分身の攻撃も当たったときは、その数だけ威力が大きくなる)

技の詳細データ

名前	属性	威力倍率	関連ステータス	フォーム値	リアクション値	リベンジ値	ガード無効化	弾きLV	状態異常
キーブレード変形演出中の攻撃	無	0.5	攻撃力	0	1	0	○	—	—
A 正面魔法照射	無	1.2	魔法力	8	1	0.5	×	—	—
B 跳び魔法噴出	無	1.2	魔法力	8	1	0.5	×	—	—
C 突進魔法横回転	無	0.6×4回	魔法力	6×4回	1×4回	0.5×4回	×	—	—
ゴールドレイ	無	1.6	魔法力	8	1	0.25	○	—	—
リバースレイ	無	1.2+1.2	魔法力	8+8	1+1	0.25+0.25	○	—	—
D 急降下魔法噴出	無	1.5	魔法力	8	1	0.5	×	—	—
アバターショット	無 連	0.1	魔法力	3	0	0.1	×	—	—
コンボフィニッシュ	無 連	0.3	魔法力	2	0	0.2	○	—	—
フィニッシュ	無	0.5×3回+2.0	魔法力	0	1×3回+5	0	○	—	—



ハッピーギア

モンストロポリスで手に入るキーブレード。2段階に変形でき、どちらの段階でも左右の手に武器を持ち、すばやい連続攻撃を得意とする。

フォームとキーブレードの変わりかた

	フォーム	キーブレード
通常時	通常のフォーム	ハッピーギア
キーブレード変形時(1段階目)	ストライクフォーム	アサルトクロー
キーブレード変形時(2段階目)	ストライクフォーム	ツインヨーヨー

つねに得られる能力

ムーブアビリティとサポートアビリティ

※S……サポートアビリティ

名前	効果
Sフォーカスコンバータ	敵が落とすフォーカスプライズが、すべて大きいものになる
SフルMPバースト 強化4回目	MPが満タンのときに、魔法で与えるダメージが50%増える。複数セットすると効果アップ

シュートフロー

最大ロック数 18

ロック数が1〜17のときに◎ボタン

スネークバイト



威力倍率 0.8〜13.6　無 無敵

⬅ロック数と同じ数の弾を同時に撃つ。弾は蛇行しながらロックオン対象を追い、ヒットした敵を打ち上げる。

ロック数が18のときに◎ボタン

デジョントリック



威力倍率 16.2　無 無敵

➡ツインヨーヨーに変形させた武器を次元のゲートに放ち、ロックオン対象の周囲18ヵ所から同時にぶつける。

技の詳細データ

名前	属性	威力倍率	関連ステータス	フォーム値	リアクション値	リベンジ値	ガード無効化	弾きLV	状態異常
スネークバイト	無 連	0.8×(1〜17回)	魔法力	0	0	0.1×(1〜17回)	×	―	―
デジョントリック	無	0.9×18回	魔法力	0	1×18回	0.1×18回	○	―	―

ハッピーギアのキーブレード変形1段階目

アサルトクロー

チェンジ用コマンドの出現時間	30秒	最大コンボ数	5
フォームチェンジ持続時間	30秒	魔法	近接スタイル(→P.124)

ロボットアーム型の武器を両手に装着する。◎ボタンの動作中に攻撃をくり出せるので、回避をしながら敵をひるませ、そのスキに『たたかう』を仕掛けよう。なお、コンボの3〜4段目はリベンジ値が高いため、強敵との戦いでは3段目が出る前に⊗ボタンでコンボフィニッシュを出すのが無難だ。

ムーブアビリティとサポートアビリティ

※S……サポートアビリティ

名前	効果
Sコンボマスター	攻撃が当たらなくてもコンボをつづけられる
Sオーバーカム	バトルレベルが高めだと、攻撃力と魔法力が上がる
Sフリーフィニッシュ	コンボの途中で⊗ボタンを押すと、すぐにコンボフィニッシュが出る

基本技とアビリティ技

『ウォールキック』の動作中に◎ボタン

スラッシュスライド



威力倍率 0.5　物理 無敵

⬅右手の武器を突き出したままフリーフローアクション『スーパースライド』を行ない、ぶつかった敵にダメージを与える。

『ウォールキック』『スーパースライド』『レールスライド』の動作中に◎ボタン(※1)

スパイラルクラッシュ



威力倍率 3.2　物理 無敵

➡両手のツメを突き出し、きりもみ回転しながらターゲットに突進。敵との距離が近いほど多くヒットする。

※1……『ソニックスラッシュ』(→P.69)をセットし、ターゲットが中〜遠距離にいるときなら、『スーパージャンプ』の動作中にも出せる



左スティックを入力しながら◎ボタン

スラッシュドッジ



威力倍率 0.8　物理　無敵

⬆左スティックの入力方向へ転がりながらツメを振りまわす。回避しつつ敵にダメージを与えることが可能。

左スティックを入力せずに◎ボタン

バックスラッシュ



威力倍率 0.8　物理　無敵

⬆すばやく跳びのいて攻撃をかわしたあと、ツメを横に振りまわす。移動後に攻撃するぶん敵に当てにくい。

頭上にターゲットがいるとき

E 上昇2連続振り上げ



威力倍率 1.6　物理　無敵

ターゲットの頭上にいるとき

F 下降交差振り下ろし



威力倍率 1.6　物理　無敵

コンボ(地上と空中で共通)

A 前進交差振り下ろし



威力倍率 0.8　物理　無敵

B 前進右回転振り



威力倍率 0.9　物理　無敵

C 前進2連続斜め振り



威力倍率 1.6　物理　無敵

D 前進4連続斜め振り



威力倍率 2.4　物理　無敵

ギアヴォルテックス



威力倍率 3.0　物理　無敵

技の詳細データ

名前	属性	威力倍率	関連ステータス	フォーム値	リアクション値	リベンジ値	ガード無効化	弾きLV	状態異常
キーブレード変形演出中の攻撃	物理	0.3×11回	攻撃力	0	1×11回	0	○	―	―
A前進交差振り下ろし	物理	0.4+0.4	攻撃力	3+3	1+1	0.3+0.3	×	―	―
B前進右回転振り	物理	0.3×3回	攻撃力	2×3回	1×3回	0.2×3回	×	―	―
C前進2連続斜め振り	物理	0.8+0.8	攻撃力	7+7	1+1	0.5+0.5	×	―	―
D前進4連続斜め振り	物理	0.6×4回	攻撃力	6×4回	1×4回	0.5×4回	×	―	―
ギアヴォルテックス	物理	0.3×10回	攻撃力	2×10回	1×10回	0.1×10回	○	―	―
E上昇2連続振り上げ	物理	0.8+0.8	攻撃力	7+7	1+1	0.5+0.5	×	―	―
F下降交差振り下ろし	物理	0.8+0.8	攻撃力	7+7	1+1	0.5+0.5	×	―	―
スラッシュスライド	物理	0.5	攻撃力	4	1	0.4	×	―	―
スパイラルクラッシュ	物理	0.8×4回	攻撃力	7×4回	1×4回	0.5×4回	○	―	―
スラッシュドッジ	物理	0.8	攻撃力	7	5	0.5	×	―	―
バックスラッシュ	物理	0.8	攻撃力	7	5	0.5	×	―	―

ハッピーギアのキーブレード変形2段階目

ツインヨーヨー

チェンジ用コマンドの出現時間	30秒	最大コンボ数	6
フォームチェンジ持続時間	25秒	魔法	二連スタイル(→P.126)

ヨーヨーに変形した武器を、投げたり振りまわしたりして攻撃する。リーチの長さがウリだが、コンボの動作で敵に接近してしまうことが多いので、敵がひるみにくいときはこまめに回避を行なって離れよう。なお、アサルトクローとちがい、左スティックを入力しながらの回避では敵を攻撃できない。

ムーブアビリティとサポートアビリティ

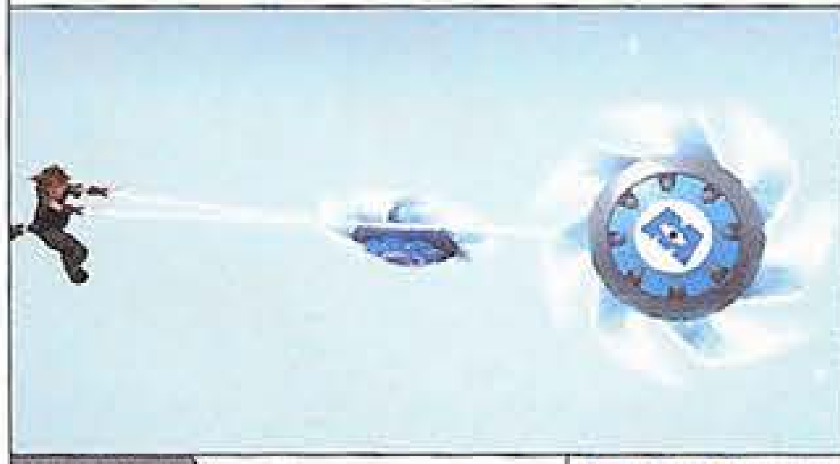
※M……ムーブアビリティ、S……サポートアビリティ

名前	効果
Mバックスライド	左スティックを入力せずに◎ボタンを押すと、すばやく跳びのく
Sコンボマスター	攻撃が当たらなくてもコンボをつづけられる
Sオーバーカム	バトルレベルが高めだと、攻撃力と魔法力が上がる
Sフリーフィニッシュ	コンボの途中で⊗ボタンを押すと、すぐにコンボフィニッシュが出る

基本技とアビリティ技

コンボ（地上と空中で共通）

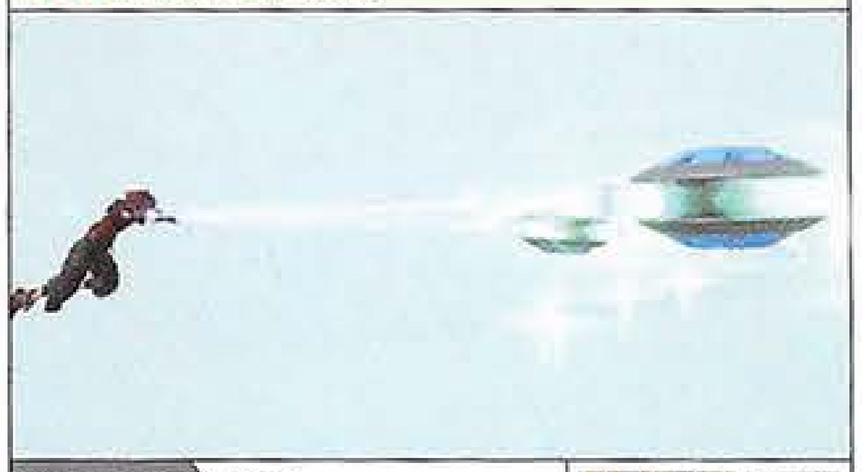
A 正面2連続投げ



威力倍率 1.6 物理 無敵

↓

B 同時交差投げ



威力倍率 1.6 物理 無敵

↓

C 左右連続振り上げ



威力倍率 1.6 物理 無敵

↓

D 左回転連続振り



威力倍率 2.4 物理 無敵

↓

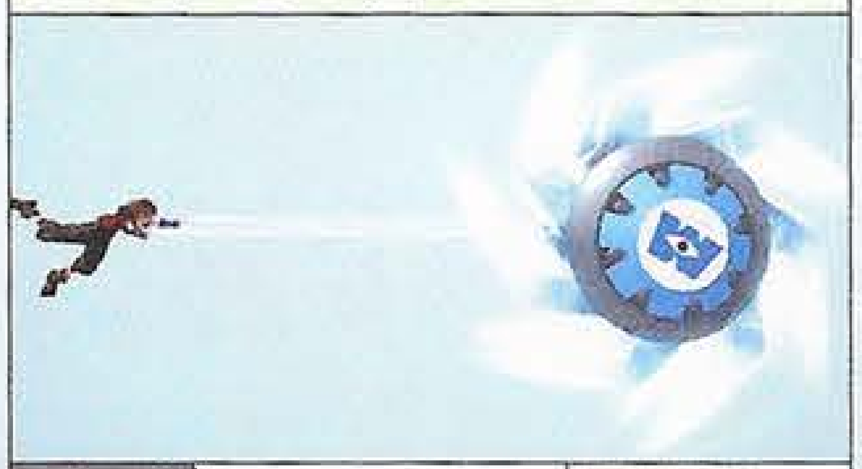
バックスピン



威力倍率 2.4 物理 無敵

↓

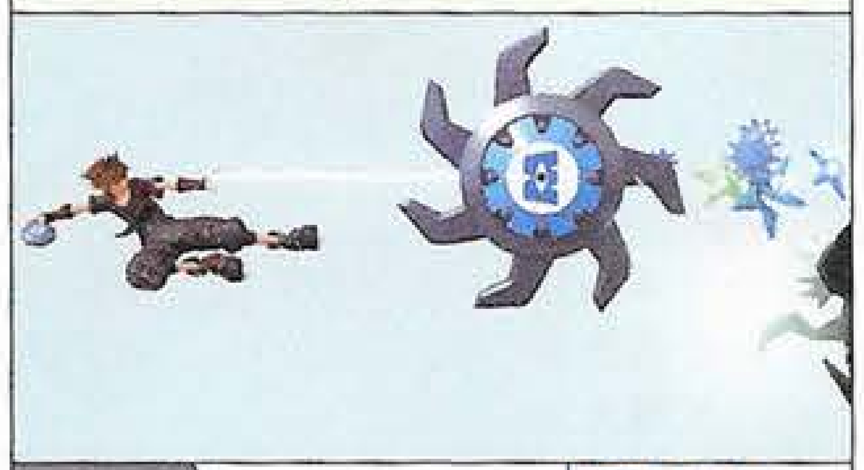
ウォーク・ザ・ドッグ



威力倍率 3.0 物理 無敵

ターゲットが中～遠距離にいるとき

アンカーショット



威力倍率 2.0 物理 無敵

ターゲットの頭上か真下にいるとき

E 右回転連続振り



威力倍率 1.6 物理 無敵

△ボタン

フィニッシュ



威力倍率 5.5 物理 無敵

←ヨーヨーをモンスターの頭部の形に変え、かむような動きでやや前方を攻撃。敵に何度もダメージを与える。



技の詳細データ

名前	属性	威力倍率	関連ステータス	フォーム値	リアクション値	リベンジ値	ガード無効化	弾きLV	状態異常
キーブレード変形演出中の攻撃	物理	0.5×10回	攻撃力	0	1×10回	0	○	―	―
A 正面2連続投げ	物理	0.4×4回	攻撃力	3×4回	1×4回	0.3×4回	×	―	―
B 同時交差投げ	物理	0.8+0.8	攻撃力	7+7	1+1	0.5+0.5	×	―	―
C 左右連続振り上げ	物理	0.4×4回	攻撃力	3×4回	1×4回	0.3×4回	×	―	―
D 左回転連続振り	物理	0.3×8回	攻撃力	2×8回	1×8回	0.2×8回	×	―	―
バックスピン	物理	0.3×8回	攻撃力	2×8回	1×8回	0.1×8回	○	―	―
ウォーク・ザ・ドッグ	物理	1.5+1.5	攻撃力	8+8	1+1	0.25+0.25	○	―	―
アンカーショット	物理	1.0[+1.0]	攻撃力	8[+8]	1[+1]	0.5[+0.5]	×	―	―
E 右回転連続振り	物理	0.4×4回	攻撃力	3×4回	1×4回	0.3×4回	×	―	―
フィニッシュ	物理	0.5+0.25×8回+1.0×3回	攻撃力	0	1×13回	0	○	―	―



クリスタルスノウ

アレンデールで手に入るキーブレード。変形時の技のほとんどがブリザド属性で、キーブレード強化によって『ブリザドアップ』も追加できる。

フォームとキーブレードの変わりかた

	フォーム	キーブレード
通常時	通常のフォーム	クリスタルスノウ
キーブレード変形時(1段階目)	ブリッツフォーム	ブリザードクロウ
キーブレード変形時(2段階目)	ブリッツフォーム	ブリザードブレード

つねに得られる能力

ムーブアビリティとサポートアビリティ

※S……サポートアビリティ

名前	効果
Sブリザドアップ 強化7回目	ブリザド属性の攻撃で与えるダメージが20%増える。複数セットすると効果アップ
Sフリーズガード	フリーズ状態にならなくなる

シュートフロー

最大ロック数 24

ロック数が1〜23のときに◎ボタン

ダイヤモンドダスト



威力倍率 0.8〜18.4　無　無敵

⬅ロック数と同じ数だけ氷の刃を飛ばす。氷の刃はロックオン対象を追って飛び、ヒットした敵を吹き飛ばす。

ロック数が24のときに◎ボタン

フローズンクレセント



威力倍率 19.2　無　無敵

➡ロックオン対象1体にのみダメージを与える攻撃を24回くり出す。相手が遠くにいても、攻撃は瞬時に届く。

技の詳細データ

名前	属性	威力倍率	関連ステータス	フォーム値	リアクション値	リベンジ値	ガード無効化	弾きLV	状態異常
ダイヤモンドダスト	無 連	0.8×(1〜23回)	魔法力	0	0	0.1×(1〜23回)	×	—	—
フローズンクレセント	無	0.8×24回	魔法力	0	1×24回	0.1×24回	○	—	—

クリスタルスノウのキーブレード変形1段階目

ブリザードクロウ

BLIZZARD CLAWS

チェンジ用コマンドの出現時間	30秒	最大コンボ数	5
フォームチェンジ持続時間	30秒	魔法	近接スタイル(→P.124)

巨大な氷のツメを両腕に装着し、すばやい動きで何度も攻撃する。技のリーチが全体的に短く、魔法も近接スタイルに変わるため、接近戦を挑むのがセオリー。『スラッシュドッジ』や中距離からの『たたかう』で攻めながら敵に近づき、そのままコンボによる攻撃で一気にダメージを与えよう。



⬅『スラッシュドッジ』は、空中よりも地上で行なったほうが移動後のスキが小さく、敵の攻撃を受けにくい。

ムーブアビリティとサポートアビリティ

※M……ムーブアビリティ、S……サポートアビリティ

名前	効果
Mエアスライド(×3)	左スティックを入力しながら◎ボタンを押すと、その方向へすばやく直進する。複数セットすると効果アップ
Mグライド	空中で⊗ボタンを押しているあいだ、滑空して移動する
Mスーパースライド(×3)	ほかのフリーフローアクションの動作中に◎ボタンを押すと、しばらくのあいだ高速で直進する。複数セットすると効果アップ
Sコンボマスター	攻撃が当たらなくてもコンボをつづけられる
Sウォークヒーリング	地上を移動していると、HPが少しずつ回復する
Sウォークリジェネ	地上を移動していると、MPが少しずつ回復する
SMPヘイスラ	MPチャージの速度が20%上がる。複数セットすると効果アップ
Sオーバーカム	バトルレベルが高めだと、攻撃力と魔法力が上がる



基本技とアビリティ技

コンボ(地上と空中で共通)

A 前進交差振り下ろし(※1)



威力倍率 0.8 ブリザド 無敵

B 前進右回転振り



威力倍率 1.8 ブリザド 無敵

頭上にターゲットがいるとき

E 上昇2連続振り上げ



威力倍率 1.6 ブリザド 無敵

ターゲットが真下にいるとき

F 下降2連続振り下ろし



威力倍率 1.6 ブリザド 無敵

C 前進斜め振り上げ



威力倍率 1.6 ブリザド 無敵

D 前進4連続斜め振り



威力倍率 2.4 ブリザド 無敵

アイスヴォルテックス



威力倍率 3.0 ブリザド 無敵

※1……ターゲットが中～遠距離にいるときはCに、周囲に複数の敵がいるときはBになる

『ウォールキック』の動作中に◎ボタン

スラッシュスライド



威力倍率 0.5 ブリザド 無敵

⬆ツメを突き出したままフリーフローアクション『スーパースライド』を行ない、ぶつかった敵にダメージを与える。

『ウォールキック』『スーパースライド』『レールスライド』の動作中に◎ボタン(※2)

スパイラルクラッシュ



威力倍率 3.2 ブリザド 無敵

⬆両手のツメを突き出し、きりもみ回転しながらターゲットに突進。敵との距離が近いほど多くヒットする。

バトル中に左スティックを入力しながら◎ボタン

スラッシュドッジ



威力倍率 0.8 ブリザド 無敵

⬆左スティックの入力方向へ転がりながらツメを振り下ろす(空中では、直進しながらツメを右に振りまわす)。

左スティックを入力せずに◎ボタン

バックスラッシュ



威力倍率 0.8 ブリザド 無敵

⬆跳びのいたあと、ツメを横に振りまわす。移動後に攻撃するぶん、『スラッシュドッジ』よりも当てにくい。

※2……『ソニックスラッシュ』(→P.69)をセットし、ターゲットが中～遠距離にいるときなら、『スーパージャンプ』の動作中にも出せる

技の詳細データ

名前	属性	威力倍率	関連ステータス	フォーム値	リアクション値	リベンジ値	ガード無効化	弾きLV	状態異常
キーブレード変形演出中の攻撃	ブリザド	0.5	攻撃力	0	1	0	○	──	──
A 前進交差振り下ろし	ブリザド	0.4+0.4	攻撃力	3+3	1+1	0.3+0.3	×	──	──
B 前進右回転振り	ブリザド	0.3×6回	攻撃力	2×6回	1×6回	0.2×6回	×	──	──
C 前進斜め振り上げ	ブリザド	0.8×2回	攻撃力	7×2回	1×2回	0.5×2回	×	──	──
D 前進4連続斜め振り	ブリザド	0.6×4回	攻撃力	6×4回	1×4回	0.5×4回	×	──	──
アイスヴォルテックス	ブリザド	0.3×10回	攻撃力	2×10回	1×10回	0.1×10回	○	──	──
E 上昇2連続振り上げ	ブリザド	0.8+0.8	攻撃力	7+7	1+1	0.5+0.5	×	──	──
F 下降2連続振り下ろし	ブリザド	0.8+0.8	攻撃力	7+7	1+1	0.5+0.5	×	──	──
スラッシュスライド	ブリザド	0.5	攻撃力	4	1	0.4	×	──	──
スパイラルクラッシュ	ブリザド	0.8×4回	攻撃力	7×4回	1×4回	0.5×4回	○	──	──
スラッシュドッジ	ブリザド	0.8	攻撃力	7	5	0.5	×	──	──
バックスラッシュ	ブリザド	0.8	攻撃力	7	5	0.5	×	──	──

クリスタルスノウのキーブレード変形2段階目

ブリザードブレード

BLIZZARD BLADE

チェンジ用コマンドの出現時間	30秒	最大コンボ数	5(※3)
フォームチェンジ持続時間	30秒	魔法	近接スタイル(→P.124)

氷の刃がついた腕輪とスケート靴を身につけ、地面の上をすべりながら体術の動きで攻撃できる。近距離での戦いを得意とするので、『スラッシュドッジ』をくり返すか中～遠距離から『たたかう』を行なって敵に近づこう。敵の頭上にまわり、『たたかう』で急降下攻撃を仕掛けるのも悪くない。

※3……『たたかう』の空中コンボは「4」



⬅地上でのコンボフィニッシュは、敵をフリーズ状態にして吹き飛ばす。周囲にいる敵も巻きこめるのが利点。

ムーブアビリティとサポートアビリティ

※下記の『アイススライド』があること以外は、ブリザードクロウと同じ(→P.87)　※Ⓜ……ムーブアビリティ

名前	効果
Ⓜアイススライド	地面の上をすべるように移動できる

基本技とアビリティ技

地上コンボ

A 地上蹴り上げ&振り上げ(※4)



威力倍率 1.2　ブリザド　無敵

B 地上左回転蹴り



威力倍率 1.2　ブリザド　無敵

C 地上右回転蹴り



威力倍率 1.2　ブリザド　無敵

周囲に複数の敵がいるとき

D 地上逆立ち右回転蹴り



威力倍率 2.0　ブリザド　無敵

ウィンタースラッシュ



威力倍率 1.6　ブリザド　無敵

アブソリュートゼロ



威力倍率 2.4　ブリザド　無敵

空中コンボ

E 空中きりもみ突進



威力倍率 1.2　ブリザド　無敵

E 空中きりもみ突進



威力倍率 1.2　ブリザド　無敵

E 空中きりもみ突進



威力倍率 1.2　ブリザド　無敵

ターゲットの頭上にいるとき

F 急降下右回転蹴り



威力倍率 1.05　ブリザド　無敵

ブリザードストーム



威力倍率 2.6　ブリザド　無敵

※4……ターゲットが中～遠距離にいるときはBになる

バトル中に左スティックを入力しながら◎ボタン

スラッシュドッジ



威力倍率 0.75　ブリザド　無敵

⬅左スティックの入力方向へ直進しながら氷の刃を横に振りまわす。地上でも空中でも動作は同じ。

左スティックを入力せずに◎ボタン

バックスラッシュ



威力倍率 0.75　ブリザド　無敵

⬅跳びのいたあと、氷の刃を横に振りまわす。ブリザードクロウよりも、攻撃の威力がやや小さい。

△ボタン

フィニッシュ



威力倍率 5.5　ブリザド　無敵

⬅冷気を放って周囲の地面や敵を凍らせたあと、氷のシャンデリアを落とし、破片を広範囲に飛ばす。

技の詳細データ

名前		属性	威力倍率	関連ステータス	フォーム値	リアクション値	リベンジ値	ガード無効化	弾きLV	状態異常
キーブレード変形演出中の攻撃		無	0.5	攻撃力	0	1	0	○	―	―
A地上蹴り上げ&振り上げ		ブリザド	0.6+0.6	攻撃力	6+6	1+1	0.5+0.5	×	―	―
B地上左回転蹴り		ブリザド	0.6+0.6	攻撃力	6+6	1+1	0.5+0.5	×	―	―
C地上右回転蹴り		ブリザド	0.6+0.6	攻撃力	6+6	1+1	0.5+0.5	×	―	―
ウィンタースラッシュ		ブリザド	0.2×8回	攻撃力	1×8回	1×8回	0.05×8回	○	―	―
アブソリュートゼロ	蹴り	ブリザド	0.4	攻撃力	3	1	0.15	○	―	フリーズ(100%/5秒)
	氷柱	ブリザド	2.0	攻撃力	8	1	0.25	○	―	―
D地上逆立ち右回転蹴り		ブリザド	0.2×10回	攻撃力	1×10回	1×10回	0.1×10回	×	―	―
E空中きりもみ突進		ブリザド	1.2	攻撃力	8	1	0.5	×	―	―
ブリザードストーム		ブリザド	0.2×3回+2.0	攻撃力	1×3回+8	1×4回	0.05×3回+0.25	○	―	―
F急降下右回転蹴り		ブリザド	0.35×3回	攻撃力	2×3回	1×3回	0.2×3回	×	―	―
スラッシュドッジ		ブリザド	0.75	攻撃力	6	5	0.5	×	―	―
バックスラッシュ		ブリザド	0.75	攻撃力	6	5	0.5	×	―	―
フィニッシュ	冷気	ブリザド	0.5	魔法力	0	1	0	○	―	フリーズ(100%/7秒)
	氷の破片	ブリザド	5.0	魔法力	0	5	0	○	―	―



ハニートレンタ

100エーカーの森で手に入るキーブレード。食材を集めるのに役立つ『ハーベスト』がついているほか、変形時には弾を撃つ技が使える。

フォームとキーブレードの変わりかた

	フォーム	キーブレード
通常時	通常のフォーム	ハニートレンタ
キーブレード変形時(1段階目)	ガーディアンフォーム	ハニーブラスター
キーブレード変形時(2段階目)	ガーディアンフォーム	スイートランチャー

つねに得られる能力

ムーブアビリティとサポートアビリティ

※Ⓢ……サポートアビリティ

名前	効果
Ⓢハーベスト	食材ポイントを△ボタンで調べたときに入手できる食材が1個増える。複数セットすると効果アップ
Ⓢシチュエーションタイム 強化3回目	キーブレード変形用コマンドの出現時間が20%長くなる。複数セットすると効果アップ

シュートフロー

最大ロック数 28

ロック数が1～27のときに◎ボタン

ハニーバースト



威力倍率 0.8～21.6 無 無敵

⬆ロック数と同じ数のハチミツの弾を撃つ。弾はロックオン対象を追い、ヒットした敵をハニー状態にする。

ロック数が28で、ロックオン対象が2体以下のときに◎ボタン(※1)

ハニーダウンプール



威力倍率 28.0 無 無敵

⬆ロックオン対象の頭上へ跳び、ダメージを与えつつハニー状態にする矢を、ハニーブラスターで28発撃つ。

ロック数が28で、ロックオン対象が3体以上のときに◎ボタン

ホーミングランチャー



威力倍率 28.0 無 無敵

⬆スイートランチャーで砲弾を撃つ。砲弾は28発の追尾弾に分裂し、ダメージを与えた敵をハニー状態にする。

技の詳細データ

※「状態異常」の[ ]内は、ハニー状態にした敵の動作が何パーセント遅くなるかを示す(合計で−90%＝10分の1よりは遅くならない)
※ハニー状態の発生確率と持続時間は、どの技も「100%／8秒」

名前	属性	威力倍率	関連ステータス	フォーム値	リアクション値	リベンジ値	ガード無効化	弾きLV	状態異常
ハニーバースト	無 連	0.8×(1~27回)	魔法力	0	0	0.1×(1~27回)	×	──	ハニー[−2%]
ハニーダウンプール	無 連	1.0×28回	魔法力	0	0	0.1×28回	×	──	ハニー[−2%]
ホーミングランチャー	無 連	1.0×28回	魔法力	0	0	0.1×28回	×	──	ハニー[−90%]

ハニートレンタのキーブレード変形1段階目

ハニーブラスター

チェンジ用コマンドの出現時間	30秒	最大コンボ数	4
フォームチェンジ持続時間	20秒	魔法	二連スタイル(→P.126)

ボウガンのような形の武器から、敵をハニー状態にする弾を連射する。『たたかう』の動作中に移動したり、回避を行ないつつ弾を撃ったりすることも可能だ。強敵の多くはハニー状態を完全に防ぐが、逃げながら攻撃するのが有効な点は変わらない。相手によっては、『リフレク』からのガードカウンターも狙おう。



⬅敵が複数いるときは、ロックオンせずに弾を撃つのがオススメ。『マルチロック』の効果で、それぞれの敵をハニー状態にできる。

ムーブアビリティとサポートアビリティ

※Ⓜ……ムーブアビリティ、Ⓢ……サポートアビリティ

名前	効果
Ⓜハイジャンプ	ジャンプの高さが伸びる
Ⓢコンボマスター	攻撃が当たらなくてもコンボをつづけられる
Ⓢラストリーヴ	残りHPが2以上あれば、HPがゼロになるダメージを受けてもHPが1残る
Ⓢコンボリーヴ	連続でヒットする攻撃でHPがゼロになるダメージを受けてもHPが1残る
Ⓢオーバーカム	バトルレベルが高めだと、攻撃力と魔法力が上がる
Ⓢディフェンダー	HPが残り25%以下のときに防御力が2上がる。複数セットすると発動しやすくなる
Ⓢマルチロック	最大6体の敵を同時にターゲットにできる(ロックオン中をのぞく)
Ⓢハニーショット	撃った弾に「ヒットした敵をハニー状態にする効果」が加わる

※1……地形などの影響で、ロックオン対象の頭上へ移動できない場合は『ホーミングランチャー』になる

基本技とアビリティ技

※下記のほか、アクションアビリティの『エアリカバリー』(→P.180)も利用可能になる

コンボ(地上と空中で共通)

A 6発連続撃ち(※2)



威力倍率 0.9 ｜ 無 ｜ 無敵

B 8発同時撃ち



威力倍率 1.2 ｜ 無 ｜ 無敵

ターゲットの頭上にいるとき

D 下降6発連続撃ち



威力倍率 0.9 ｜ 無 ｜ 無敵

C 8発バラまき撃ち



威力倍率 1.2 ｜ 無 ｜ 無敵

バーストショット



威力倍率 3.2 ｜ 無 ｜ 無敵

※2……周囲に複数の敵がいるときはCになる

左スティックを入力せずに◎ボタン

リフレク



威力倍率 —— ｜ —— ｜ 無敵

⬅球状のバリアを張り、全方向からの攻撃を防ぐ。ガード時によろめくことがないうえ、『バリアクラッカー』で反撃できる。

防御姿勢中に◎ボタン(→P.181)[ガードカウンター]

バリアクラッカー



威力倍率 1.5 ｜ 無 ｜ 無敵

➡『リフレク』で張ったバリアを破裂させ、その破片を周囲に飛び散らせる。ダメージを与えた敵を吹き飛ばすことが可能。

バトル中に左スティックを入力しながら◎ボタン

スライドショット



威力倍率 0.6 ｜ 無 ｜ 無敵

⬅後方(左スティックを入力していればその方向)へ直進し、回避を行ないつつ両手の武器から合計4発の追尾弾を撃つ。

シューターモード中(→P.76)に R2 ボタン長押し

ガトリングショット



威力倍率 1ヒットごとに0.2 ｜ 無 ｜ 無敵

➡R2ボタンを放すまで、両手の武器から交互に弾を連射する。弾はまっすぐ飛び、ダメージを与えた敵をハニー状態にする。

技の詳細データ

※「状態異常」の[ ]内は、ハニー状態にした敵の動作が何パーセント遅くなるかを示す(合計で−90%＝10分の1よりは遅くならない)
※ハニー状態の発生確率と持続時間は、どの技も「100%／8秒」

名前	属性	威力倍率	関連ステータス	フォーム値	リアクション値	リベンジ値	ガード無効化	弾きLV	状態異常
キーブレード変形演出中の攻撃	無	0.5	魔法力	0	1	0	○	——	——
A 6発連続撃ち	無 連	0.15×6回	魔法力	3×6回	0	0.1×6回	×	——	ハニー[−2%]
B 8発同時撃ち	無 連	0.15×8回	魔法力	3×8回	0	0.1×8回	×	——	ハニー[−2%]
C 8発バラまき撃ち	無 連	0.15×8回	魔法力	3×8回	0	0.1×8回	×	——	ハニー[−2%]
バーストショット	無 連	0.2×16回	魔法力	1×16回	0	0.05×16回	○	——	ハニー[−2%]
D 下降6発連続撃ち	無 連	0.15×6回	魔法力	3×6回	0	0.1×6回	×	——	ハニー[−2%]
バリアクラッカー	無	1.5	魔法力	8	5	0	○	——	——
スライドショット	無 連	0.15×4回	魔法力	3×4回	0	0.1×4回	×	——	ハニー[−2%]
ガトリングショット	無 連	1ヒットごとに0.2	魔法力	1ヒットごとに3	0	1ヒットごとに0.1	×	——	ハニー[−1%]



ハニートレンタのキーブレード変形2段階目

スイートランチャー

チェンジ用コマンドの出現時間	30秒	最大コンボ数	3
フォームチェンジ持続時間	20秒	魔法	砲撃スタイル(→P.128)

キーブレードが大砲に変わり、弾を撃って爆発させる技や大砲でなぐる技が使える。弾がヒットした敵をハニー状態にできるのはハニーブラスターと同じだが、この武器では発射のたびに足が止まってしまう。敵をロックオンし、遠くから『たたかう』で弾を撃っては回避動作で離れるのが安全だ。

ムーブアビリティとサポートアビリティ

※Ⓜ……ムーブアビリティ、Ⓢ……サポートアビリティ

名前	効果
Ⓜハイジャンプ	ジャンプの高さが伸びる
Ⓢコンボマスター	攻撃が当たらなくてもコンボをつづけられる
Ⓢラストリーヴ	残りHPが2以上あれば、HPがゼロになるダメージを受けてもHPが1残る
Ⓢコンボリーヴ	連続でヒットする攻撃でHPがゼロになるダメージを受けてもHPが1残る
Ⓢオーバーカム	バトルレベルが高めだと、攻撃力と魔法力が上がる
Ⓢディフェンダー	HPが残り25%以下のときに防御力が2上がる。複数セットすると効果アップ
Ⓢハニーショット	撃った弾に「ヒットした敵をハニー状態にする効果」が加わる

※上記のほか、『エアドッジ』か『エアスライド』をセットしていれば、バトル中のみ地上で『エアスライド』を、空中で『エアドッジ』を行なえる

基本技とアビリティ技

※下記のほか、アクションアビリティの『エアリカバリー』(→P.180)、『リフレク』(→P.91)、『バリアクラッカー』(→P.91)も利用可能になる

コンボ(地上と空中で共通)

通常時

Ⓐ左上振り



威力倍率 1.0 物理 無敵

Ⓑ右振りまわし



威力倍率 1.0 物理 無敵

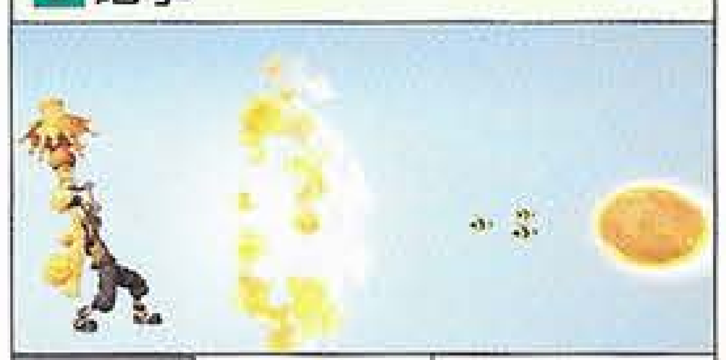
ブラストアッパー



威力倍率 2.75 物理 無 無敵

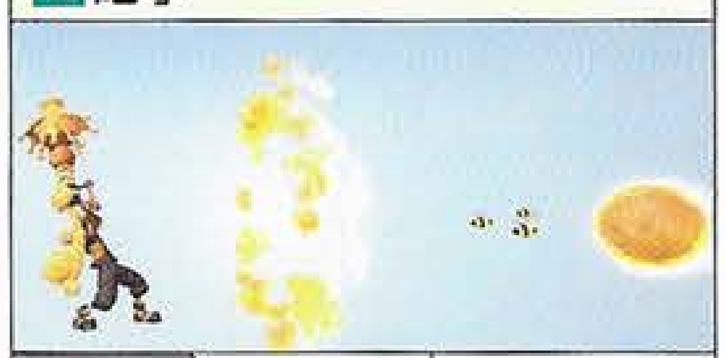
ターゲットが中〜遠距離にいるとき

Ⓒ砲撃



威力倍率 1.0 無 無敵

Ⓒ砲撃



威力倍率 1.0 無 無敵

ファイナルインパクト



威力倍率 1.5 無 無敵

シューターモード(→P.76)中にR2ボタン長押し

チャージショット



威力倍率 3.5(※1) 無 無敵

←1秒弱のチャージ後、爆発する弾を撃つ。チャージ中にR2ボタンを放しても弾を撃つが、その場合は威力が下がり、爆発も小さくなる。

△ボタン

フィニッシュ



威力倍率 4.0 無 無敵

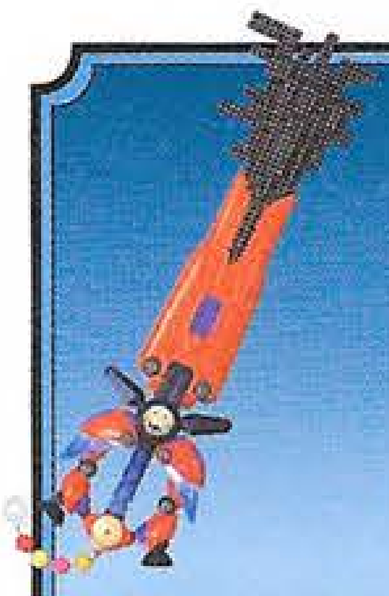
←爆発する弾を山なりに飛ばす。爆発の範囲はとても広く、ダメージを与えた敵をハニー状態にして、動作を通常の10分の1にまで遅くする。

技の詳細データ

※「状態異常」の[ ]内は、ハニー状態にした敵の動作が何パーセント遅くなるかを示す(合計で−90%＝10分の1よりは遅くならない)
※ハニー状態の発生確率と持続時間は、どの技も「100%／8秒」

名前		属性	威力倍率	関連ステータス	フォーム値	リアクション値	リベンジ値	ガード無効化	弾きLV	状態異常
キーブレード変形演出中の攻撃		無	0.5	攻撃力	0	1	0	○	—	—
Ⓐ左上振り		物理	1.0	攻撃力	8	1	0.5	×	—	—
Ⓑ右振りまわし		物理	1.0	攻撃力	8	1	0.5	×	—	—
ブラストアッパー	振り上げ	物理	0.75	攻撃力	6	1	0.25	×	—	—
	弾	無	2.0	魔法力	8	1	0.25	○	—	ハニー[−50%]
Ⓒ砲撃		無	1.0	魔法力	8	1	0.5	×	—	ハニー[−25%]
ファイナルインパクト		無	1.5	魔法力	8	1	0.25	○	—	ハニー[−50%]
バリアクラッカー		無	1.5	魔法力	8	5	0	○	—	—
チャージショット		無	3.5(※1)	魔法力	8	1	0.25	○	—	ハニー[−50%]
フィニッシュ		無	4.0	魔法力	0	5	0	○	—	ハニー[−90%]

※1……チャージが完了する前にR2ボタンを放して弾を撃った場合は「1.5」



ナノギア

サンフランソウキョウで手に入るキーブレードで、攻撃力と魔法力が高い。キーブレード変形時には、もともと長いリーチがさらに伸びる。

フォームとキーブレードの変わりかた

	フォーム	キーブレード
通常時	通常のフォーム	ナノギア
キーブレード変形時	ブリッツフォーム	ナノアームズ

つねに得られる能力

ムーブアビリティとサポートアビリティ

※S……サポートアビリティ

名前	効果
Sシチュエーションタイム 強化3回目	キーブレード変形用コマンドの出現時間が20%長くなる。複数セットすると効果アップ
Sスタンガード	スタン状態にならなくなる

シュートフロー

最大ロック数 24

ロック数が1～23のときに◎ボタン

キュービックトレイン



威力倍率 0.8～18.4 無 無敵

⬅無数のブロックが連なった弾を、ロック数と同じ数だけ撃つ。それぞれの弾は、螺旋を描きながらロックオン対象を追う。

ロック数が24のときに◎ボタン

ゾーンコネクター



威力倍率 21.6 無 無敵

➡ロックオン対象を囲むように出現させた次元のゲートから、ブロックの柱を24本突き出し、ヒットした敵を打ち上げる。

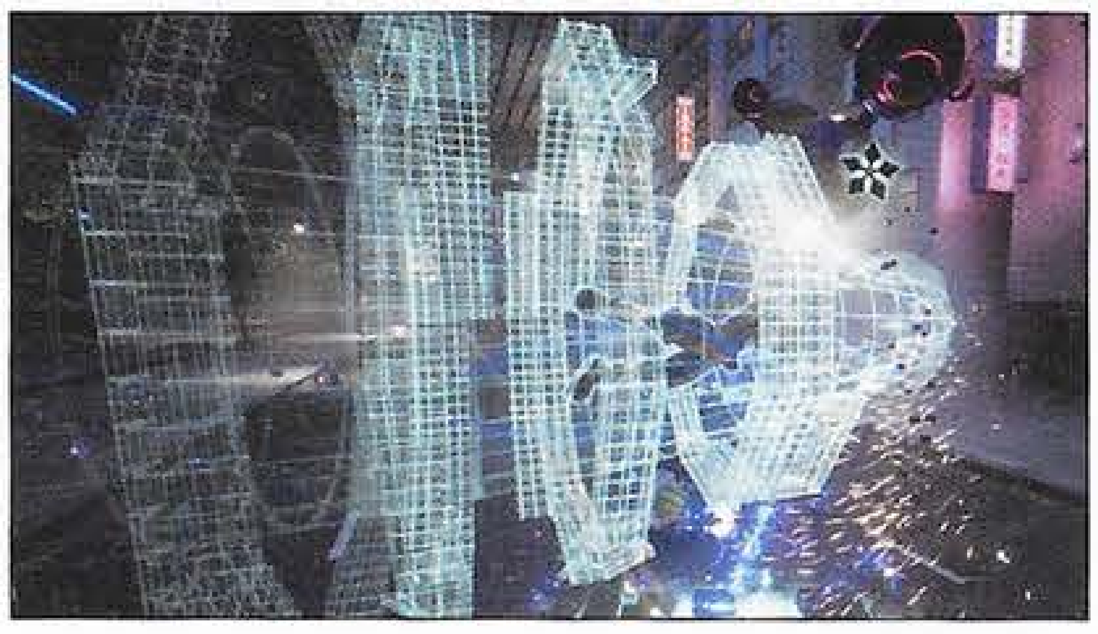
技の詳細データ

名前	属性	威力倍率	関連ステータス	フォーム値	リアクション値	リベンジ値	ガード無効化	弾きLV	状態異常
キュービックトレイン	無連	0.8×(1～23回)	魔法力	0	0	0.1×(1～23回)	×	—	—
ゾーンコネクター	無	0.9×24回	魔法力	0	1×24回	0.1×24回	○	—	—

ナノギアのキーブレード変形 ナノアームズ

チェンジ用コマンドの出現時間	30秒	最大コンボ数	6
フォームチェンジ持続時間	30秒	魔法	基本スタイル(→P.122)

攻撃方法の多くが、ほかのキーブレードの変形時の特定の技と同じになる。回避を行ないつつ攻撃することや、強力なガードカウンターをくり出すことも可能だ。『たたかう』の威力は、コンボフィニッシュよりも途中に出す技のほうが大きいので、コンボを最後まで出すことにはこだわらず、危険を感じたら回避やガードで中断したほうがいい。



⬅地上コンボは4段目、空中コンボは5段目の威力が大きい。それらの技が出るまでは、コンボをつづけたい。

ムーブアビリティとサポートアビリティ

※M……ムーブアビリティ、S……サポートアビリティ

名前	効果
Mエアスライド(×3)	左スティックを入力しながら◎ボタンを押すと、その方向へすばやく直進する。複数セットすると効果アップ
Mグライド	空中で⊗ボタンを押しているあいだ、滑空して移動する
Mスーパースライド(×3)	ほかのフリーフローアクションの動作中に◎ボタンを押すと、しばらくのあいだ高速で直進する。複数セットすると効果アップ
Sコンボマスター	攻撃が当たらなくてもコンボをつづけられる
Sウォークヒーリング	地上を移動していると、HPが少しずつ回復する
Sウォークリジェネ	地上を移動していると、MPが少しずつ回復する
SMPヘイスラ	MPチャージの速度が20%上がる。複数セットすると効果アップ
Sオーバーカム	バトルレベルが高めだと、攻撃力と魔法力が上がる
Sトランスフォーム	キーブレードの先端にある小さなブロックを組みかえ、形状を変えられるようになる



基本技とアビリティ技

地上コンボ

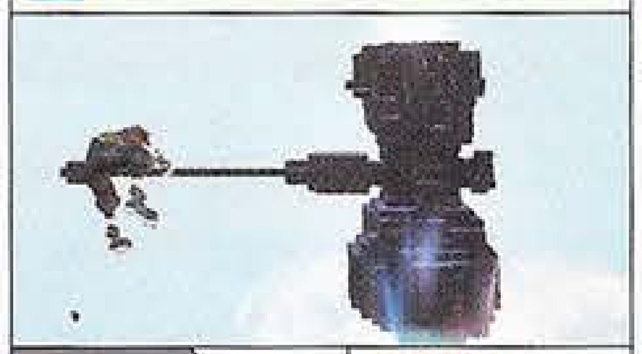
1〜3段目はキーブレード変形前と同じ（→P.67）

H クローきりもみ突進



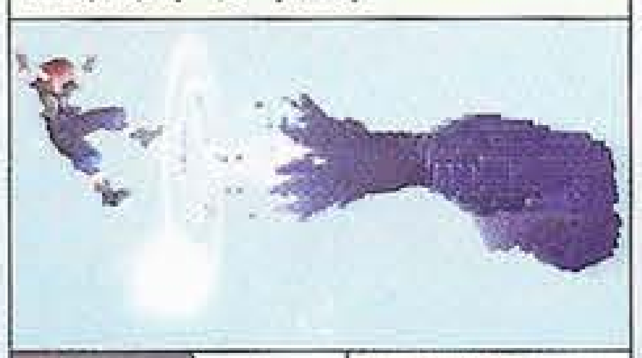
威力倍率 3.0 物理 無敵

I ハンマー振り下ろし



威力倍率 2.0 物理 無敵

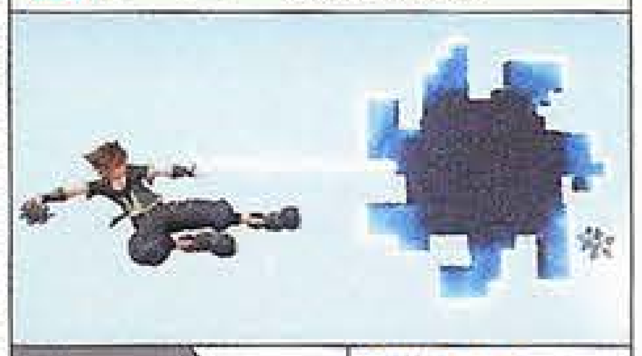
ロケットフィスト



威力倍率 1.5 物理 無敵

ターゲットが中〜遠距離にいるとき

J ヨーヨー前方投げ



威力倍率 1.5 物理 無敵

頭上にターゲットがいるとき

K フラッグ上昇左回転振り

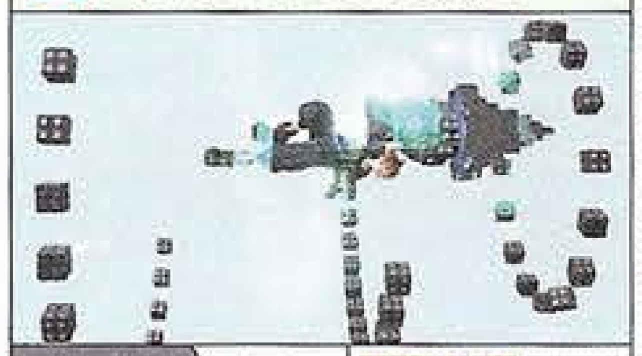


威力倍率 2.0 物理 無敵

空中コンボ

1〜3段目はキーブレード変形前と同じ（→P.67）

L ドリルきりもみ突進



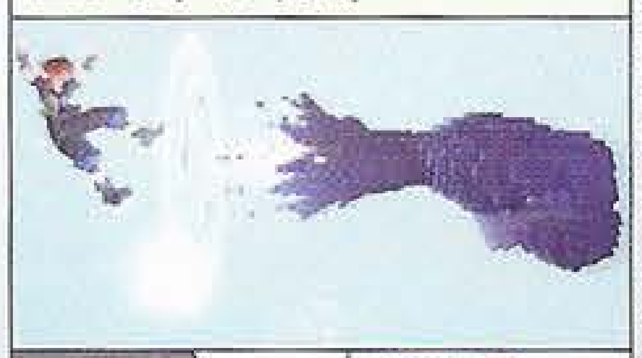
威力倍率 1.6 物理 無敵

M ヨーヨー縦回転振り



威力倍率 2.6 物理 無敵

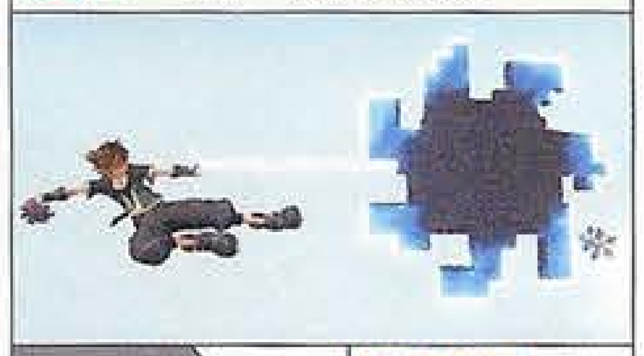
ロケットフィスト



威力倍率 1.5 物理 無敵

ターゲットが中〜遠距離にいるとき

J ヨーヨー前方投げ



威力倍率 1.5 物理 無敵

頭上にターゲットがいるとき

K フラッグ上昇左回転振り



威力倍率 2.0 物理 無敵

ターゲットの頭上にいるとき

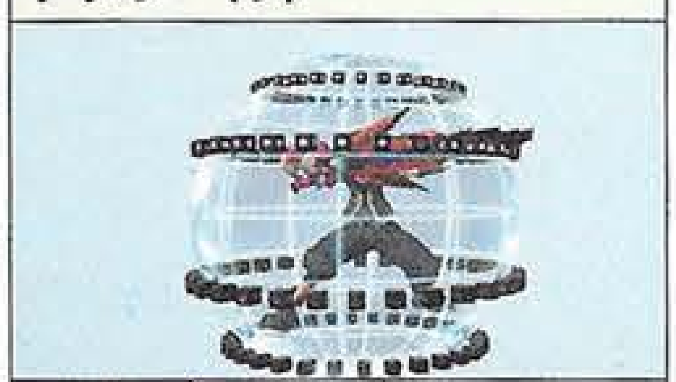
N ハンマー急降下振り



威力倍率 1.5 物理 無敵

左スティックを入力せずに◎ボタン

ナノシールド



威力倍率 —— —— 無敵

⬆球状のバリアを張る。全方向からの攻撃を防ぎ、ガード時によろめくことがない。

防御姿勢中に◎ボタン（→P.181）［ガードカウンター］

ナノカウンター



威力倍率 1.5 無 無敵

⬆バリアの破片を周囲に飛び散らせる。ダメージを与えた敵を吹き飛ばすことが可能。

バトル中に左スティックを入力しながら◎ボタン

スラッシュドッジ

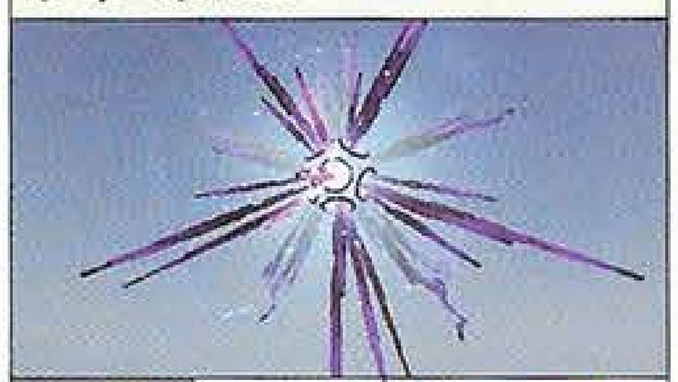


威力倍率 0.75 物理 無敵

⬆左スティックの入力方向へ進み、回避を行ないつつ攻撃。地上と空中で動作が異なる。

△ボタン

フィニッシュ



威力倍率 5.7 物理 無敵

⬆頭上に現れた次元のゲートに隠れ、その場所からブロックの柱を何度も突き出す。

技の詳細データ

※A〜CとE〜Gは、コンボの1〜3段目に出る技（→P.67）

名前	属性	威力倍率	関連ステータス	フォーム値	リアクション値	リベンジ値	ガード無効化	弾きLV	状態異常
キーブレード変形 衝撃波	無	0.5	攻撃力	0	1	0	○	——	——
演出中の攻撃 ホバー機	物理	1.0	攻撃力	0	1	0	○	——	——
A 地上振り下ろし	物理	0.6	攻撃力	6	0	1	×	1（※1）	——
B 地上突き	物理	0.8	攻撃力	7	0	1	×	1（※1）	——
C 地上右振り	物理	0.8	攻撃力	7	0	1	×	1（※1）	——
E 空中振り下ろし	物理	0.6	攻撃力	6	0	1	×	1（※1）	——
F 空中振り上げ	物理	0.8	攻撃力	7	0	1	×	1（※1）	——
G 空中右振り	物理	0.8	攻撃力	7	0	1	×	1（※1）	——
H クローきりもみ突進	物理	0.75×4回	攻撃力	6×4回	1×4回	0.25×4回	○	——	——
I ハンマー振り下ろし	物理	2.0	攻撃力	8	1	0.25	○	——	——
ロケットフィスト	物理	0.5+1.0	攻撃力	4+8	1+1	0.2+0.25	○	——	——
J ヨーヨー前方投げ	物理	0.5[+1.0]	攻撃力	4[+8]	1[+1]	0.4[+0.5]	○	——	——
K フラッグ上昇左回転振り	物理	1.0×2回	攻撃力	8×2回	1×2回	0.5×2回	○	——	——
L ドリルきりもみ突進	物理	0.2×6回+0.4	攻撃力	1×6回+3	1×7回	0.05×6回+0.15	○	——	——
M ヨーヨー縦回転振り	物理	0.3×6回+0.4+0.4	攻撃力	2×6回+3+3	1×8回	0.2×6回+0.3+0.3	○	——	——
N ハンマー急降下振り	物理	0.5+1.0	攻撃力	4+8	1+1	0.4+0.5	○	——	——
ナノカウンター	無	1.5	魔法力	8	5	0	○	——	——
スラッシュドッジ	物理	0.75	攻撃力	6	5	0.5	×	——	——
フィニッシュ	物理	0.3×14回+1.5	攻撃力	0	1×14回+5	0	○	——	——

※1……コンボの2段目以降は「——」（攻撃を弾き返されなくなる）



ラダーオブフェイト

ザ・カリビアンで手に入るキーブレード。攻撃力とリーチにすぐれるうえ、変形時には攻撃と回避の能力が大幅に強化される。

フォームとキーブレードの変わりかた

	フォーム	キーブレード
通常時	通常のフォーム	ラダーオブフェイト
キーブレード変形時(1段階目)	ストライクフォーム	ハイウインド
キーブレード変形時(2段階目)	ストライクフォーム	ストームフラッグ

つねに得られる能力

ムーブアビリティとサポートアビリティ

※Ⓢ……サポートアビリティ

名前	効果
Ⓢシチュエーションタイム 強化3回目	キーブレード変形用コマンドの出現時間が20%長くなる。複数セットすると効果アップ
Ⓢウォタガン	シチュエーションコマンド『ウォタガン』が出現しやすくなる

シュートフロー

最大ロック数 32

ロック数が1～31のときに◎ボタン

ソードストーム



威力倍率 0.8～24.8 無 無敵

⬅風の刃をロック数と同じ数だけ飛ばす。それぞれの風の刃はロックオン対象を追い、ヒットした敵を吹き飛ばす。

ロック数が32のときに◎ボタン

フラッグランページ



威力倍率 19.2～24.0 無 無敵

➡その場で武器を振りまわして8回攻撃しつつ、ロックオン対象1体にのみダメージを与える攻撃を32回くり出す。

技の詳細データ

名前	属性	威力倍率	関連ステータス	フォーム値	リアクション値	リベンジ値	ガード無効化	弾きLV	状態異常
ソードストーム	無連	0.8×(1～31回)	魔法力	0	0	0.1×(1～31回)	×	―	―
フラッグランページ	無	0.6×(32～40回)	魔法力	0	1×(32～40回)	0.1×(32～40回)	○	―	―

ラダーオブフェイトのキーブレード変形1段階目

ハイウインド



チェンジ用コマンドの出現時間	30秒	最大コンボ数	5
フォームチェンジ持続時間	25秒	魔法	砲撃スタイル(→P.128)

リーチの長い槍を使って攻撃できる。『たたかう』の攻撃範囲が広いのに加え、コンボフィニッシュの動作中は無敵になるのが長所。さらに、コンボの途中で⊗ボタンを押せば、すぐにコンボフィニッシュを仕掛けることも可能だ。ちなみに、コンボフィニッシュの終わりぎわに左スティック＋◎ボタンで回避動作を行なったり、『ブローカウンター(→P.68)』やガードカウンターの終わりぎわに⊗ボタンでコンボフィニッシュを出したりすると、無敵時間が終わる前につぎの無敵になる動作に移れる。



⬅コンボフィニッシュをくり出すときは、無敵になりつつ敵の頭上へワープするので、攻撃を当てやすい。



⬆キーブレード変形時のラダーオブフェイトは、バトル中のみ、地上で『エアスライド』を行なって長めの距離をすばやく移動できる。

ムーブアビリティとサポートアビリティ

Ⓢ……サポートアビリティ

名前	効果
Ⓢコンボマスター	攻撃が当たらなくてもコンボをつづけられる
Ⓢオーバーカム	バトルレベルが高めだと、攻撃力と魔法力が上がる
Ⓢフリーフィニッシュ	コンボの途中で⊗ボタンを押すと、すぐにコンボフィニッシュが出る
Ⓢガードブレイク	攻撃を敵にガードされなくなる

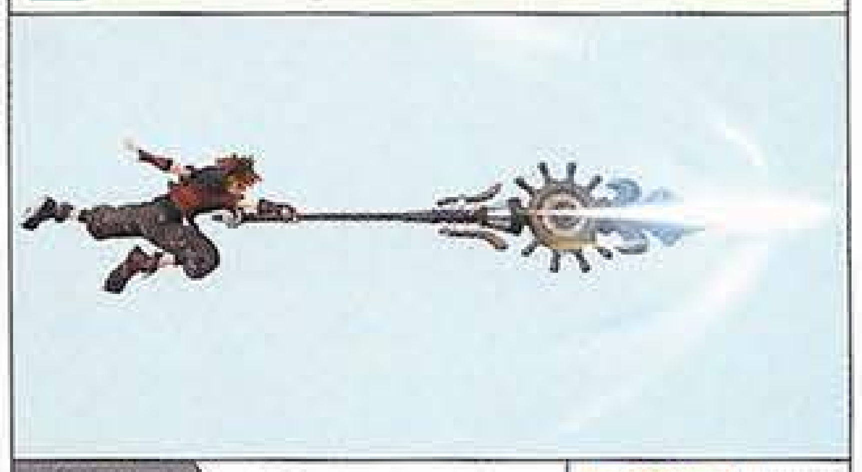
※上記のほか、『エアドッジ』か『エアスライド』をセットしていれば、バトル中のみ地上で『エアスライド』を、空中で『エアドッジ』を行なえる



基本技とアビリティ技

コンボ（地上と空中で共通）

A 突進突き（※1）



威力倍率 1.0　物理　無敵

↓

B 振り上げ&右振り



威力倍率 1.5　物理　無敵

↓

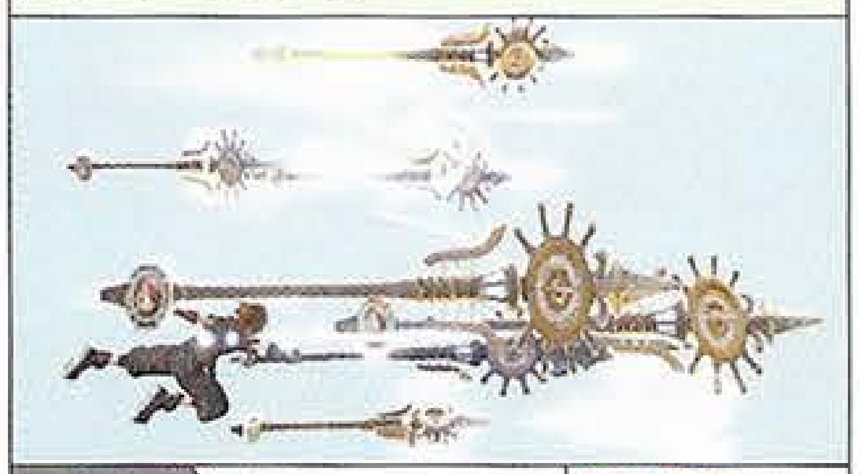
C 縦3回転振り下ろし



威力倍率 2.0　物理　無敵

↓

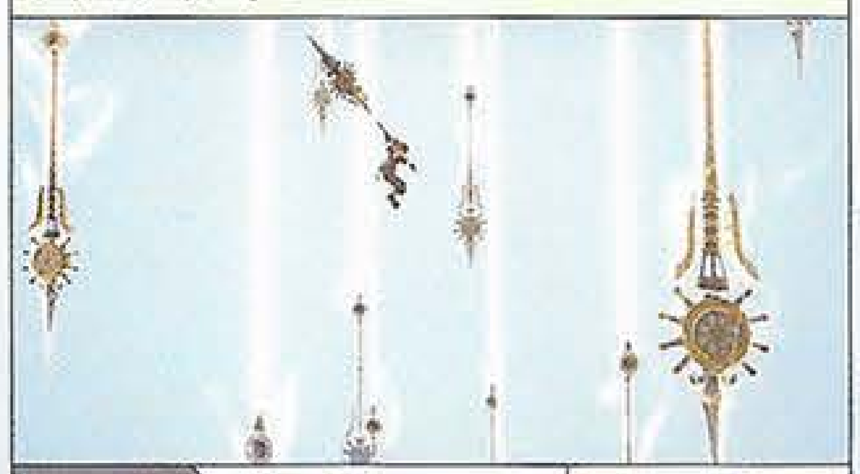
スピアラッシュ



威力倍率 2.5　物理　無敵

↓

スピアレイン



威力倍率 （※2）　物理　無敵

頭上にターゲットがいるとき

D 上昇左回転振り



威力倍率 2.0　物理　無敵

『スーパージャンプ』の動作中に◎ボタン（※3）かターゲットの頭上で◎ボタン

スピアダイブ



威力倍率 1.5　物理　無敵

⬆武器を真下に向けたまま急降下。さらに、着地時に広がる衝撃波で攻撃する。

※1……周囲に複数の敵がいるときはBになる　※2……1.9〜5.2（12ヵ所に落とす槍が何回ヒットしたかによって変わる）
※3……ターゲットが中〜遠距離にいるときは『ソニックスラッシュ』（→P.69）になる

技の詳細データ

名前	属性	威力倍率	関連ステータス	フォーム値	リアクション値	リベンジ値	ガード無効化	弾きLV	状態異常
キーブレード変形演出中の攻撃	物理(※4)	0.5×3回+1.0	攻撃力	0	1×4回	0	○	──	──
A突進突き	物理	1.0	攻撃力	8	1	0.5	○	──	──
B振り上げ&右振り	物理	0.5+1.0	攻撃力	4+8	1+1	0.4+0.5	○	──	──
C縦3回転振り下ろし	物理	0.5+0.5+1.0	攻撃力	4+4+8	1×3回	0.4+0.4+0.5	○	──	──
スピアラッシュ	物理	0.3×5回+1.0	攻撃力	2×5回+8	1×6回	0.1×5回+0.25	○	──	──
スピアレイン 槍の雨	物理	1ヒットごとに0.3	攻撃力	1ヒットごとに2	1ヒットごとに1	1ヒットごとに0.1	○	──	──
スピアレイン 衝撃波	物理	1.6	攻撃力	8	1	0.25	○	──	──
D上昇左回転振り	物理	2.0	攻撃力	8	1	0.5	○	──	──
スピアダイブ	物理	0.75+0.75	攻撃力	6+6	1+1	0.5+0.5	○	──	──

※4……最後の一撃はウォータ属性

ラダーオブフェイトのキーブレード変形2段階目

ストームフラッグ

チェンジ用コマンドの出現時間	30秒	最大コンボ数	5
フォームチェンジ持続時間	30秒	魔法	近接スタイル（→P.124）

キーブレードが海賊旗に変わり、旗を振りまわしたり投げたりして広範囲を攻撃する。『フィニッシュ』は、多くの敵を巻きこめる強力な攻撃なので、キーブレード変形が終わる前にかならず使うようにしたい。なお、ハイウインドとちがい、コンボフィニッシュの動作中は無敵にならない。



⬅中距離でコンボの1段目を出し、すぐに⊗ボタンを押すと、敵から離れた位置でコンボフィニッシュを仕掛けられる。



ムーブアビリティとサポートアビリティ

Ⓢ……サポートアビリティ

名前	効果
Ⓢコンボマスター	攻撃が当たらなくてもコンボをつづけられる
Ⓢオーバーカム	バトルレベルが高めだと、攻撃力と魔法力が上がる
Ⓢフリーフィニッシュ	コンボの途中で⊗ボタンを押すと、すぐにコンボフィニッシュが出る
Ⓢガードブレイク	攻撃を敵にガードされなくなる

※上記のほか、『エアドッジ』か『エアスライド』をセットしていれば、バトル中のみ地上で『エアスライド』を、空中で『エアドッジ』を行なえる

基本技とアビリティ技

コンボ(地上と空中で共通)

A 縦2回転振り下ろし



威力倍率 2.0　物理　無敵

B 前進斜め4回振り



威力倍率 1.6　物理　無敵

C 前進右回転振り



威力倍率 2.0　物理　無敵

ストームスピナー



威力倍率 2.8　物理　無敵

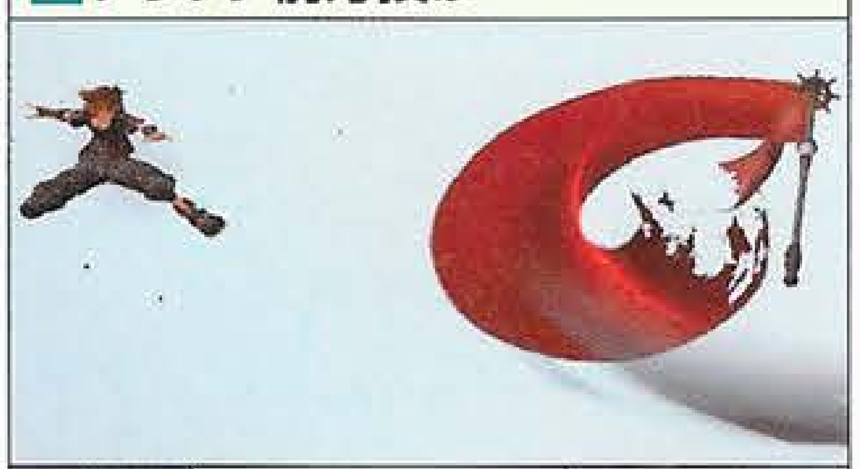
サイクロン



威力倍率 3.0　エアロ　無敵

ターゲットが中～遠距離にいるとき

D フラッグ前方投げ



威力倍率 2.0　物理　無敵

頭上にターゲットがいるとき

E 上昇左回転振り



威力倍率 2.0　物理　無敵

△ボタン

フィニッシュ



威力倍率 4.8　物理　無敵

⬅ソラの足元から8本の巨大な触手が現れ、周囲にいる敵を何度も攻撃する。前後左右への攻撃範囲は、見た目よりもはるかに広い。



技の詳細データ

名前	属性	威力倍率	関連ステータス	フォーム値	リアクション値	リベンジ値	ガード無効化	弾きLV	状態異常
キーブレード変形演出中の攻撃	物理(※5)	0.2×6回+1.0	攻撃力	0	1×7回	0	○	―	―
A 縦2回転振り下ろし	物理	1.0+1.0	攻撃力	8+8	1+1	0.5+0.5	○	―	―
B 前進斜め4回振り	物理	0.4×4回	攻撃力	3×4回	1×4回	0.3×4回	○	―	―
C 前進右回転振り	物理	1.0+1.0	攻撃力	8+8	1+1	0.5+0.5	○	―	―
ストームスピナー	物理	1.0+0.4+0.4+1.0	攻撃力	8+3+3+8	1×4回	0.25+0.15+0.15+0.25	○	―	―
サイクロン	エアロ	0.3×10回	攻撃力	2×10回	1×9回+5	0.1×10回	○	―	―
D フラッグ前方投げ	物理	1.0+1.0	攻撃力	8+8	1+1	0.5+0.5	○	―	―
E 上昇左回転振り	物理	1.0+1.0	攻撃力	8+8	1+1	0.5+0.5	○	―	―
フィニッシュ	物理	0.3+0.5×5回+2.0	攻撃力	0	1×6回+5	0	○	―	―

※5……最後の一撃はエアロ属性



スターライト

キーブレード墓場で手に入る以外に、特典としても入手できるキーブレード(→P.571)。性能は、下記をのぞけばキングダムチェーンと同じ。

フォームとキーブレードの変わりかた

	フォーム	キーブレード
通常時	通常のフォーム	スターライト
フォームチェンジ時	▼ 2nd フォーム	スターライト

つねに得られる能力

ムーブアビリティとサポートアビリティ

※Ⓢ……サポートアビリティ

名前	効果
ⓈMPヘイスト	MPチャージの速度が10%上がる。複数セットすると効果アップ
Ⓢシチュエーションタイム 強化4回目	キーブレード変形用コマンドの出現時間が20%長くなる。複数セットすると効果アップ

スターライトの性能がキングダムチェーンと異なる点

- 魔法力が1高い
- フィニッシュ攻撃の最上位の技が、『ラストアルカナム』ではなく『エンシェントブライト』
- シュートフローで出せる技が2種類ともちがう
- サポートアビリティ『MPヘイスト』がついている(かわりに『ドロー』がついていない)

シュートフロー

最大ロック数 24

ロック数が1~23のときに◎ボタン

エッジオブラウンド



威力倍率 0.8~18.4 無 無敵

⬅光の刃をロック数と同じ数だけ飛ばす。それぞれの弾はロックオン対象を追い、ヒットした敵を吹き飛ばす。

ロック数が24のときに◎ボタン

ユニオンラグナロク



威力倍率 21.6 無 無敵

➡24発の光の弾を撃つ。それぞれの弾は螺旋を描きながらロックオン対象を追って飛び、ヒットした敵を打ち上げる。

技の詳細データ

名前	属性	威力倍率	関連ステータス	フォーム値	リアクション値	リベンジ値	ガード無効化	弾きLV	状態異常
エッジオブラウンド	無 連	0.8×(1~23回)	魔法力	0	0	0.1×(1~23回)	×	──	──
ユニオンラグナロク	無 連	0.9×24回	魔法力	0	0	0.1×24回	×	──	──

スターライトによるフォームチェンジ

2ndフォーム

チェンジ用コマンドの出現時間 30秒 / 最大コンボ数 6
フォームチェンジ持続時間 30秒 / 魔法 基本スタイル(→P.122)

最大コンボ数の多さを活かし、何度も攻撃を仕掛けるのが基本。『MPヘイスト』がついているので、『たたかう』だけでなく魔法も積極的に使っていこう。フィニッシュ攻撃は、可能なら『エンシェントブライト』を、アクセサリーや料理で攻撃力を重点的に上げているときは『ソニックレイヴ』をくり出すといい。



⬅『エンシェントブライト』をはじめ、威力が大きな技の多くは、魔法力が高いほどダメージ量が増える。

ムーブアビリティとサポートアビリティ

※Ⓜ……ムーブアビリティ、Ⓢ……サポートアビリティ

名前	効果
Ⓜハイジャンプ	ジャンプの高さが伸びる
Ⓢコンボマスター	攻撃が当たらなくてもコンボをつづけられる
Ⓢラックアップ	敵がプライズボックスを落とす確率が上がる。複数セットすると効果アップ
Ⓢマスタードロー	プライズをどんな距離でも引き寄せられるようになる
ⓈMPヘイスト	MPチャージの速度が10%上がる。複数セットすると効果アップ
Ⓢオーバーカム	バトルレベルが高めだと、攻撃力と魔法力が上がる

基本技とアビリティ技

地上コンボ

1～3段目は
フォームチェンジ前と同じ
（→P.67）

エクスプロージョン



威力倍率 2.0 無 無敵

ストライドブレイク



威力倍率 2.0 物理 無敵

リップルドライヴ



威力倍率 2.4 無 無敵

空中コンボ

1～3段目は
フォームチェンジ前と同じ
（→P.67）

ハリケーンピリオド



威力倍率 2.2 物理 無敵

エリアルフィニッシュ



威力倍率 2.2 物理 無敵

マグネスプラッシュ



威力倍率 2.6 無 無敵

△ボタン

スタンインパクト



威力倍率 2.0 無 無敵

⬆ソラの周囲に衝撃波を放つ。攻撃範囲が広いうえ、ダメージを与えた敵を8秒間スタン状態にする。

フォームチェンジ後にフォーム値を1回満タンにしてから△ボタン

ソニックレイヴ

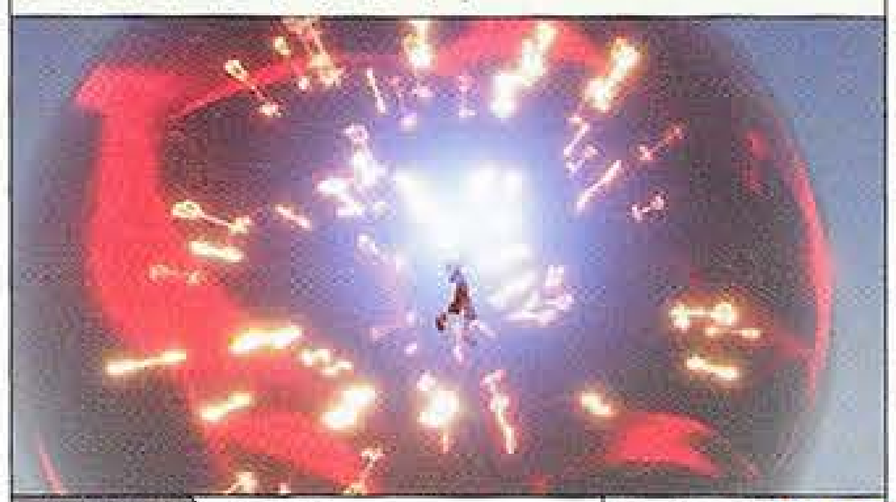


威力倍率 8.7 物理 無敵

⬆突進して武器で突く。◎ボタンをくり返し押せば、5回の『レイヴ』のあと『フィニッシュ』で攻撃できる。

フォームチェンジ後にフォーム値を2回満タンにしてから△ボタン

エンシェントブライト



威力倍率 7.65 無 無敵

⬆出現させた5色の光の柱を一点に集め、ダメージを何度も与えつつ敵を引き寄せたあと、強烈な爆発で吹き飛ばす。

技の詳細データ

※A～CとE～GとI～Jは、コンボの1～3段目に出る技（→P.67）

名前	属性	威力倍率	関連ステータス	フォーム値	リアクション値	リベンジ値	ガード無効化	弾きLV	状態異常
フォームチェンジ演出中の攻撃	無	0.5	攻撃力	0	1	0	○	―	―
A地上振り下ろし	物理	0.6	攻撃力	6	0	1	×	1（※1）	―
B地上突き	物理	0.8	攻撃力	7	0	1	×	1（※1）	―
C地上右振り	物理	0.8	攻撃力	7	0	1	×	1（※1）	―
E空中振り下ろし	物理	0.6	攻撃力	6	0	1	×	1（※1）	―
F空中振り上げ	物理	0.8	攻撃力	7	0	1	×	1（※1）	―
G空中右振り	物理	0.8	攻撃力	7	0	1	×	1（※1）	―
I空中右上振り	物理	0.8	攻撃力	7	0	1	×	1（※1）	―
J空中回転振り下ろし	物理	1.0	攻撃力	8	0	1	×	1（※1）	―
エクスプロージョン	無	0.4×3回+0.8	魔法力	4×3回+10	1×4回	0.15×3回+0.25	○	―	―
ストライドブレイク	物理	1.0+1.0	攻撃力	12+12	1+1	0.25+0.25	○	―	―
リップルドライヴ	無	2.4	魔法力	12	1	0.25	○	―	―
ハリケーンピリオド	物理	0.4×3回+1.0	攻撃力	4×3回+12	1×4回	0.15×3回+0.25	○	―	―
エリアルフィニッシュ	物理	0.4×3回+1.0	攻撃力	4×3回+12	1×4回	0.15×3回+0.25	○	―	―
マグネスプラッシュ 引き寄せ	無	0.2	魔法力	2	1	0.05	×	―	―
マグネスプラッシュ 衝撃波	無	2.4	魔法力	12	1	0.25	○	―	―
スタンインパクト	無	2.0	魔法力	0	5	0	○	―	スタン（100%／8秒）
ソニックレイヴ	物理	1.2	攻撃力	0	1	0	○	―	―
2～6回目：レイヴ	物理	1.2	攻撃力	0	5	0	○	―	―
7回目：フィニッシュ	物理	1.5	攻撃力	0	5	0	○	―	―
エンシェントブライト	無	0.2+0.2+0.25+0.1×10回+6.0	魔法力	0	1+1+0+1×10回+5	0	○	―	―

※1……コンボの2段目以降は「―」（攻撃を弾き返されなくなる）





グランシェフ

ミニゲーム『リトルシェフのレストラン』で手に入るキーブレード。料理のさいに役立つ『カリスマシェフ』を、キーブレード強化で得られる。

フォームとキーブレードの変わりかた

	フォーム	キーブレード
通常時	通常のフォーム	グランシェフ
キーブレード変形時	ブリッツフォーム	フライパン

つねに得られる能力

ムーブアビリティとサポートアビリティ

※S……サポートアビリティ

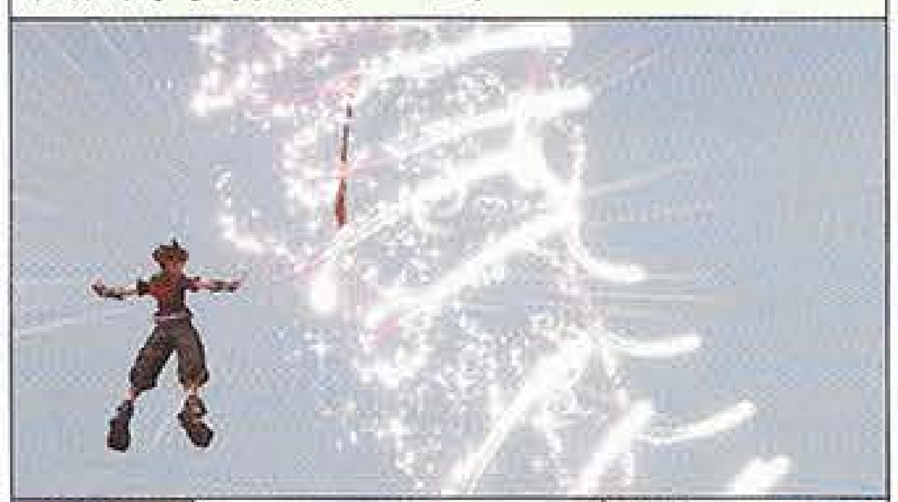
名前	効果
Sウィザードスター	魔法を使ったときに、HPが回復することがある。複数セットすると発動確率アップ
Sカリスマシェフ 強化1回目	レストランで料理をするときに大成功しやすくなる

シュートフロー

最大ロック数 32

ロック数が1～31のときに◎ボタン

スパイラルスチーム



威力倍率 0.8～24.8　無　無敵

⬅光の弾をロック数と同じ数だけ撃つ。弾は螺旋を描きながらロックオン対象を追い、ヒットした敵を吹き飛ばす。

ロック数が32のときに◎ボタン

フルーツクラッシュ



威力倍率 26.1　無　無敵

➡果物の雨を降らせ、周囲にいる敵を1回攻撃。さらに、ロックオン対象1体にのみダメージを与える衝撃波を32回放つ。

技の詳細データ

名前		属性	威力倍率	関連ステータス	フォーム値	リアクション値	リベンジ値	ガード無効化	弾きLV	状態異常
スパイラルスチーム		無 遠	0.8×(1～31回)	魔法力	0	0	0.1	×	―	―
フルーツクラッシュ	果物	無	0.5	魔法力	0	1	0	×	―	―
	衝撃波	無 遠	0.8×32回	魔法力	0	0	0.1×32回	×	―	―

グランシェフのキーブレード変形

フライパン



チェンジ用コマンドの出現時間	30秒	最大コンボ数	5
フォームチェンジ持続時間	30秒	魔法	基本スタイル(→P.122)

キーブレードがフライパンの形になり、敵にぶつけて攻撃したり、盾にして身を守ったりできる。魔法やリンクをくり返し使うのに便利な『MPヘイスラ』がついている点や、魔法での攻撃時に低確率ながら『ウィザードスター』の効果でHPが回復する点も特徴。使用できる技の種類は、ヒーローズオリジンのキーブレード変形時(→P.74)に近く、ガード成功後には強力な技をくり出せる。攻撃だけでなくガードも積極的に行なおう。



⬆ファイア属性の攻撃を多く使えるので、『ファイアアップ』がついたアクセサリーを装備しておきたい。

ムーブアビリティとサポートアビリティ

※M……ムーブアビリティ、S……サポートアビリティ

名前	効果
Mエアスライド(×3)	左スティックを入力しながら◎ボタンを押すと、その方向へすばやく直進する。複数セットすると効果アップ
Mグライド	空中で⊗ボタンを押しているあいだ、滑空して移動する
Mスーパースライド(×3)	ほかのフリーフローアクションの動作中に◎ボタンを押すと、しばらくのあいだ高速で直進する。複数セットすると効果アップ
Sコンボマスター	攻撃が当たらなくてもコンボをつづけられる
Sウォークヒーリング	地上を移動していると、HPが少しずつ回復する
Sウォークリジェネ	地上を移動していると、MPが少しずつ回復する
SMPヘイスラ	MPチャージの速度が20%上がる。複数セットすると効果アップ
Sオーバーカム	バトルレベルが高めだと、攻撃力と魔法力が上がる



基本技とアビリティ技

コンボ(地上と空中で共通)

A 盾右振り(※1)



威力倍率 1.0 物理 無敵

B 盾きりもみ突進



威力倍率 2.0 ファイア 無敵

C 盾前方投げ



威力倍率 1.0 ファイア 無敵

シールドスピン



威力倍率 2.1 物理 無敵

フレイムサークル



威力倍率 2.3 ファイア 無敵

※1……ターゲットが中～遠距離にいるときは C になる

左スティックを入力せずに◎ボタン

チャージガード

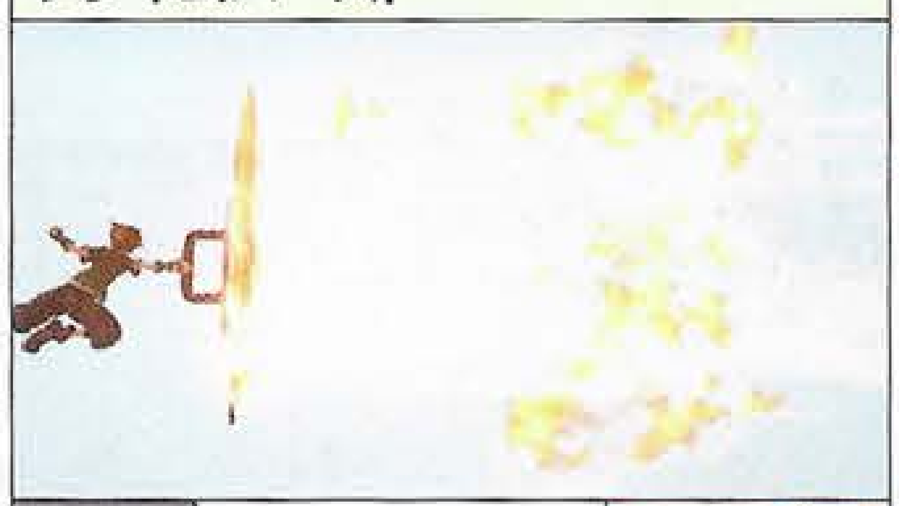


威力倍率 ―― ―― 無敵

⬅盾を構えて身を守る。技の性能は、ヒーローズオリジンの変形時に使える『チャージガード』と同じ(→P.75)。

ガードに成功して1回分のエネルギーがたまっているときに◎ボタン

フレイムバースト



威力倍率 6.0 ファイア 無敵

➡ためたエネルギーを炎に変えたうえで、盾からやや前方へ噴出させる。ヒットした敵を下に吹き飛ばすことが可能。

ガードに成功して2回分のエネルギーがたまっているときに◎ボタン

フレイムトルネード



威力倍率 22.0 ファイア 無敵

⬅ためたエネルギーを炎に変えたうえで、盾から何度も噴出させる。絶大な威力を誇るうえ、攻撃範囲がとても広い。

△ボタン

フィニッシュ



威力倍率 3.0 ファイア 無敵

➡巨大化させたフライパンを振り下ろし、爆発を起こす。フライパンの攻撃がヒットした敵には、爆発の攻撃が当たらない。

技の詳細データ

名前	属性	威力倍率	関連ステータス	フォーム値	リアクション値	リベンジ値	ガード無効化	弾きLV	状態異常
キーブレード変形演出中の攻撃	ファイア	0.5	攻撃力	0	1	0	○	――	――
A 盾右振り	物理	1.0	攻撃力	8	1	0.5	×	――	――
B 盾きりもみ突進	ファイア	0.4×5回	攻撃力	3×5回	1×5回	0.3×5回	×	――	――
C 盾前方投げ	ファイア	1.0	攻撃力	8	1	0.5	×	――	――
シールドスピン	物理	0.7×3回	攻撃力	6×3回	1×3回	0.25×3回	○	――	――
フレイムサークル	ファイア	0.1+2.2	攻撃力	1+8	1+1	0.05+0.25	○	――	――
フレイムバースト	ファイア	6.0	攻撃力	8	50	0	○	――	――
フレイムトルネード	ファイア	1.0×14回+8.0	攻撃力	8×15回	1×14回+50	0	○	――	――
フィニッシュ	ファイア	3.0	攻撃力	0	5	0	○	――	――



クラシックノーツ

ミニゲーム『クラシックキングダム』で手に入るキーブレード。リーチが長く、魔法力も高いほか、『MPヘイスト』を最大で3個つけられる。

フォームとキーブレードの変わりかた

	フォーム	キーブレード
通常時	通常のフォーム	クラシックノーツ
キーブレード変形時(1段階目)	ガーディアンフォーム	ブーンハンマー
キーブレード変形時(2段階目)		クロックドリル

つねに得られる能力

ムーブアビリティとサポートアビリティ

※Ⓢ……サポートアビリティ

名前	効果
ⓈMPヘイスト(※1)	MPチャージの速度が10%上がる。複数セットすると効果アップ

※1……キーブレード強化6回目で2個目が、9回目で3個目がつく

シュートフロー

最大ロック数 16

ロック数が1〜15のときに◎ボタン

ファントムラッシュ

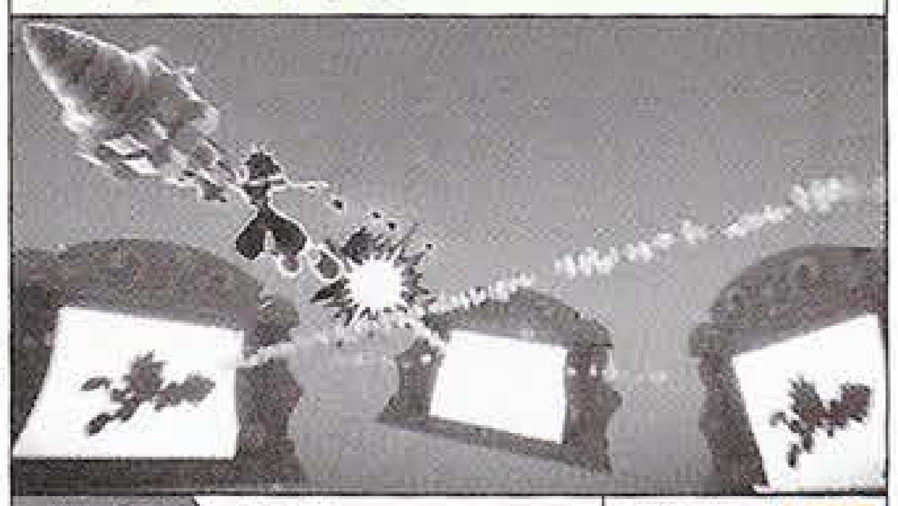


威力倍率 0.8〜12.0 無 無敵

⬅時間を止めつつソラの分身を飛ばし、ロックオン対象1体にのみダメージを与える攻撃を、ロック数と同じ回数だけ行なう。

ロック数が16のときに◎ボタン

ノイジージャンプ



威力倍率 19.2 無 無敵

➡敵を貫通しながらソラが突進する攻撃を16回くり返す。ロックオン対象のそばにいる敵にもダメージを与えることが可能。

技の詳細データ

名前	属性	威力倍率	関連ステータス	フォーム値	リアクション値	リベンジ値	ガード無効化	弾きLV	状態異常
ファントムラッシュ	無	0.8×(1〜15回)	魔法力	0	1×(1〜15回)	0.1×(1〜15回)	×	—	—
ノイジージャンプ	無	1.2×16回	魔法力	0	1×16回	0.1×16回	○	—	—

クラシックノーツのキーブレード変形1段階目

ブーンハンマー



チェンジ用コマンドの出現時間	30秒	最大コンボ数	5
フォームチェンジ持続時間	30秒	魔法	近接スタイル(→P.124)

キーブレードが巨大なハンマーに変化。使える技には、敵を打ち上げるものやたたき落とすものが多く、ひるみやすい敵に対しては一方的に攻めていける。また、全方向からの攻撃を防ぎつつ、攻撃範囲の広いガードカウンターをくり出せるので、敵に囲まれたときでも形勢逆転を狙いやすい。

ムーブアビリティとサポートアビリティ

※Ⓜ……ムーブアビリティ、Ⓢ……サポートアビリティ

名前	効果
Ⓜハイジャンプ	ジャンプの高さが伸びる
Ⓢコンボマスター	攻撃が当たらなくてもコンボをつづけられる
Ⓢラストリーヴ	残りHPが2以上あれば、HPがゼロになるダメージを受けてもHPが1残る
Ⓢコンボリーヴ	連続でヒットする攻撃でHPがゼロになるダメージを受けてもHPが1残る
Ⓢオーバーカム	バトルレベルが高めだと、攻撃力と魔法力が上がる
Ⓢディフェンダー	HPが残り25%以下のときに防御力が2上がる。複数セットすると発動しやすくなる
Ⓢガードブレイク	攻撃を敵にガードされなくなる

※上記のほか、『エアドッジ』か『エアスライド』をセットしていれば、バトル中のみ地上で『エアスライド』を、空中で『エアドッジ』を行なえる

基本技とアビリティ技

※下記のほか、アクションアビリティの『エアリカバリー』(→P.180)も利用可能になる

『スーパージャンプ』の動作中に◎ボタン(※2)かターゲットの頭上で◎ボタン

エリアルスタンプ



威力倍率 2.2 物理 無敵

⬅急降下してハンマーで地面をたたき、広がる衝撃波で攻撃する。

左スティックを入力せずに□ボタン

リフレク



威力倍率 — — 無敵

⬅球状のバリアで、全方向からの攻撃をよろめくことなく防ぐ。

防御姿勢中に◎ボタン(→P.181)[ガードカウンター]

バリアクラッカー



威力倍率 1.5 無 無敵

⬅『リフレク』のバリアを破裂させ、周囲にいる敵を攻撃する。

※2……ターゲットが中〜遠距離にいるときは『ソニックスラッシュ』(→P.69)になる

地上コンボ

A跳びこみ振り下ろし(※3)



威力倍率 2.0 物理 無敵

↓

B地上左3回転振り



威力倍率 1.5 物理 無敵

↓

C地上前後振り下ろし



威力倍率 2.0 物理 無敵

D地上ダッシュ振り上げ



威力倍率 1.5 物理 無敵

↓

グランドノッカー



威力倍率 2.0 物理 無敵

空中コンボ

E空中縦3回転振り



威力倍率 1.5 物理 無敵

↓

F空中左3回転振り



威力倍率 1.5 物理 無敵

↓

E空中縦3回転振り



威力倍率 1.5 物理 無敵

G空中ダッシュ振り上げ



威力倍率 1.5 物理 無敵

↓

エリアルノッカー



威力倍率 2.0 物理 無敵

※3……ターゲットが中～遠距離か上空にいるときはDに、周囲に複数の敵がいるときはBになる

技の詳細データ

名前	属性	威力倍率	関連ステータス	フォーム値	リアクション値	リベンジ値	ガード無効化	弾きLV	状態異常
キーブレード変形演出中の攻撃 衝撃波	無	0.5	攻撃力	0	1	0	○	―	―
キーブレード変形演出中の攻撃 ハンマー	物理	1.0	攻撃力	0	1	0	○	―	―
A跳びこみ振り下ろし	物理	1.0+1.0	攻撃力	8+8	1+1	0.5+0.5	○	―	―
B地上左3回転振り	物理	0.5×3回	攻撃力	4×3回	1×3回	0.4×3回	○	―	―
C地上前後振り下ろし	物理	1.0+1.0	攻撃力	8+8	1+1	0.5+0.5	○	―	―
D地上ダッシュ振り上げ	物理	1.5	攻撃力	8	1	0.5	○	―	―
グランドノッカー	物理	2.0	攻撃力	8	5	0.25	○	―	―
E空中縦3回転振り	物理	0.5×3回	攻撃力	4×3回	1×3回	0.4×3回	○	―	―
F空中左3回転振り	物理	0.5×3回	攻撃力	4×3回	1×3回	0.4×3回	○	―	―
G空中ダッシュ振り上げ	物理	1.5	攻撃力	8	1	0.5	○	―	―
エリアルノッカー	物理	2.0	攻撃力	8	5	0.25	○	―	―
エリアルスタンプ ハンマー	物理	1.0	攻撃力	8	1	0.5	○	―	―
エリアルスタンプ 地割れ	物理	1.2	攻撃力	8	5	0.5	○	―	―
バリアクラッカー	無	1.5	魔法力	8	5	0	○	―	―

クラシックノーツのキーブレード変形2段階目
クロックドリル



チェンジ用コマンドの出現時間	30秒	最大コンボ数	5
フォームチェンジ持続時間	25秒	魔法	砲撃スタイル(→P.128)

右手に装着したドリル型の武器を使い、すばやく突進してドリルで突く技や、ドリルを打ちこんで地割れを起こす技などを仕掛けられる。さらに、地上にいるときなら、回避を行ないつつ攻撃をくり出すことが可能だ。ブーンハンマーと同じく、『リフレク』や『バリアクラッカー』を使える点も活かして戦おう。



⬅威力が大きめの地上コンボを中心に攻撃していくといい。攻撃範囲が広い『フィニッシュ』も強力だ。

ムーブアビリティとサポートアビリティ

ブーンハンマーと同じ(バトル中の地上での左スティック+◎ボタンによる回避は『ダイブドッジ(→P.104)』になる)



基本技とアビリティ技

※下記のほか、アクションアビリティの『エアリカバリー』(→P.180)、『リフレク』(→P.102)、『バリアクラッカー』(→P.102)も利用可能になる

地上コンボ

A ドリル前方突進



威力倍率 1.8 物理 無敵

B ドリル真下突進



威力倍率 1.6 物理 無敵

C ドリル突進アッパー



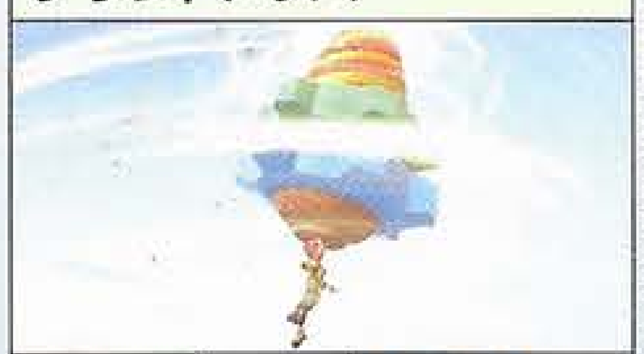
威力倍率 1.4 物理 無敵

D ドリル落下突き



威力倍率 2.4 物理 無敵

グランドアッパー



威力倍率 3.6 物理 無敵

ターゲットが空中にいるとき

E ドリル上昇突進



威力倍率 0.8 物理 無敵

近くに複数の敵がいるとき(1段目)

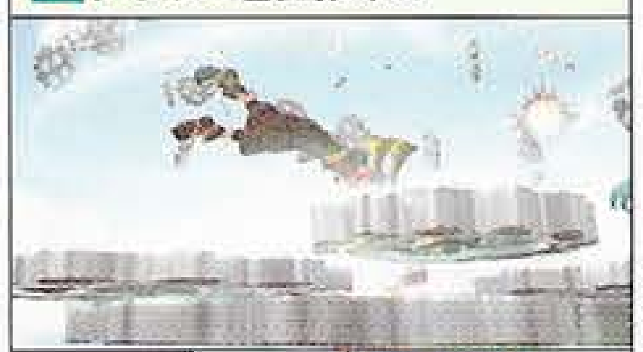
F ドリル跳び地面突き



威力倍率 1.6 物理 無敵

近くに複数の敵がいるとき(2〜4段目)

G ドリル地面突き



威力倍率 0.6 物理 無敵

近くに複数の敵がいるとき(コンボフィニッシュ)

アースピラー



威力倍率 4.2 物理 無敵

空中コンボ

A ドリル前方突進



威力倍率 1.8 物理 無敵

C ドリル突進アッパー



威力倍率 1.4 物理 無敵

A ドリル前方突進



威力倍率 1.8 物理 無敵

地上にいるターゲットよりも高い位置にいるとき

H ドリル急降下突進



威力倍率 2.4 物理 無敵

C ドリル突進アッパー



威力倍率 1.4 物理 無敵

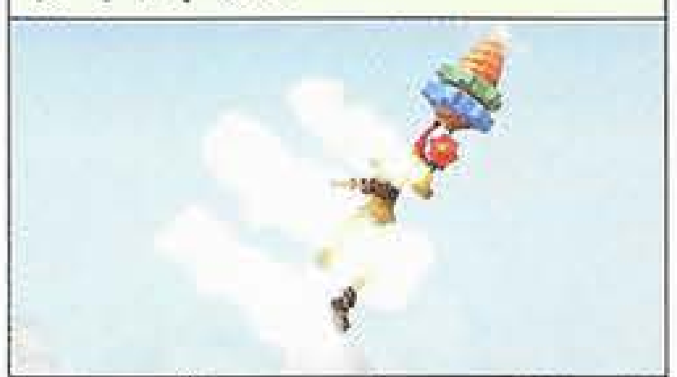
ドリルブレイク



威力倍率 3.0 物理 無敵

バトル中に地上で左スティック+◎ボタン

ダイブドッジ



威力倍率 1.0 物理 無敵

⬆地中にもぐって左スティックの入力方向へ移動したのち、地上へ飛び出しつつドリルで攻撃する。

△ボタン

フィニッシュ



威力倍率 5.1 無 物理 無敵

⬆周囲にいる敵にダメージを与えつつ時間を止めたあと、足元の巨大な時計盤の針を進めて何度も攻撃する。

技の詳細データ

名前	属性	威力倍率	関連ステータス	フォーム値	リアクション値	リベンジ値	ガード無効化	弾きLV	状態異常
キーブレード変形演出中の攻撃	無	0.5	攻撃力	0	1	0	○	―	―
A ドリル前方突進	物理	0.2×9回	攻撃力	1×9回	1×9回	0.1×9回	○	―	―
B ドリル真下突進	物理	0.4×4回	攻撃力	3×4回	1×4回	0.3×4回	○	―	―
C ドリル突進アッパー	物理	0.3×3回+0.5	攻撃力	2×3回+4	1×4回	0.2×3回+0.4	○	―	―
D ドリル落下突き	物理	1.2+1.2	攻撃力	8+8	1+1	0.5+0.5	○	―	―
グランドアッパー	物理	0.6×6回	攻撃力	6×6回	1×6回	0.25×6回	○	―	―
E ドリル上昇突進	物理	0.4+0.4	攻撃力	3+3	1+1	0.3+0.3	○	―	―
F ドリル跳び地面突き	物理	1.6	攻撃力	8	1	0.5	○	―	―
G ドリル地面突き	物理	0.6	攻撃力	6	1	0.5	○	―	―
アースピラー	物理	0.6×7回	攻撃力	6×7回	1×7回	0.25×7回	○	―	―
ドリルブレイク	物理	0.3×10回	攻撃力	2×10回	1×10回	0.1×10回	○	―	―
H ドリル急降下突進	物理	1.2+1.2	攻撃力	8+8	1+1	0.5+0.5	○	―	―
ダイブドッジ	物理	1.0	攻撃力	8	1	0.5	○	―	―
フィニッシュ 時間停止	無	0.5	攻撃力	0	1	0	○	―	―
フィニッシュ 時計の針	物理	0.2×8回+3.0	攻撃力	0	1×8回+5	0	○	―	―



アルテマウェポン

入手の難しい合成素材から作り出せるキーブレード。攻撃力、魔法力、リーチのすべてが優秀で、3種類の便利なアビリティもついている。

フォームとキーブレードの変わりかた

	フォーム	キーブレード
通常時	通常のフォーム	アルテマウェポン
フォームチェンジ時	アルティメットフォーム	アルテマウェポン

つねに得られる能力

ムーブアビリティとサポートアビリティ

※Ⓢ……サポートアビリティ

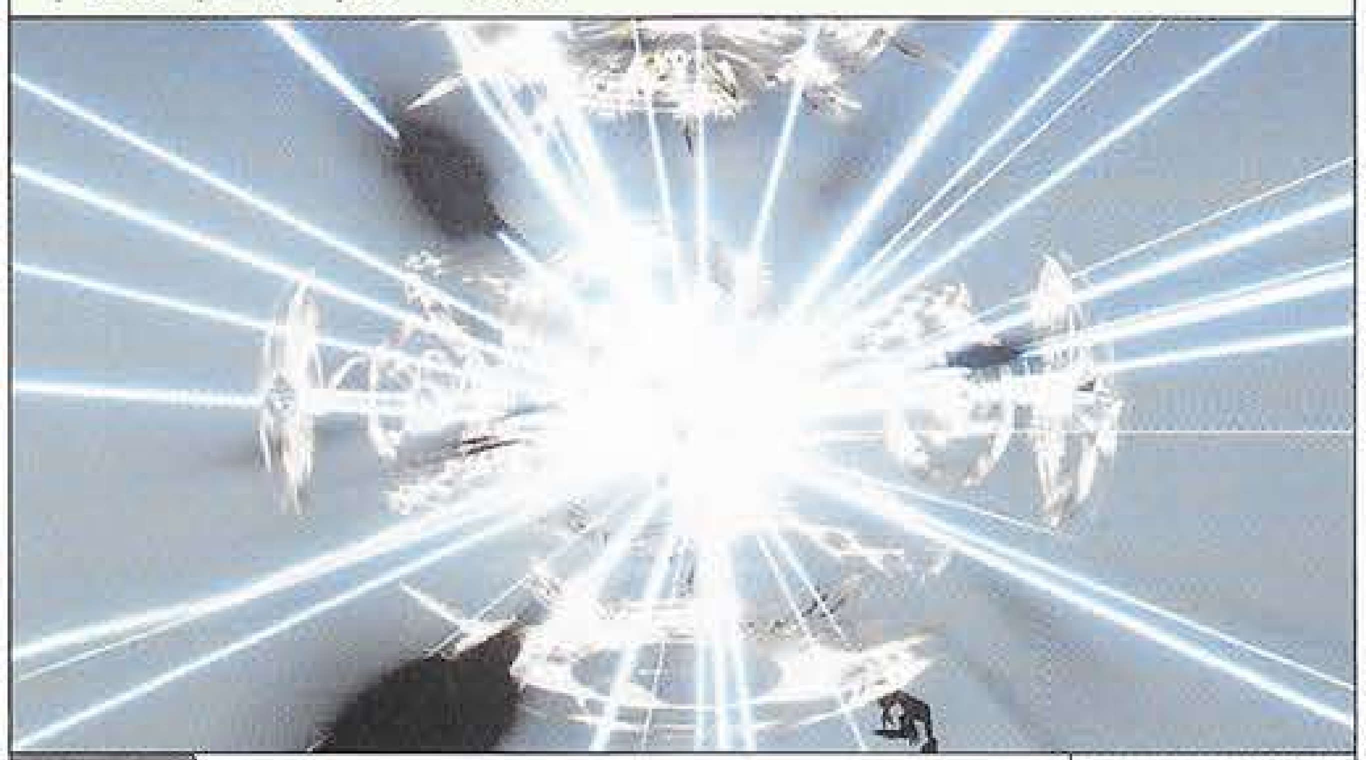
名前	効果
Ⓢコンボアップ	地上コンボの2段目以降で与えるダメージが増える。複数セットすると効果アップ
Ⓢエアコンボアップ	空中コンボの2段目以降で与えるダメージが増える。複数セットすると効果アップ
Ⓢシチュエーションアップ	フォーム値がたまる量が1.2倍になる

シュートフロー

最大ロック数 1

ロック数が1のときに◎ボタン

インフィニティサークル



威力倍率 30.0 無 無敵

⬆魔力の大爆発を起こし、周囲にいる敵にダメージを6回与える(巻きこむ敵が多いとヒット数が減る)。シュートロックの仕組みが、ほかのキーブレードとは異なる(右記参照)。

アルテマウェポンのシュートロックの仕組み

- 画面中央の丸いマーカー内に敵を収めると、その敵に専用のマークが重なり(右の写真を参照)、マークが重なった状態が2.5秒つづいた時点でロックオンが完了する



- ロックオン対象がマーカーから外れたり、マーカー内に別の敵が入ったりすると、シュートロックが最初からやり直しになる

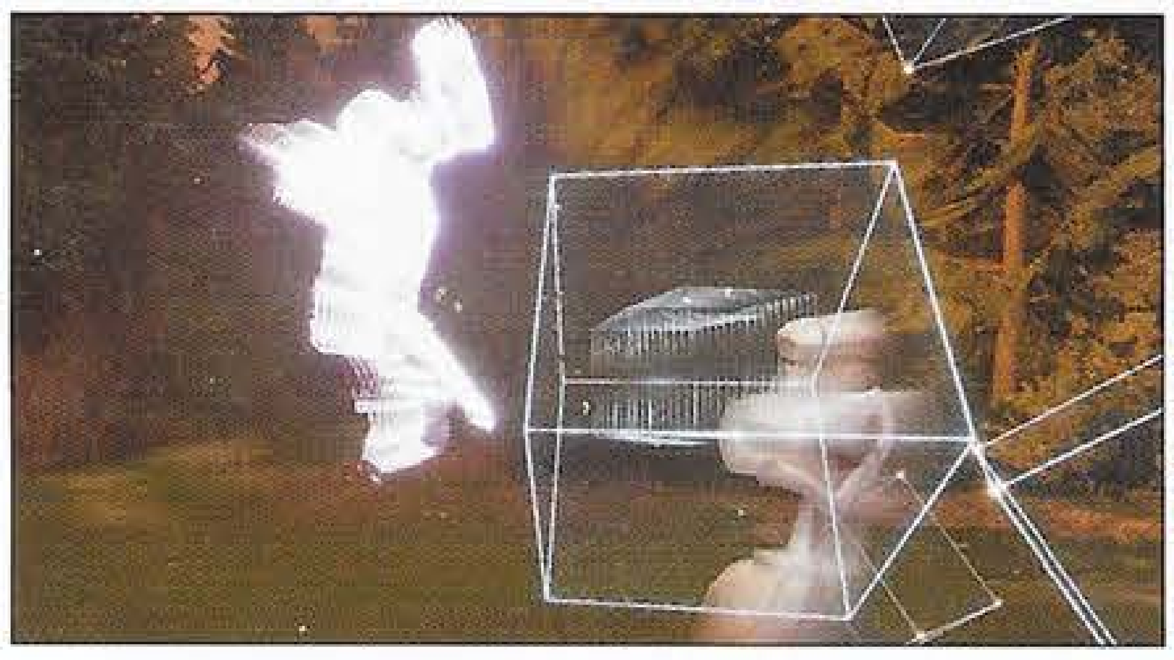
技の詳細データ

名前	属性	威力倍率	関連ステータス	フォーム値	リアクション値	リベンジ値	ガード無効化	弾きLV	状態異常
インフィニティサークル	無	5.0×6回	魔力	0	5×6回	0.1×6回	○	――	――

アルテマウェポンによるフォームチェンジ アルティメットフォーム

チェンジ用コマンドの出現時間	30秒	最大コンボ数	6
フォームチェンジ持続時間	30秒	魔法	基本スタイル(→P.122)

虹色に輝く光の剣を手にして戦う。技を出すたびに巨大な剣が自動的に呼び出され、広範囲を攻撃することが可能。ターゲットから離れていると、『たたかう』をくり出す瞬間に『テレポ』が発動し、ワープしつつ無敵になるのも強み。また、『コンボアップ』『エアコンボアップ』がついているため、コンボを1段目から当てていけば、コンボフィニッシュで与えるダメージを最大で2.1倍にできるのだ。



⬆『テレポ』はコンボ中でも発動する。攻撃が出た直後に無敵時間が終わる点には注意。



➡コンボで6回まで攻撃できるので、『マジックコンボセーヴ』と『マジックコンボアップ』をセットし、魔法で攻めるのも手。

ムーブアビリティとサポートアビリティ

※Ⓜ……ムーブアビリティ、Ⓢ……サポートアビリティ

名前	効果
Ⓜテレポ	『たたかう』をくり出すときにターゲットが離れていると、無敵になりつつワープで接近する
Ⓜアクティブホバー	地面の上をすべるように移動できる
Ⓢコンボマスター	攻撃が当たらなくてもコンボをつづけられる
Ⓢリーフベール	ケアル系の魔法の動作中は無敵になる
Ⓢラストリーヴ	残りHPが2以上あれば、HPがゼロになるダメージを受けてもHPが1残る
Ⓢコンボリーヴ	連続でヒットする攻撃でHPがゼロになるダメージを受けてもHPが1残る
ⓈMPヘイスラ	MPチャージの速度が20%上がる。複数セットすると効果アップ
Ⓢオーバーカム	バトルレベルが高めだと、攻撃力と魔法力が上がる

※アルティメットフォーム時は、特定のムーブアビリティの性質が以下のように変わる
- バトル中でないときは、『エアスライド』を地上でも行なえる
- 『エアドッジ』の動作が「左スティックの入力方向へワープする」に変わるうえ、地上でも行なえる
- バトル中は、『エアスライド』をセットしていなくても『エラスライド』を地上と空中で行なえる(『エアドッジ』を外しているときのみ)

基本技とアビリティ技

コンボ(地上と空中で共通)

A 十字振り&きりもみ突進



威力倍率 2.4 ｜ 無 ｜ 無敵

B 縦回転振り&交差投げ



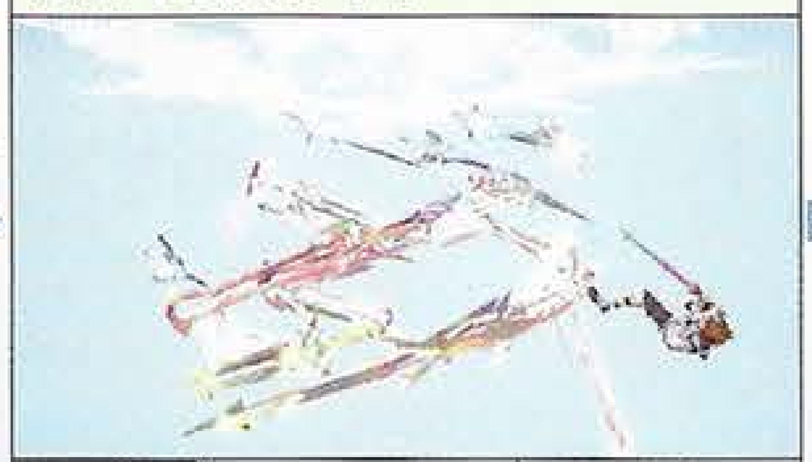
威力倍率 1.6 ｜ 無 ｜ 無敵

C 前方旋風回転投げ



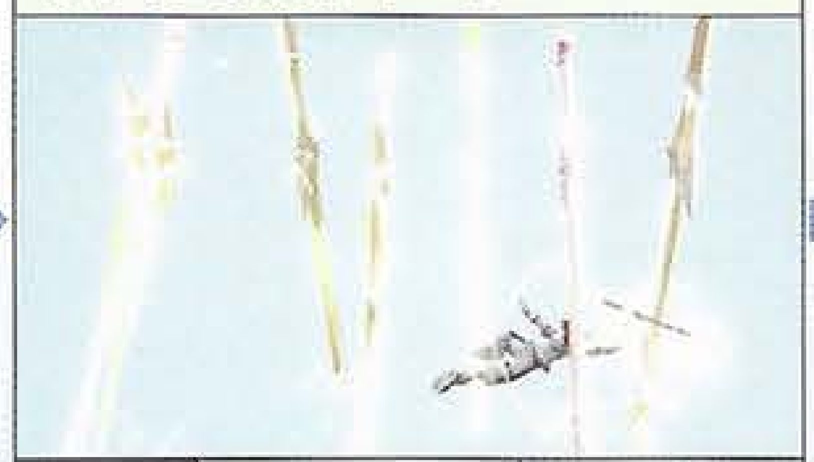
威力倍率 2.8 ｜ 無 ｜ 無敵

スパイラルダイブ



威力倍率 3.2 ｜ 無 ｜ 無敵

シャイニングチャージ



威力倍率 1.6 ｜ 無 ｜ 無敵

サークルオブライト



威力倍率 2.8 ｜ 無 ｜ 無敵

※どの技も、『テレポ』が発動したときは無敵になる

左スティックを入力せずに◎ボタン

ブレードウォール



威力倍率 —— ｜ —— ｜ 無敵

⬆複数の剣がソラを囲むように並び、全方向からの攻撃を防ぐ。ガード時によろめくことがない。

防御姿勢中に◎ボタン(→P.181)[ガードカウンター]

ブレードリベンジ



威力倍率 1.5 ｜ 無 ｜ 無敵

⬆『ブレードウォール』で出現させた複数の剣を吹き飛ばし、周囲にいる敵にダメージを与える。

△ボタン

フィニッシュ



威力倍率 10.5 ｜ 無 ｜ 無敵

⬆無数の剣を飛び散らせて15回攻撃したあと、7本の光の柱を前後左右に放って敵を吹き飛ばす。

技の詳細データ

名前	属性	威力倍率	関連ステータス	フォーム値	リアクション値	リベンジ値	ガード無効化	弾きLV	状態異常
フォームチェンジ演出中の攻撃	無	1.5+0.4×5回	攻撃力	0+3×5回	1×6回	0+0.3×5回	○	—	—
A 十字振り＆きりもみ突進	無	0.4×6回	攻撃力	3×6回	1×6回	0.3×6回	○	—	—
B 縦回転振り＆交差投げ	無	0.4×4回	攻撃力	3×4回	1×4回	0.3×4回	○	—	—
C 前方旋風回転投げ	無	0.4×7回	攻撃力	3×7回	1×7回	0.3×7回	○	—	—
スパイラルダイブ	無	0.8×4回	攻撃力	7×4回	1×4回	0.25×4回	○	—	—
シャイニングチャージ	無	1.6	攻撃力	8	1	0.25	○	—	—
サークルオブライト	無	2.8	攻撃力	8	1	0.25	○	—	—
ブレードリベンジ	無	1.5	攻撃力	8	5	0	○	—	—
フィニッシュ	無	0.3×15回+6.0	攻撃力	0	1×15回+5	0	○	—	—



ミッドナイトブルー

本作の購入特典として手に入るキーブレードのひとつ。最初からついているアビリティは、ブリザド属性の攻撃を仕掛けるときに役立つ。

フォームとキーブレードの変わりかた

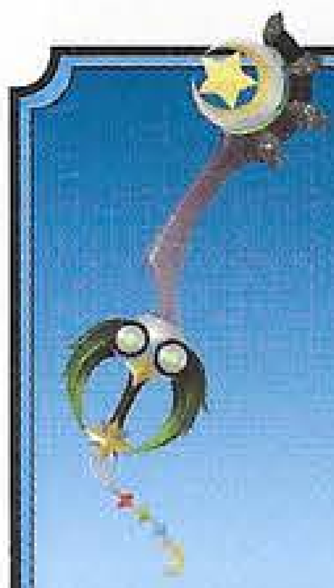
	フォーム	キーブレード
通常時	通常のフォーム	ミッドナイトブルー
フォームチェンジ時	2ndフォーム	

つねに得られる能力

ムーブアビリティとサポートアビリティ ※S……サポートアビリティ

名前	効果
Sブリザドアップ	ブリザド属性の攻撃で与えるダメージが20%増える。複数セットすると効果アップ
Sシチュエーションタイム 強化4回目	キーブレード変形用コマンドの出現時間が20%長くなる。複数セットすると効果アップ
Sブリザガン	シチュエーションコマンド『ブリザガン』が出現しやすくなる

※使用できる技とフォームチェンジで得られる能力は、キングダムチェーンと同じ(→P.72〜73)



ファントムグリーン

本作の購入特典として手に入るキーブレードのひとつ。サンダー属性の攻撃に関する2種類のアビリティが最初からついているのが特徴。

フォームとキーブレードの変わりかた

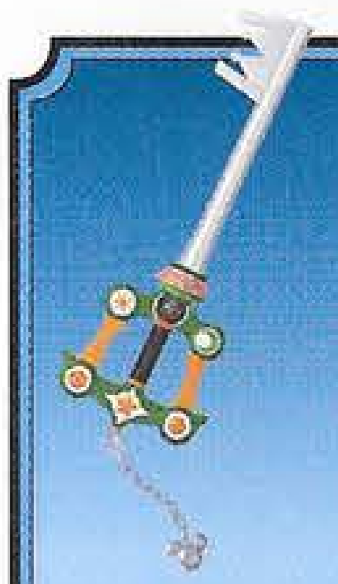
	フォーム	キーブレード
通常時	通常のフォーム	ファントムグリーン
フォームチェンジ時	2ndフォーム	

つねに得られる能力

ムーブアビリティとサポートアビリティ ※S……サポートアビリティ

名前	効果
Sサンダーアップ	サンダー属性の攻撃で与えるダメージが20%増える。複数セットすると効果アップ
Sシチュエーションタイム 強化4回目	キーブレード変形用コマンドの出現時間が20%長くなる。複数セットすると効果アップ
Sサンダガン	シチュエーションコマンド『サンダガン』が出現しやすくなる

※使用できる技とフォームチェンジで得られる能力は、キングダムチェーンと同じ(→P.72〜73)



ドーンティルダスク

本作の購入特典として手に入るキーブレードのひとつ。最初からついているアビリティのおかげで、ファイア属性の攻撃の威力がアップする。

フォームとキーブレードの変わりかた

	フォーム	キーブレード
通常時	通常のフォーム	ドーンティルダスク
フォームチェンジ時	2ndフォーム	

つねに得られる能力

ムーブアビリティとサポートアビリティ ※S……サポートアビリティ

名前	効果
Sファイアアップ	ファイア属性の攻撃で与えるダメージが20%増える。複数セットすると効果アップ
Sシチュエーションタイム 強化4回目	キーブレード変形用コマンドの出現時間が20%長くなる。複数セットすると効果アップ
Sファイガン	シチュエーションコマンド『ファイガン』が出現しやすくなる

※使用できる技とフォームチェンジで得られる能力は、キングダムチェーンと同じ(→P.72〜73)

コラムポータル 購入特典として手に入るキーブレードの性能

上の3種類のキーブレードは、初期装備のキングダムチェーンとは右記の点が異なる。冒険の序盤のバトルや、『○○アップ』に対応した属性の攻撃に弱い敵とのバトルで活躍するはずだ。

購入特典のキーブレードの性能がキングダムチェーンと異なる点

- 魔法力が1高い
- 最初からついているアビリティが、『ドロー』ではなく、特定の属性に関する『○○アップ』と『○○○ガン』
- ミッドナイトブルーとファントムグリーンのリーチが長い(1.15倍)

連携

ソラは、仲間と連携して技を出せる。技ごとに、発動中に操作できるかどうかが異なるのだ。

※連携の使用条件や共通する特徴についてはP.192～193を参照
※特定のバトル中のみ使える連携(『ツリーウィップ』『サブゼロインパクト』)は、P.637～638に掲載している

フレアフォース

連携用コマンド出現時間	30秒
連携持続時間	――



威力倍率 0.8～25.6　無　無敵

呼びかけてくる仲間：ドナルド　ほかに参加する仲間：(なし)

攻撃の仕組み

ソラとドナルドがロケット花火型の弾を16発飛ばし、ヒットした敵を打ち上げる。弾は追尾能力を持ち、ヒットした相手には着弾と爆発によって2回ずつダメージを与えるが、誰を追うかは1発ごとにバラバラで、ロックオンした敵を追わないこともある

大量の追尾弾を撃ち、敵をとても高く打ち上げる。敵が2体以上いるときは、ロックオンしていても狙った相手に弾が当たらないこともある点には注意。なお、打ち上げられない敵に対しては、弾の威力が下がらないので大ダメージを与えやすい。

ドナルドメテオ

連携用コマンド出現時間	30秒
連携持続時間	――



威力倍率 4.5　無　無敵

呼びかけてくる仲間：ドナルド　ほかに参加する仲間：(なし)

攻撃の仕組み

ソラとドナルドの頭上に現れた無数の隕石を、ターゲットの周囲にバラまくように落とし(1発目はターゲットがいる場所にかならず落ちる)、隕石が落ちた範囲と同じ範囲に広がる爆発を起こす。爆発による攻撃では、敵をスタン状態にすることが可能

ターゲットとその周囲にいる敵を攻撃し、スタン状態にする。『フレアフォース』とちがい、複数の敵にまとめてダメージを与えられるほか、狙う相手をロックオンで固定できる。

トリニティスレッド

連携用コマンド出現時間	(※1)
連携持続時間	(※2)



威力倍率 ――　――　無敵

呼びかけてくる仲間：グーフィー　ほかに参加する仲間：ドナルド

攻撃の仕組み

盾の上に乗ったソラとドナルドとグーフィーが、地面をすべる。左スティックの左右で進路を変えることが可能。障害物にぶつかるたびに速度が落ち、4回ぶつかるなどすると連携が終わる

オリンポスでは炎の上を安全に通るため(→P.223)、ザ・カリビアンでは白いカニを手早く集めるため(→P.320)に使う連携。その時期のあとも、同じ場所で発動できる。

※1……オリンポスのテーベやザ・カリビアンのポートロイヤルの特定の範囲内にいるあいだコマンドが表示される
※2……制限時間はなく、「L1ボタンを押す」「障害物に4回ぶつかる」「バトルがはじまる」「オリンポスで地面が燃えている場所(または燃えていた場所)から出る」「ザ・カリビアンで泳げる場所に入る」のいずれかの条件を満たすと連携が終わる

グーフィーボンバー

連携用コマンド出現時間 30秒
連携持続時間 ——



威力倍率 9.5 物理 無敵

呼びかけてくる仲間：グーフィー　ほかに参加する仲間：(なし)

攻撃の仕組み

ソラとグーフィーが高い位置まで上昇し、ターゲットめがけてソラがグーフィーを投げて突進させる。グーフィーが着地したときには爆発が起こり、周囲の敵にもダメージを与えることが可能

突進と爆発による攻撃で、ターゲットとその近くにいる敵にダメージを与える。爆発の範囲が広いほか、アースコア(タワー)を一撃で倒す効果(→P.604)や、ジェル・オブ・ホラーの形態をもとにもどす効果(→P.636)も持つ。

トリニティラッシュ

連携用コマンド出現時間 30秒
連携持続時間 20秒

シールドバッシュ(1～3段目)



威力倍率 2.0 物理 無敵

シールドバッシュ(コンボフィニッシュ)



威力倍率 3.0 物理 無敵

フィニッシュ



威力倍率 8.0 物理 無敵

呼びかけてくる仲間：グーフィー　ほかに参加する仲間：(ドナルド)

攻撃の仕組み

盾を構えたグーフィーのうしろにソラとドナルドが立ち、全方向からの攻撃をガードできる状態になる(本来ならガードが無効なものでも防ぐ)。発動中は、下記の行動をとることが可能

行動	操作方法	解説
歩く	左スティック	好きな方向へ歩けるが、速度はとても遅い
ジャンプ	⊗ボタン	高く跳ぶが、前後左右にはあまり進まない
シールドバッシュ	◎ボタン	前進して盾を突き出し、敵をひるませる。コンボを4段目まで実行でき、コンボフィニッシュは威力が大きく移動距離も長い
フィニッシュ	△ボタン	ぶつかった敵を吹き飛ばしながら直進する

移動は遅くなるが、あらゆる攻撃を防ぎつつ技を出せる。攻撃を当てるためにも、敵の近くで発動し、◎ボタン連打で突進しながら敵を追いかけよう。発動中はダメージを受けないので、MPチャージが終わるまでの時間かせぎとしても役立つ。

技の詳細データ

名前		属性	威力倍率	関連ステータス	フォーム値	リアクション値	リベンジ値	ガード無効化	弾きLV	状態異常
フレアフォース		無 連	0.8(※3)×32回	魔法力	0	0	0	○	——	——
ドナルドメテオ	隕石	無	1.5	魔法力	0	1	0	○	——	——
ドナルドメテオ	爆発	無	3.0	魔法力	0	1	0	○	——	スタン(100%／5秒)
グーフィーボンバー	上昇	物理	0.5	攻撃力	0	0	0	○	——	——
グーフィーボンバー	突進	物理	1.0	攻撃力(※4)	0	0	0	○	——	——
グーフィーボンバー	爆発	物理	8.0	攻撃力	0	50	0	○	——	——
トリニティラッシュ	シールドバッシュ	物理	2.0	攻撃力	0	1	0.1	○	4	——
トリニティラッシュ	コンボフィニッシュ	物理	3.0	攻撃力	0	5	0.1	○	4	——
トリニティラッシュ	フィニッシュ	物理	8.0	攻撃力	0	50	0	○	——	——

※3……打ち上げられたターゲットの高さが10m以上20m未満だと「0.6」に、20m以上だと「0.4」になる
※4……ソラではなくグーフィーの攻撃力が影響する

マイティースイング

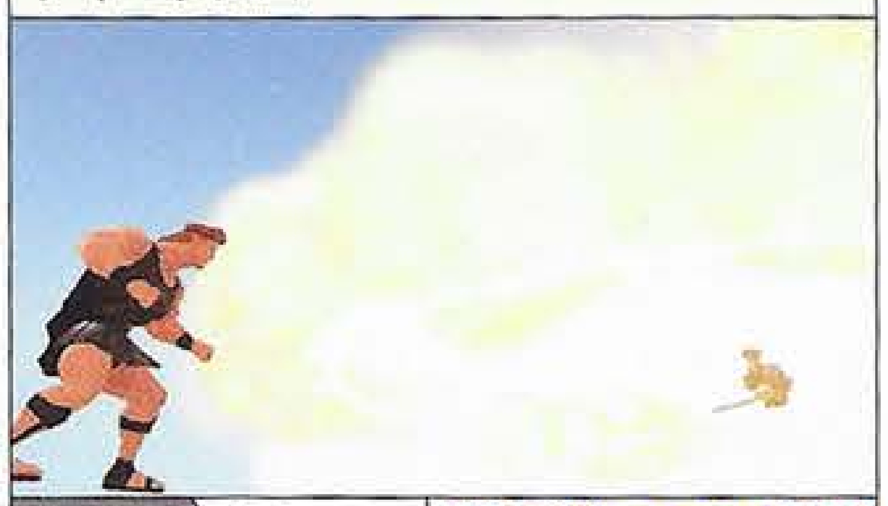
連携用コマンド出現時間	30秒
連携持続時間	12秒

A 高速スピン



威力倍率 1ヒットごとに0.5 物理 無敵

フィニッシュ



威力倍率 9.0 物理 サンダー 無敵

呼びかけてくる仲間	ほかに参加する仲間
ヘラクレス	(なし)

攻撃の仕組み

ヘラクレスがソラを横に振りまわす動作をくり返して攻撃する。発動中は無敵になるほか、下記の行動をとることが可能

行動	操作方法	解説
移動	左スティック	攻撃しながら前後左右へ移動できる
ジャンプ	⊗ボタン	ゆるやかに跳ぶ
フィニッシュ	△ボタン	ヘラクレスがソラを2回振りまわしてから上空へ投げる。ソラは武器を突き出したまま落下し、着地時に電撃を放つ

無敵になったまま、周囲にいる敵に何度も攻撃する。ターゲットの近くで発動したあと、左スティックの操作でその敵を追いかければ、40回以上ダメージを与えることが可能。

ロデオロケット

連携用コマンド出現時間	30秒
連携持続時間	15秒

ロケットブラスト



威力倍率 1.5 物理 無敵

フィニッシュ



威力倍率 8.0 物理 無 無敵

呼びかけてくる仲間	ほかに参加する仲間
ウッディ、バズ	(なし)

攻撃の仕組み

ソラ、バズ、ウッディが巨大なロケット花火にまたがって飛び、ぶつかった敵にダメージを与える。飛んでいるあいだは、下記の行動をとることができ、発動した瞬間と『フィニッシュ』の動作中は無敵になる

行動	操作方法	解説
進路変更	左スティック	ロケット花火の突進方向を上下左右に変える
ロケットブラスト	◎ボタン	ネズミ花火のような動きで敵に接近。ぶつかると宙返りをして、ヒットした敵を打ち上げる
フィニッシュ	△ボタン	ロケット花火をターゲットめがけて突進させる。敵に当たると大爆発を起こす

ロケット花火で敵に突進する。◎ボタン連打で『ロケットブラスト』をくり返すと敵のHPを手早く減らせるが、ターゲット以外の相手を巻きこみにくい。敵が多いときは、左スティックだけを操作し、それぞれの敵に何度もぶつかるのも手だ。

スワロウリバーサル

連携用コマンド出現時間	30秒
連携持続時間	――



威力倍率 8.0 物理 無 無敵

呼びかけてくる仲間	ほかに参加する仲間
ラプンツェル	ドナルド、グーフィー、フリン

攻撃の仕組み

ラプンツェルの髪をソラ、ドナルド、グーフィーの3人に巻きつけ、髪をつかんだフリンがソラたちを横に3回振りまわす

▼

上空に放り出されたソラたちが、ターゲットがいる場所付近に突進し、着地時に大爆発を起こす

キングダム・オブ・コロナの物語中のみ使える連携。攻撃範囲が広いうえ、この連携を発動させると戦闘不能状態だったすべての仲間が復活するので、積極的に使っていきたい。

スクリームストライク

連携用コマンド出現時間	30秒
連携持続時間	──



威力倍率 5.0〜11.0　エアロ　物理　無敵

呼びかけてくる仲間：サリー、マイク　ほかに参加する仲間：ドナルド、グーフィー

攻撃の仕組み

ソラ、ドナルド、グーフィー、マイク、サリーがおたけびを上げ、周囲の敵をスタン状態にする

▼

ソラに投げられたマイクが、障害物に跳ね返りながら10秒間転がって敵にぶつかる

周囲にいる敵を長時間スタン状態にしたあと、マイクを転がして突進させる。発動時に戦闘不能状態だった仲間全員が復活するほか、せまい場所ほどマイクを何度も当てやすい。

アバランチブレス

AVALANCHE BREATH

連携用コマンド出現時間	30秒
連携持続時間	20秒

アイスレイジ



威力倍率 3.0　物理　無敵

フィニッシュ



威力倍率 4.5　ブリザド　エアロ　無敵

呼びかけてくる仲間：マシュマロウ　ほかに参加する仲間：（なし）

攻撃の仕組み

ソラがマシュマロウの背中に乗り、下記の行動をとれる。発動中はマシュマロウがつねに無敵になるのに対し、ソラが無敵になるのは発動した瞬間と『フィニッシュ』の動作中のみ。ただし、マシュマロウに乗って高い位置にいるぶん、ソラも敵の攻撃を受けにくい

行動	操作方法	解説
歩く	左スティック	大きな歩幅で歩く。小まわりは利かない
ジャンプ	⊗ボタン	高く跳んだあと、着地時に攻撃をくり出して周囲の敵を吹き飛ばす
アイスレイジ	◎ボタン	前進しながら左右の手を交互に振り下ろしてツメで引っかく
フィニッシュ	◎ボタン	冷気を放って周囲の敵をフリーズ状態にしたあと、吹雪を起こして吹き飛ばす

技を使ったときだけでなく、ジャンプから着地したときにも敵を攻撃できる。威力が大きい攻撃はエアロ属性なので、ソラが『エアロアップ』を多く利用しているときに使うと効果的。

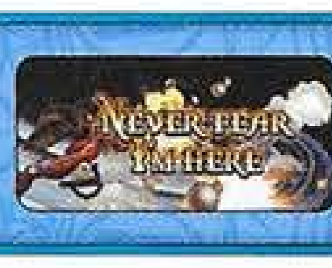
技の詳細データ

名前			属性	威力倍率	関連ステータス	フォーム値	リアクション値	リベンジ値	ガード無効化	弾きLV	状態異常
マイティースイング	A 高速スピン		物理	1ヒットごとに0.5	攻撃力	0	1ヒットごとに1	1ヒットごとに0.1	○	──	──
	フィニッシュ	振りまわし	物理	0.5+0.5	攻撃力	0	1+1	0.1+0.1	○	──	──
		突き	物理	2.0	攻撃力	0	1	0	○	──	──
		電撃	サンダー	6.0	攻撃力	0	50	0	○	──	──
ロデオロケット	B ロケット突進		物理	1.0	攻撃力	0	1	0.1	○	──	──
	ロケットブラスト		物理	1.5	攻撃力	0	1	0.1	○	──	──
	フィニッシュ	ロケット花火	物理	2.0	攻撃力	0	1	0	○	──	──
		爆発	無	6.0	攻撃力	0	50	0	○	──	──
スワロウリバーサル		振りまわし	物理	1.0×3回	攻撃力	0	1×3回	0	○	──	──
		突進	物理	1.0	攻撃力	0	5	0	○	──	──
		爆発	無	4.0	攻撃力	0	1	0	○	──	──
スクリームストライク		おたけび	エアロ	3.0	攻撃力	0	5	0	○	──	スタン（100%／30秒）
		マイク	物理	1ヒットごとに2.0	攻撃力（※1）	0	1ヒットごとに1	0	○	──	──
アバランチブレス	ジャンプ		エアロ	2.0	攻撃力	0	5	0.1	○	──	──
	アイスレイジ		物理	1.5+1.5	攻撃力	0	1+1	0.1+0.1	○	──	──
	フィニッシュ	冷気	ブリザド	0.5	魔法力	0	50	0	○	──	フリーズ（100%／5秒）
		吹雪	エアロ	4.0	魔法力	0	50	0	○	──	──

※1……ソラではなくマイクの攻撃力が影響する



ネバフィアアイムヒア



連携用コマンド出現時間	30秒
連携持続時間	25秒

呼びかけてくる仲間	ほかに参加する仲間
ジャック	(なし)

スパイラルスラッシュ



威力倍率 1.8(※1) 物理 無敵

※1……5段目(コンボフィニッシュ)は「3.6」

フィニッシュ



威力倍率 3.0～12.0 物理 無敵

攻撃の仕組み

ソラとジャックが背中を合わせた状態で浮かび、下記の行動をとれる。発動中は無敵になるうえ、技を出していないときに敵に攻撃されると、自動的に『スパイラルスラッシュ』をくり出す

行動	操作方法	解説
移動	左スティック	すべるように移動する
ジャンプ	⊗ボタン	通常よりもゆるやかに跳ぶ
スパイラルスラッシュ	◎ボタン	武器を横に振りまわす。動作中に移動できるほか、コンボを5段目まで行なえる
フィニッシュ	△ボタン	爆弾をバラまき、あちこちで爆発させる

左スティックで移動しつつ、武器や爆弾で攻撃する。発動中はダメージを受けないので、敵を追いながら◎ボタン連打で攻撃をくり返し、最後に『フィニッシュ』を使えばOK。

インターセプトジェット



連携用コマンド出現時間	30秒
連携持続時間	20秒

呼びかけてくる仲間	ほかに参加する仲間
ベイマックス	(なし)

アタック



威力倍率 1.5(※2) 物理 無敵

※2……4段目(コンボフィニッシュ)は「3.0」

ショット



威力倍率 0.5 無 無敵

フィニッシュ



威力倍率 8.0 物理 無敵

攻撃の仕組み

ソラがベイマックスの背中に乗り、下記の行動をとれる。発動中のベイマックスは無敵だが、敵に攻撃されると身構えて動きが一時的に止まるうえ、ソラはダメージを受けてしまう

行動	操作方法	解説
移動	左スティック	前後左右に飛行する。前進と後退をするときは、カメラを上下に向けている角度に合わせて斜め上や斜め下に進むことが可能
エアドッジ	◎ボタン	無敵になりながら直進して回避を行なう
アタック	◎ボタン	ベイマックスがターゲットに近づきつつパンチをくり出す。コンボを4段目まで実行でき、コンボフィニッシュは威力が大きい
ショット	R2ボタン	ソラが追尾弾を撃つ。移動しながら使えるほか、R2ボタンを押しつづければ、ボタン連打よりも早いペースで連射できる
フィニッシュ	△ボタン	ベイマックスがターゲットに4回突進する

空中を飛びながら攻撃や回避を行なえる。◎ボタン連打で敵に接近戦を挑むのが有効だが、反撃を受けたくないときは、ロックオン後に移動しつつR2ボタンを押しつづけて弾を撃とう。

技の詳細データ

名前		属性	威力倍率	関連ステータス	フォーム値	リアクション値	リベンジ値	ガード無効化	弾きLV	状態異常
ネバフィアアイムヒア	スパイラルスラッシュ	物理	0.6×3回	攻撃力	0	0	0.1×3回	○	―	―
	コンボフィニッシュ	物理	0.6×6回	攻撃力	0	1×6回	0.1×6回	○	―	―
	フィニッシュ	物理	1ヒットごとに3.0	攻撃力	0	1ヒットごとに5	0	○	―	―
インターセプトジェット	アタック	物理	1.5	攻撃力	0	1	1	○	1	―
	コンボフィニッシュ	物理	3.0	攻撃力	0	5	1	○	1	―
	ショット	無連	0.5	魔法力	0	0	0.1	×	―	―
	フィニッシュ	物理	2.0×4回	攻撃力	0	5×4回	0	○	1	―



アトラクションフロー

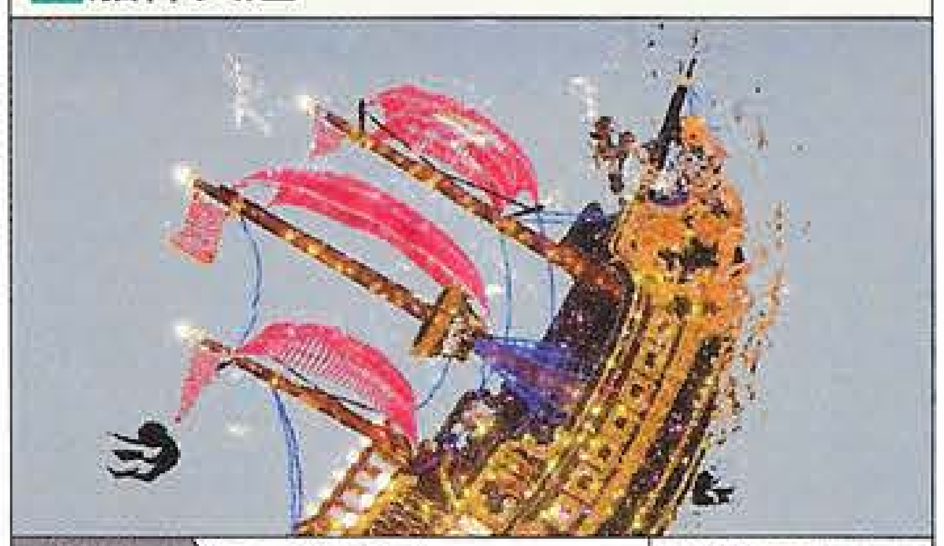
遊園地のような乗り物で戦うアトラクションフローは、全6種類。その攻撃方法は多彩だ。

※アトラクションフローの使用条件や共通する特徴についてはP.196〜197を参照

パイレーツシップ

アトラクションフロー用コマンド出現時間	40秒
アトラクションフロー持続時間	20秒

A船体突進



威力倍率 0.1(※3) 無 無敵

フィニッシュ(+B水の弾)



威力倍率 1.0〜12.0 無 ウォータ 無敵

攻撃の仕組み

[発動演出]振り子のように揺れる海賊船にソラたちが乗りこむ。このときは、船にぶつかった敵にダメージを与えることが可能

▼

船がくり返し前後に揺れ、ぶつかった敵にダメージを与えるほか、下記の行動をとることが可能

行動	操作方法	解説
向き変更	左スティック	その場で左右に向きを変える
スイング	◎ボタン(※4)	船の揺れを一時的に強め、ぶつかった敵に与えるダメージを増やす。船首側へ揺らしたときは、5発の水の弾が扇状に飛ぶ
フィニッシュ	△ボタン	船が3回転し、水の弾を周囲に3回飛ばす

※4……船が大きく傾いているとき(「ATTACK!!」の表示中)のみ行なえる

その場を動けなくなるが、揺れる船と飛び散る弾で広範囲に攻撃可能。発動後は、敵がいる方向に向きを変えながら◎ボタンを連打すれば、船や弾による攻撃を多く当てられる。

スピニングカップ

アトラクションフロー用コマンド出現時間	40秒
アトラクションフロー持続時間	20秒

Cカップ突進



威力倍率 0.5(※5) 無 無敵

フィニッシュ



威力倍率 8.0 無 無敵

攻撃の仕組み

[発動演出]巨大なティーカップが3つ現れ、ソラたちが乗りこむ。このときは、カップに触れた敵に3〜5回ダメージを与える

▼

カップが地面をすべり、ぶつかった敵にダメージを与えるなか、下記の行動をとれる。障害物やほかのカップにぶつかったときは、勢いよく弾かれて加速し、約0.2秒間だけ突進の威力が上がる

行動	操作方法	解説
方向転換	左スティック	ソラが乗ったカップのすべる方向を変える
スピンラッシュ	◎ボタン	ソラが乗ったカップを1秒ほど加速させる。最初の約0.2秒間は突進の威力が上がる
フィニッシュ	△ボタン	回転する3つのカップから火花が散り、範囲内にいる敵に5〜7回ダメージを与える

カップ型の乗り物で突進する。敵を追いつつ◎ボタンを連打して何度もダメージを与えよう。発動演出中も攻撃を行なうので、敵の近くで使用し、演出をスキップしないことが大事だ。

技の詳細データ

名前		属性	威力倍率	関連ステータス	フォーム値	リアクション値	リベンジ値	ガード無効化	弾きLV	状態異常
パイレーツシップ	A船体突進	無	0.1(※3)	魔法力	0	0(※3)	0.05(※3)	○	―	―
	B水の弾	ウォータ	1.0	魔法力	0	1	0.1	○	―	―
	フィニッシュ(船体部分)	無	3.0	魔法力	0	5	0	○	―	―
スピニングカップ	Cカップ突進	無	0.5(※5)	魔法力	0	0	0.1	○	―	―
	フィニッシュ	無	0.5×6回+5.0	魔法力	0	1×6回+50	0	○	―	―

※3……発動演出中と『スイング』で加速しているときは「威力倍率:2.0、リアクション値:5、リベンジ値:0.1」
※5……障害物やほかのカップにぶつかったり『スピンラッシュ』を使ったりして加速しているときは「1.5」

シューティングライド



アトラクションフロー用コマンド出現時間	40秒
アトラクションフロー持続時間	20秒

シュート



威力倍率 0.5　無　無敵

フィニッシュ



威力倍率 5.0　無　無敵

攻撃の仕組み

[発動演出] 3つのブラスターが搭載された乗り物にソラたちが乗りこみ、画面が「ソラから見た視点」に切りかわる

▼

下記の行動をとれるほか、ドナルドとグーフィーもたまに『シュート』で敵を打ち上げてくれる

行動	操作方法	解説
移動	左スティック	向きを変えずに移動する
向き変更	右スティック	向きを上下左右に変えて照準を合わせる
ブースト ジャンプ	⊗ボタン	⊗ボタンを押しているあいだ浮上する。浮上中は画面左端のゲージが減り、ゼロになると落下。ゲージは、浮上をやめた直後から、2秒で満タンになるペースで回復する
シュート	R2ボタンか◎ボタン	直進する弾を撃つ。移動しながら使えるほか、ボタンを押しつづけると連射できる
フィニッシュ	△ボタン	何かに当たると爆発する弾を山なりに飛ばし、ヒットした敵を打ち上げる。打ち上げた敵が地面に落ちるまで(敵を打ち上げなかったときは爆発から4秒間)はアトラクションフローが終わらず、『シュート』でさらに攻撃することが可能

前方のみ見える視点で敵を撃つ。R2ボタンを押したまま敵から離れ、右スティックで狙いを定めよう。『フィニッシュ』使用後は、打ち上がった敵を優先的に攻撃していくといい。

メリーゴーランド



アトラクションフロー用コマンド出現時間	40秒
アトラクションフロー持続時間	20秒

A 木馬突進



威力倍率 0.5　無　無敵

サウンドウェーブ



威力倍率 0.75か1.0(※1)　無　無敵

フィニッシュ



威力倍率 5.0　無　無敵

攻撃の仕組み

[発動演出] 足元から現れた回転木馬にソラたちが乗りこむ。発動の演出中にかぎり、回転木馬に触れた敵にダメージを与えることが可能

▼

回転木馬の中心から光の輪が何度も広がり、下記の行動をとれる

行動	操作方法	解説
サウンド ウェーブ	特定のタイミングで◎ボタン	広がる光の輪が回転木馬の外周部分に重なったときにタイミング良く◎ボタンを押すと、前後左右に音波を放つ(詳細は下の表を参照)
フィニッシュ	△ボタン	広範囲に音波を放ち、敵を吹き飛ばす

◎ボタンを押すタイミングによるちがい

押すタイミング	評価	攻撃のしかた
早い	TOO FAST	攻撃が出ない
少し早いか遅い	GOOD	前後左右に広がる音波で攻撃する
ちょうど良い	EXCELLENT	「GOOD」の場合よりも高威力の音波を遠くまで放ち、ヒットした敵を引き寄せつつ周囲に浮かべ、以降の攻撃を当てやすくする
遅い	TOO SLOW	攻撃が出ない

◎ボタンをベストなタイミングで押すと、強力な攻撃が出せる。発動中は移動できないので、あらかじめ敵に近づいておくのが基本。回転木馬を見下ろす位置にカメラを動かせば、広がる光の輪がよく見えて、入力タイミングをつかみやすくなる。

※1……評価が「GOOD」のときは「0.75」、「EXCELLENT」のときは「1.0」

スプラッシュライド



アトラクションフロー用コマンド出現時間	40秒
アトラクションフロー持続時間	15秒

ジャンプ



威力倍率 2.0　ウォータ 無敵

フィニッシュ



威力倍率 1.0〜15.0　ウォータ 無敵

攻撃の仕組み

[発動演出]ソラたちを乗せたボートが飛び上がり、ぶつかった敵に4〜5回ダメージを与えつつスタン状態にする

▼

ボートが水のレールを敷きながら進み、ぶつかった敵をスタン状態にする。このときは、下記の行動をとることが可能

行動	操作方法	解説
進路変更	左スティック	大きなカーブを描きながら進路を変える
ジャンプ	⊗ボタン	ボートの進行方向へ跳び、着地時の水しぶきで周囲の敵を攻撃する。『ダブルフライト』をセットしていなくても、空中でふたたびジャンプすることが可能
フィニッシュ	△ボタン	それまでに敷いた水のレールの上を逆走する。スタート地点までもどると、水しぶきをあげて周囲の敵にダメージを与える

進みつづけるボートで敵に突進する。『フィニッシュ』の水しぶきによる攻撃は、最初にボートが出現した場所でくり出されるので、敵の近くで発動しよう。さらに、敵の周囲をグルグルまわれば、『フィニッシュ』で何度もダメージを与えられる。

マウンテンコースター



アトラクションフロー用コマンド出現時間	40秒
アトラクションフロー持続時間	90秒(※2)

※2……キーブレード墓場では、L1ボタンでキャンセルするか『フィニッシュ』を使うまで持続する

チムニーフレア



威力倍率 0.1(※3)　無 無敵

フィニッシュ



威力倍率 20.0　無 無敵

攻撃の仕組み

[発動演出]光のレールを敷きながら空中を走る蒸気機関車に、ソラたちが乗りこむ。この演出はスキップできない

▼

蒸気機関車が決まったコースを走るなか、下記の行動をとれる

行動	操作方法	解説
マーカー移動	左右のスティック	『チムニーフレア』で攻撃する場所を変える
チムニーフレア	R2ボタンか○ボタン	マーカーを合わせている場所に、何かに当たると爆発する弾を撃ちこむ
フィニッシュ	△ボタン	マーカーを合わせている場所に大爆発を起こす

特定のバトル(→P.229、342)中のみ行なえるアトラクションフロー。発動中は『チムニーフレア』で何度も攻撃すればいいが、ボタンを押しつづけたときの連射ペースは1秒あたり3.5回と遅めなので、ボタン連打のほうが敵のHPを早く減らせる。

技の詳細データ

名前		属性	威力倍率	関連ステータス	フォーム値	リアクション値	リベンジ値	ガード無効化	弾きLV	状態異常
シューティングライド	シュート	無 連	0.5	魔法力	0	0	0.1	○	──	──
	フィニッシュ	無	5.0	魔法力	0	50	0	○	──	──
メリーゴーランド	A 木馬突進	無	0.5	魔法力	0	1	0	○	──	──
	サウンドウェーブ	無	0.75か1.0(※1)	魔法力	0	1	0.1	○	──	──
	フィニッシュ	無	5.0	魔法力	0	50	0	○	──	──
スプラッシュライド	B ボート突進	ウォータ	1.0	魔法力	0	1	0.1	○	──	スタン(100%/5秒)
	ジャンプ	ウォータ	2.0	魔法力	0	1	0.1	○	──	スタン(100%/10秒)
	フィニッシュ 逆走	ウォータ	1ヒットごとに1.0	魔法力	0	1ヒットごとに1	0	○	──	──
	フィニッシュ 水しぶき	ウォータ	5.0	魔法力	0	50	0	○	──	──
マウンテンコースター	チムニーフレア	無	0.1(※3)	魔法力	0	1	0.05(※3)	○	──	──
	フィニッシュ	無	20.0	魔法力	0	50	0	○	──	──

※3……キーブレードの墓場でのバトル中は「威力倍率：1.0、リベンジ値：0.1」

Index

リンク

リンクとは、別世界の仲間の力を借りること。発動時には、ソラたちのHPが全回復する。

※リンクの使用条件や共通する特徴はP.191を、リンクで呼び出せるキャラクターの解説はP.307を参照

ワンダーバルーン

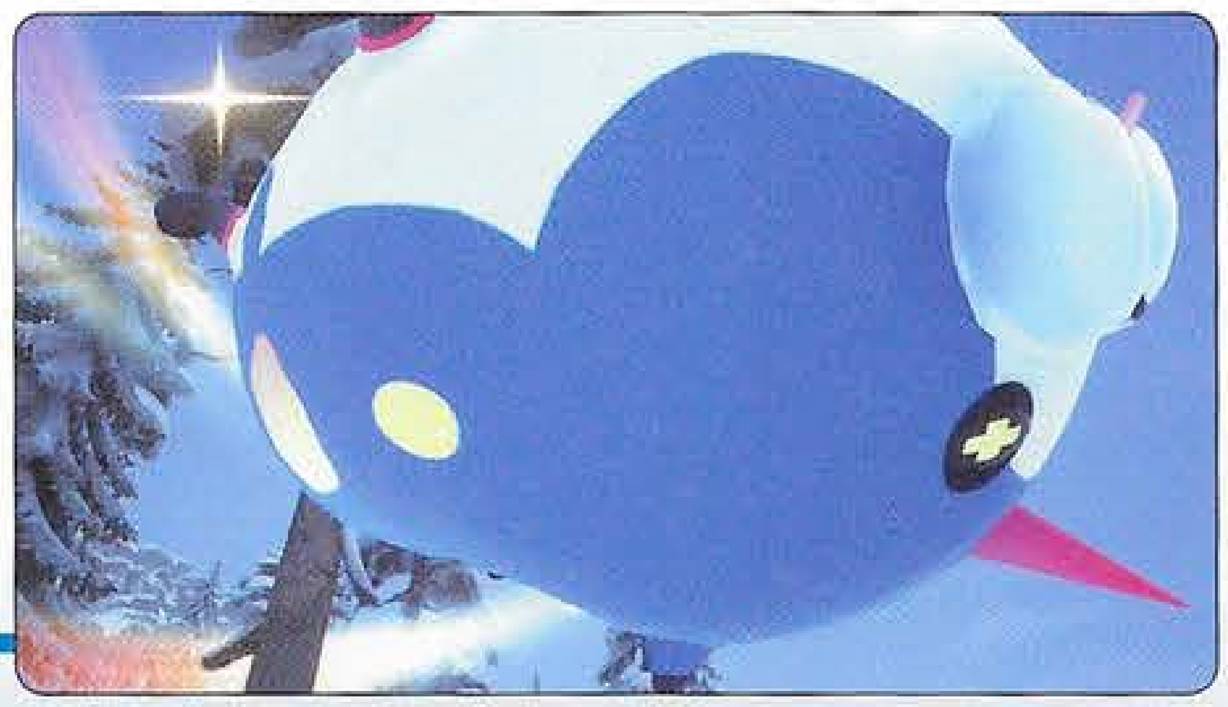


必要なアイテム	絆のお守り・ドリーム(→P.591)
リンク持続時間	30秒

力を貸してくれるキャラクター ワンダニャン



発動演出時



フィニッシュ攻撃時

トルネードジャンプ



威力倍率 1.5 エアロ 無敵

バルーンラッシュ



威力倍率 1.0〜16.0 無 無敵

フィニッシュ



威力倍率 3.0 無 無敵

攻撃の仕組み

[発動演出] ワンダニャンに抱きつかれたソラが横に回転。このときは、ワンダニャンにぶつかった敵にダメージを与えられる

▼

ソラを乗せたワンダニャンを操作し、下記の行動をとれる

行動	操作方法	解説
移動	左スティック	ソラが走るよりも遅い速度で移動する
トルネードジャンプ	⊗ボタン	ワンダニャンが空気を吸いこんで巨大化しながら跳び、上昇時のつむじ風と着地時の衝撃波で周囲の敵を攻撃する。巨大化の段階が上がるほど高く跳び、攻撃の範囲が広がったり威力が大きくなったりする
バルーンラッシュ	◎ボタン	ワンダニャンが振り向き、口から空気を噴き出してうしろ向きに突進する。通常はすぐに攻撃が終わるが、『トルネードジャンプ』による巨大化の段階が上がるほど、突進時間が長くなり、威力も大きくなる
フィニッシュ	◉ボタン	無数のドリームイーターが周囲に散らばって攻撃する。攻撃範囲は見た目よりも広い

空気を吸って巨大化できるワンダニャンを操作する。「敵を追って『トルネードジャンプ』を3〜4回使う」→「敵がいる方向を向いて『バルーンラッシュ』で攻撃する」という手順をくり返そう。ワンダニャンから空気が抜けないよう、『トルネードジャンプ』を障害物の近くで使うのはひかえたい。

ワンダニャンの巨大化について知っておきたいこと

- 『トルネードジャンプ』をくり返すと4段階目まで巨大化でき、段階が上がるほど『トルネードジャンプ』と『バルーンラッシュ』による攻撃が強化される(詳細は右上の「攻撃の仕組み」を参照)
- 『トルネードジャンプ』の落下中に障害物に引っかかるなどして着地の勢いがなくなるか(このときは衝撃波による攻撃も出なくなる)、『バルーンラッシュ』を使うと、もとのサイズにもどる

技の詳細データ

名前		属性	威力倍率	関連ステータス	フォーム値	リアクション値	リベンジ値	ガード無効化	弾きLV	状態異常
発動演出		無	1.0	魔法力	0	1	0	○	—	—
トルネードジャンプ	つむじ風	エアロ	0.5	魔法力	0	1	0.1	○	—	—
	衝撃波	エアロ	1.0	魔法力	0	1	0.1	○	—	—
バルーンラッシュ		無	1.0(※1)	魔法力	0	1(※2)	0.1	×(※2)	—	—
フィニッシュ		無	3.0	魔法力	0	50	0	○	—	—

※1……巨大化していると、1段階目は「2.0」、2段階目は「2.5×2回」、3段階目は「3.0×3回」、4段階目は「4.0×4回」
※2……巨大化していると「リアクション値:5、ガード無効化:○」

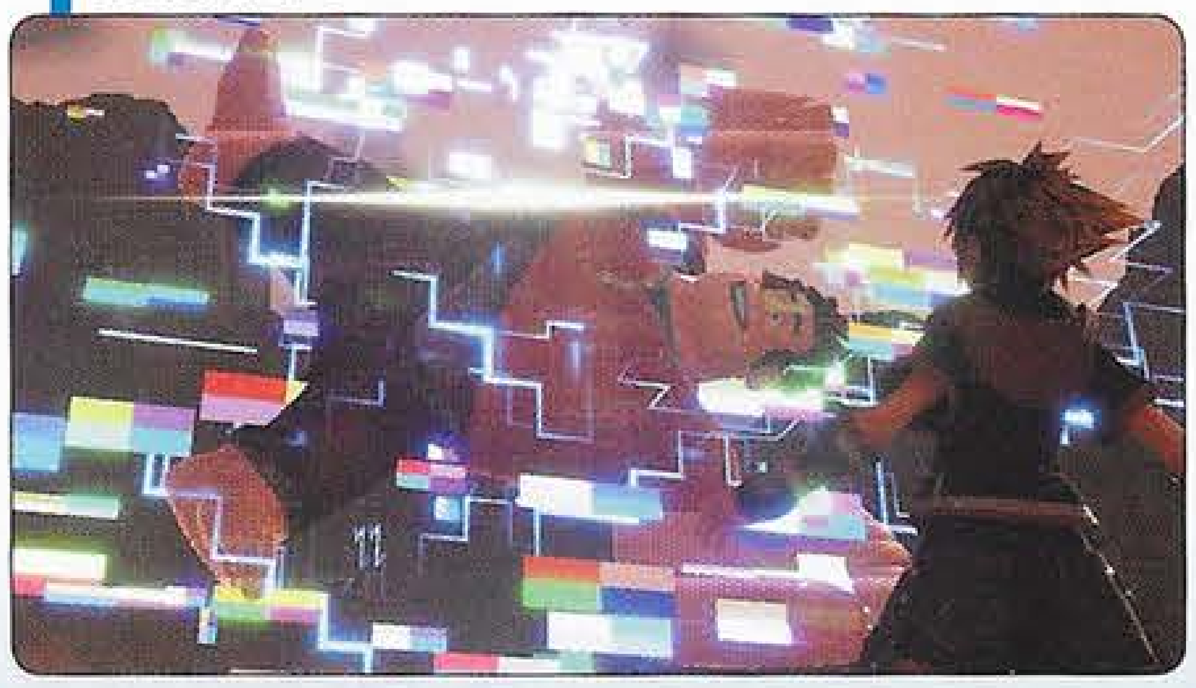
8bitボム



必要なアイテム	絆のお守り・ビット(→P.591)
リンク持続時間	40秒

力を貸してくれるキャラクター ラルフ

発動演出時





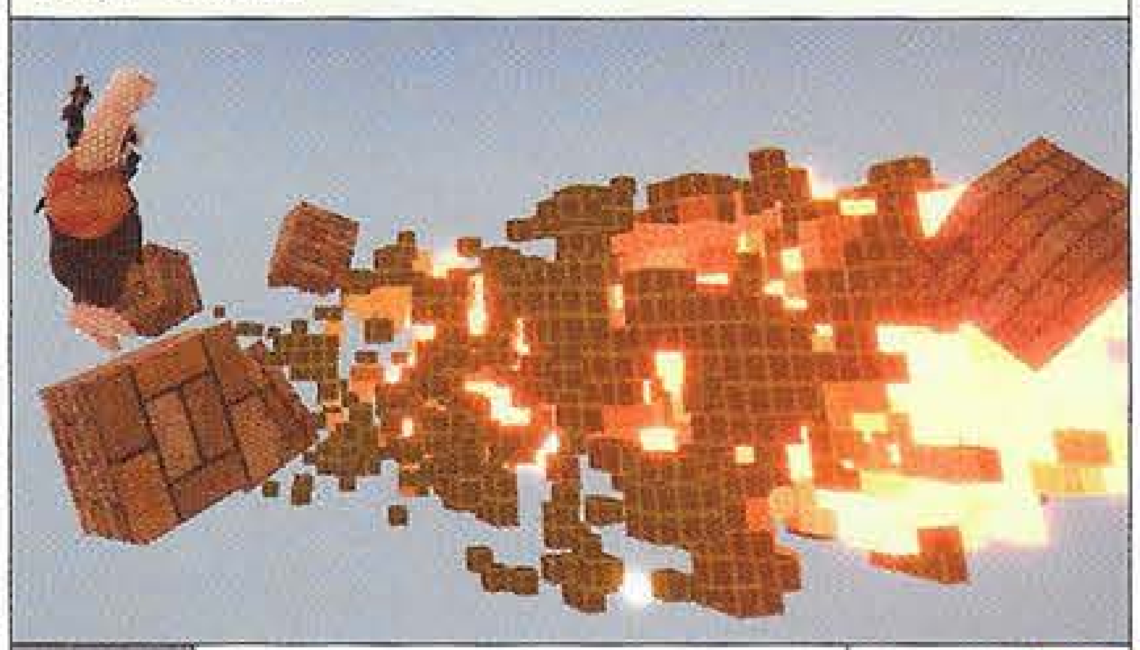
フィニッシュ攻撃時

ラッシュ(地上)



威力倍率 1.5 無 無敵

フィニッシュ



威力倍率 2.0〜40.0 無 無敵

攻撃の仕組み

[発動演出] ラルフが足元にブロックを設置しつつソラを肩車する

▼

ソラを肩車したラルフを操作し、下記の行動をとれる

行動	操作方法	解説
走る	左スティック	ソラが走るのとほぼ同じ速度で移動する
ジャンプ	⊗ボタン	やや高く跳べる。着地直後のスキが大きい
クリエイト	◎ボタン	地面をなぐり、周囲の敵を攻撃しつつブロックを作り出し、その上に乗る
ラッシュ	▣ボタン	体当たり(空中では落下しながらのパンチ)を仕掛け、敵をスタン状態にする
フィニッシュ	△ボタン	上空から落下し、発動演出時に設置したブロックをパンチで壊す

連鎖爆破できるブロックを設置したり、敵をスタン状態にする攻撃を仕掛けたりできる。下記を参考に行動すれば、4〜5チェイン目の爆炎で敵に大ダメージを与えることが可能だ。リンクの持続時間が長いうえ、発動中は敵にひるまされることもないので、あわてずにブロックを設置していこう。

発動演出や『クリエイト』で設置するブロックの特徴

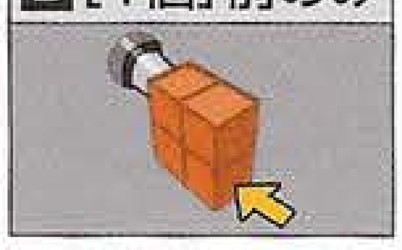
- 光を照らすライトがついており(ライトの配置は右の6種類)、光に照らされている相手はボス敵であっても身動きできなくなる(巨大な敵やひるまない状態の敵をのぞく)
- リンク発動中は、ランダムで決まった4種類のブロック(ライトの向きが「上のみ」のものはかならず含まれる)の絵が画面下部に並び、絵が大きくなっているものを『クリエイト』で設置できる。設置するブロックは方向キーの左右やR1ボタンで変更可能
- 設置できるブロックの数は、発動演出時のものを含めて合計6個。それぞれのブロックをあと何個設置できるかは、画面下部の絵の右上に示される
- 『フィニッシュ』を使うと、最初に設置したブロックを壊せる(別のブロックが上に重なっているときはそれらも壊す)
- ブロックが壊れると、「飛び散る破片」と「光が照らす範囲に広がる爆炎」で敵を攻撃できる。また、爆炎に巻きこんだほかのブロックも壊れて爆炎を発生させるので、ブロックの配置しだいでは連鎖爆破させることが可能。連鎖爆破のさいは「チェイン」が成立し、画面左上の「CHAIN」の上にチェイン数が表示され、チェイン数が多いほど爆炎の威力が上がる

ライトの配置(数と向き)の種類

A [1個] 上のみ



B [1個] 前のみ



C [2個] 前と下



D [3個] 左右と下



E [3個] 前3ヵ所



F [4個] 前後左右



『8bitボム』を活用するコツ

- 『クリエイト』は、直前に設置したブロックから照らされる光の範囲内で使う
- 配置できるブロックにかならず含まれる「ライトの向きが上のみのもの(A)」は最初に選ぶ。そのあと、ライトの向きが「水平(BかEかF)」→「下(CかD)」→「水平(残った2個)」×2の順になるように配置すれば、4〜5チェイン目の爆炎を地上にいる敵に当てやすくなる
- 『フィニッシュ』は、5〜6個目に設置したブロックが照らす光の範囲内に敵がいるときに使う

次ページへつづく

技の詳細データ

名前		属性	威力倍率	関連ステータス	フォーム値	リアクション値	リベンジ値	ガード無効化	弾きLV	状態異常
クリエイト		無	1.0	魔法力	0	1	0.1	×	──	──
ラッシュ(地上)		無	1.5	魔法力	0	1	0.1	○	──	スタン(100%／15秒)
ラッシュ(空中)		無	1.0	魔法力	0	1	0.1	○	──	スタン(100%／15秒)
フィニッシュ	破片	無	1ヒットごとに2.0	魔法力	0	1ヒットごとに1	0	○	──	──
	爆炎	無	6.0(※1)	魔法力	0	5	0	○	──	──

※1……1チェイン目は「9.0」、2チェイン目は「15.0」、3チェイン目は「20.0」、4チェイン目は「30.0」、5チェイン目は「40.0」

キングスフレア



必要なアイテム	絆のお守り・プライド(→P.591)
リンク持続時間	20秒

力を貸してくれるキャラクター **シンバ**



発動演出時



フィニッシュ攻撃時

ファイガジャンプ



威力倍率 0.5～2.0 ファイア 無敵

ファイガロア



威力倍率 2.5 ファイア 無敵

フィニッシュ



威力倍率 9.8 ファイア 無敵

攻撃の仕組み

[発動演出]シンバが現れ、炎を放って周囲の敵を攻撃する

▼

ソラが乗ったシンバを操作し、下記の行動をとれる。発動中のソラは無敵にならないものの、身体が大きいうえに無敵になっているシンバの背中に乗っている関係で、敵の攻撃が届きにくい

行動	操作方法	解説
移動	左スティック	すばやく走る。動作中は、ぶつかった敵にダメージを与えることが可能
ファイガジャンプ	⊗ボタン	炎をまといながら跳び、着地時に広がる衝撃波で攻撃。ジャンプ中にぶつかった敵にもダメージを与えられる
ファイガロア	◎ボタン	おたけびを上げて全方向に炎を広げ、ヒットした敵をスタン状態にする
フィニッシュ	△ボタン	高く跳んで大爆発を起こす。爆発が収まったあとは周辺の地面が6秒間燃え、触れている敵に1秒ごとにダメージを与える

体当たりや炎で攻撃する。近距離で演出をスキップせずに発動し、敵がいる場所へ着地するように『ファイガジャンプ』をくり返すと、何度もダメージを与えられるだけでなく、ソラが高い位置にいることが多いぶんダメージを受けにくくなる。

技の詳細データ

名前		属性	威力倍率	関連ステータス	フォーム値	リアクション値	リベンジ値	ガード無効化	弾きLV	状態異常
発動演出中の炎		ファイア	1.5	魔法力	0	1	0	○	──	──
走っているときの体当たり		ファイア	0.5	魔法力	0	1	0.1	○	──	──
ファイガジャンプ	体当たり	ファイア	0.5	魔法力	0	1	0.1	○	──	──
	衝撃波	ファイア	1.5	魔法力	0	5	0.1	○	──	──
ファイガロア		ファイア	2.5	魔法力	0	0	0.1	○	──	スタン(100%／5秒)
フィニッシュ	爆発	ファイア	8.0	魔法力	0	50	0	○	──	──
	燃える地面	ファイア	0.3×6回	魔法力	0	0	0	○	──	──

プラズマエンカウンター

必要なアイテム	絆のお守り・オハナ(→P.591)
リンク持続時間	30秒

力を貸してくれるキャラクター スティッチ

発動演出時





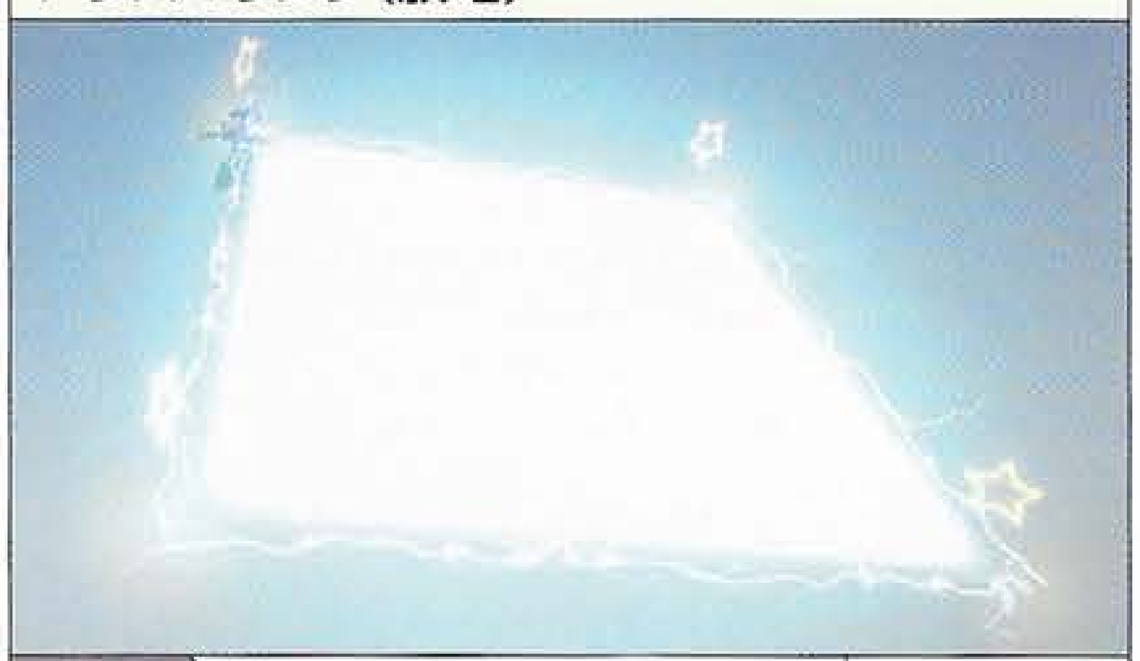
フィニッシュ攻撃時

プラズマリンク(突進)



威力倍率 1.0 サンダー 無敵

プラズマリンク(放電)



威力倍率 4.0 サンダー 無敵

フィニッシュ



威力倍率 8.0〜16.0 サンダー 無敵

攻撃の仕組み

[発動演出]スティッチが現れ、ソラと一緒に地面の上に浮かぶ

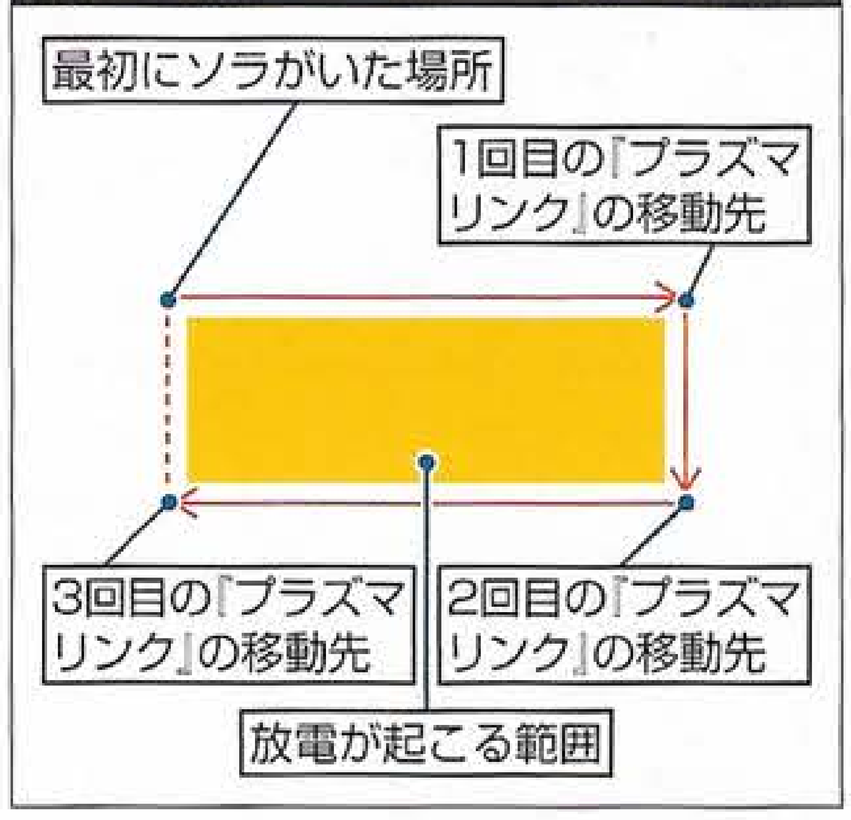
▼

地面の上に浮かんだまま、下記の行動をとれる。ソラが構えたキーブレードとスティッチが構えた光線銃のあいだには光の線が伸びているが、この光線に攻撃能力はない

行動	操作方法	解説
水平移動	左スティック	移動するのはスティッチのみ。ソラから大きく離れることはできない
ジャンプ	⊗ボタン	ジャンプするのはスティッチのみ。空中でさらに2回まで跳ぶことができる
プラズマリンク	◎ボタン	ソラがスティッチのいる場所へ直進し、ぶつかった敵を帯電状態にする。3回使うたびに「ソラが最初にいた場所と移動ルート」を結ぶ線に沿って電撃が走り(この電撃に攻撃能力はない)、電撃で囲まれた場所に放電して敵にダメージを与える
フィニッシュ	△ボタン	『プラズマリンク』で作り出した「電撃で囲まれた場所」の1ヵ所に放電することを5回くり返す(放電の順番は作り出した順番と同じで、すべての場所で放電したあとは最初の場所にもどる)。そのあと、ソラとスティッチが周囲に電撃を放ちつつ、すべての「電撃で囲まれた場所」に放電する

スティッチを移動させて◎ボタンで線を引くことを3回行なうたびに、線で囲まれた範囲内を放電で攻撃できる(右の図を参照)。敵を囲む線を何度も引いてから『フィニッシュ』を使おう。敵が動きまわるときや敵の数が多いときは、あちこちを線で囲んでおくといい。

放電が起こる範囲の例



技の詳細データ

名前		属性	威力倍率	関連ステータス	フォーム値	リアクション値	リベンジ値	ガード無効化	弾きLV	状態異常
プラズマリンク	突進	サンダー	1.0	魔法力	0	1	0.1	○	—	帯電(100%/5秒)
	放電	サンダー	4.0	魔法力	0	1	0.1	○	—	帯電(100%/20秒)
フィニッシュ	放電	サンダー	1ヒットごとに8.0	魔法力	0	1ヒットごとに1	0	○	—	—
	電撃	サンダー	8.0	魔法力	0	50	0	○	—	—

※『プラズマリンク』の放電には、当たった敵からHPプライズ(小)×2を出現させる効果もある
※『フィニッシュ』の放電には、当たった敵からHPプライズ(大)×2とフォーカスプライズ(大)×1を出現させる効果もある

シースペクタクル

必要なアイテム	絆のお守り・オーシャン(→P.591)
リンク持続時間	20秒

力を貸してくれるキャラクター アリエル

発動演出時





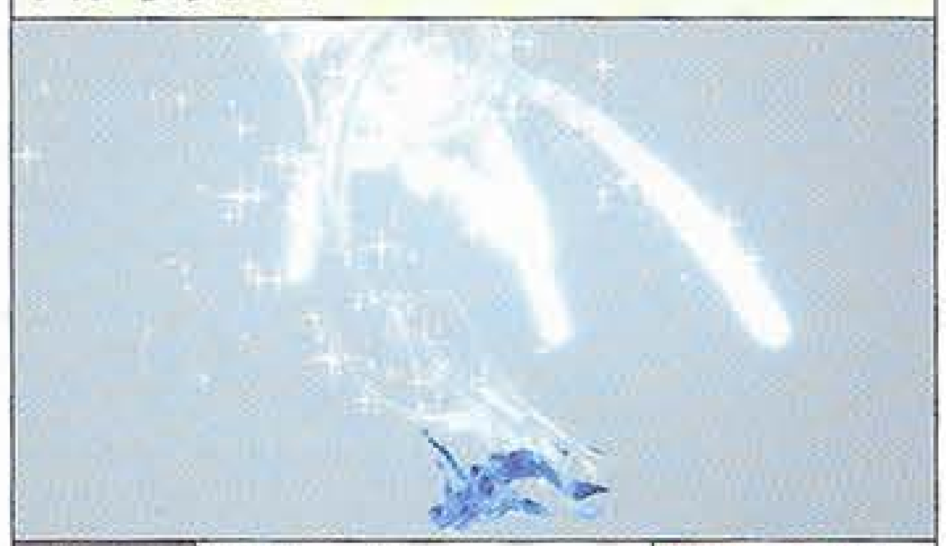
フィニッシュ攻撃時

マーメイドジャンプ



威力倍率 1.0　ウォータ　無敵

スプラッシュ



威力倍率 0.5〜1.6　ウォータ　無敵

フィニッシュ



威力倍率 0.6〜7.2　ウォータ　無敵

攻撃の仕組み

[発動演出]ソラの周囲を渦巻く水のなかから現れたアリエルが、水しぶきを上げて地面のなかに飛びこむ。アリエル出現前までなら、渦巻く水に触れた敵にダメージを与えることが可能

▼

ソラとアリエルが交互にジャンプ(地面に飛びこみ、地上へ飛び出す)をくり返しながら前へ進む。このときは下記の行動をとれる

行動	操作方法	解説
方向転換	左スティック	入力方向へ少しずつ進む
マーメイドジャンプ	地上へ飛び出す直前に⊗ボタン	ジャンプの勢いが増し、ぶつかった敵にダメージを与える。ボタン入力は連打でもいいが、地面に飛びこむときに出現する「小さくなる光の輪」が一点に集まった瞬間に押せば、通常なら「GOOD」と表示される評価が「EXCELLENT」に変わり、さまざまなメリットを得られる(下記を参照)
スプラッシュ	跳んでいるときに◎ボタン	音符の弾を周囲に4個(『マーメイドジャンプ』で跳んでいるときは8個)バラまく。動作時間が短く、地面に飛びこむまでに2〜3回使用できるほか、発動演出が終わって地面に飛びこむときにも使える
フィニッシュ	△ボタン	足元に現れた噴水で周囲の敵を吹き飛ばしつつ、『マーメイドジャンプ』で飛び出したルートに沿って、何本もの水柱を噴き出させる。水柱は5秒ほど出現し、ヒットした敵を5〜6回打ち上げる

水面を跳ねるような動きで移動し、さまざまな方法で敵を攻撃する。「◎ボタンを連打する」と「⊗ボタンをタイミング良く押す」を交互にくり返しつつ、左スティックで敵を追おう。

『マーメイドジャンプ』の評価が「EXCELLENT」のときのメリット

- ジャンプが高くなり、そのぶん『スプラッシュ』を使える回数が増える
- 動作中に使った『スプラッシュ』の威力が2倍になる。また、弾が地面に落ちたときに、衝撃波で周囲の敵を攻撃できるようになる
- 『フィニッシュ』の水柱による攻撃(評価が「EXCELLENT」だった場所から噴出するぶんのみ)の威力がやや大きくなる

技の詳細データ

名前		属性	威力倍率	関連ステータス	フォーム値	リアクション値	リベンジ値	ガード無効化	弾きLV	状態異常
発動演出中の水		ウォータ	1.0	魔法力	0	1	0	○	―	―
マーメイドジャンプ		ウォータ	1.0	魔法力	0	0	0.1	○	―	―
スプラッシュ	弾	ウォータ 連	1ヒットごとに0.5(※1)	魔法力	0	0	1ヒットごとに0.1	○	―	―
	衝撃波	ウォータ	0.6	魔法力	0	1	0.1	○	―	―
フィニッシュ	噴水	ウォータ	1.0	魔法力	0	1	0	○	―	―
	水柱	ウォータ 連	1.0(※2)×6回	魔法力	0	0	0	○	―	―

※1……評価が「EXCELLENT」の『マーメイドジャンプ』の動作中に使ったときは「1.0」で、衝撃波による攻撃が追加される
※2……ソラやアリエルが飛び上がった場所のあいだにある小さな水柱は「0.6」、『マーメイドジャンプ』の評価が「EXCELLENT」だったときの場所の水柱は「1.2」



魔法

ソラは数多くの魔法を使用できる。しかも、魔法スタイルによって攻撃方法が変わるのだ。

系統ごとの特徴

※魔法スタイルごとのちがいはP.122～129を参照　※強化魔法の使用条件はP.190を参照



ファイア系

炎の魔法。ほかの系統とちがい、ダメージを与える以外の効果はないが、消費MPが少ないうえ、攻撃できるペースが早め。

ソラが覚えられるファイア系の魔法

名前	消費MP	覚える方法
ファイア	10	目覚めの園でダークサイドを倒す
ファイラ	14	モンストロポリスのドア倉庫／倉庫：上部で、ハートレスの群れを倒してブーを笑わせる
ファイガ	20	サンフランソウキョウでカラミティコーラスを倒す



ブリザド系

氷の魔法。敵をフリーズ状態にできるほか、基本スタイルと砲撃スタイルでは『レールスライド』を行なう場所を作り出せる。

ソラが覚えられるブリザド系の魔法

名前	消費MP	覚える方法
ブリザド	12	トワイライトタウンの街の一角／屋敷前で、ハートレスとノーバディの群れを倒す
ブリザラ	17	アレンデールでマシュマロウを倒す
ブリザガ	24	闇の世界でアンチ・アクアを倒す



サンダー系

雷の魔法。ヒットした敵を帯電状態にするのが特徴。基本スタイルと砲撃スタイルでは、ほかの系統の魔法よりも攻撃範囲が広い。

ソラが覚えられるサンダー系の魔法

名前	消費MP	覚える方法
サンダー	14	トイボックスのギャラクシー トイズでUFOを撃墜する
サンダラ	20	アレンデールの氷の迷宮／下層でノーバディの群れを倒す
サンダガ	28	ザ・カリビアンでライトニングアングラーを倒す



ウォータ系

水の魔法。地面に溶けこんだ敵にダメージを与えられる性質を持つ。基本スタイルでは、少しのあいだ無敵になりつつ弾を撃てる。

ソラが覚えられるウォータ系の魔法

名前	消費MP	覚える方法
ウォータ	11	目覚めの園でダークサイドを倒す
ウォタラ	15	モンストロポリスの発電所／連絡通路の火事が起きている広場で、敵の群れを倒す
ウォタガ	22	ザ・カリビアンのカリブ海／北海域でハートレスの船団を倒す



エアロ系

風の魔法。攻撃後に発生した上昇気流に乗れば高く跳べるほか（近接スタイル時をのぞく）、ソラのクラウド状態を解除できる。

ソラが覚えられるエアロ系の魔法

名前	消費MP	覚える方法
エアロ	13	キングダム・オブ・コロナの森／丘陵でハートレスの群れを倒す
エアロラ	18	サンフランソウキョウでダークベイマックスを倒す
エアロガ	26	終わりの世界でリッチを倒し、アクセルのハートを取りもどす



ケアル系

癒しの魔法。ソラたちのHPを回復し、戦闘不能状態を解除できる。基本スタイルと二連スタイルでは、移動しつつ使うことが可能。

ソラが覚えられるケアル系の魔法

名前	消費MP	覚える方法
ケアル	すべて	トワイライトタウンでデビルズウェーブを撃退する
ケアルラ	すべて	モンストロポリスでジェル・オブ・ホラーを倒す
ケアルガ	すべて	キーブレード墓場で『ユニオンクロス』を使ってデビルズウェーブを倒す

Index

魔法スタイル 1 基本スタイル

ソラがこの魔法スタイルになるキーブレード

- 変形していないキーブレードすべて
- カウンターシールド(ヒーローズオリジンから変形)
- ミラージュロッド(エバーアフターから変形)
- ナノアームズ(ナノギアから変形)
- フライパン(グランシェフから変形)

基本となる魔法スタイル。キーブレードによっては、フォームチェンジ時やキーブレード変形時も、このスタイルから変わらない。走っているか空中を跳んでいるときに、その方向へ進みつつ魔法を使える(コンボフィニッシュと強化魔法をのぞく)。


ファイア系


ブリザド系


サンダー系


ウォータ系


エアロ系


ケアル系

系統ごとの攻撃の内容

系統	攻撃の内容
ファイア系	ターゲットを追う弾を撃つ。ほかの系統の魔法よりも、コンボで攻撃するペースが早い
ブリザド系	ターゲットを追う弾を撃ち、ヒットした敵をフリーズ状態にする。弾が地面の近くを飛んだときは、その軌道に沿って『レールスライド』が行なえるレールが約2秒間出現する
サンダー系	ターゲットがいる場所(ターゲットがいないときはソラのやや前方)の周囲に雷を落とし、ヒットした敵を帯電状態にする
ウォータ系	水の弾がソラの周囲をまわってからターゲットを追う(ターゲットがいないときは山なりに飛ぶ)。水の弾が周囲をまわっているあいだは、ソラが無敵になる。地面に溶けている敵も攻撃できるほか、ソラの周囲をまわる弾が当たった敵には飛んでいく弾も当てることが可能
エアロ系	ターゲットがいる場所(ターゲットがいないときはソラのやや前方)に竜巻を発生させ、周囲の敵を巻き上げる。また、竜巻が消えた場所には上昇気流が6秒間残り、ソラが触れると自動的に『スーパージャンプ』を行なう(アビリティは不要)

系統別・上位の魔法が下位の魔法から変わる点

系統	下位の魔法から変わる点
共通(ケアル系以外)	● 消費MPが増える ● 攻撃の威力が大きくなる
ファイア系	(この系統ならではの変化はない)
ブリザド系	● 弾が敵に当たると爆発し、周囲の敵を巻きこめるようになる。爆発の範囲は上位の魔法ほど広い ● 敵をフリーズ状態にする時間が長くなる

系統	下位の魔法から変わる点
サンダー系	● 雷が落ちる範囲が広がる ● 敵を帯電状態にする時間が長くなる
ウォータ系	● 弾が敵か障害物に当たると爆発し、周囲の敵を巻きこめるようになる。爆発の範囲は上位の魔法ほど広い
エアロ系	● 竜巻の半径が広がる ● 敵を巻き上げている時間が長くなる
ケアル系	● HPの回復量が増える ● 効果範囲が広がる

このスタイルでの魔法の使いかた　ファイア系とサンダー系を軸に魔法を使いわけていく

基本スタイルは、魔法の系統ごとに攻撃の性質が大きく異なる。おおまかに言うと、ファイア系、ブリザド系、ウォータ系では追尾弾を撃ち、サンダー系とエアロ系ではターゲットがいる場所を直接攻撃できるので、敵の耐性や数に合わせて魔法を使いわけよう。ショートカットには、消費MPが少なめのファイア系と、攻撃範囲が広いサンダー系を登録しておくといい。『レールスライド』や『スーパージャンプ』での移動場所を作れるブリザド系とエアロ系も便利だ。

魔法の詳細データ

※名前の頭に△がついている魔法は強化魔法(→P.190)

系統	名前	属性	威力倍率／回復量	関連ステータス	フォーム値	リアクション値	リベンジ値	ガード無効化	弾きLV	状態異常
ファイア系	ファイア	ファイア	1.0	魔法力	15	1	1	×	—	—
	└コンボフィニッシュ	ファイア	1.2	魔法力	18	5	0	×	—	—
	ファイラ	ファイア	1.5	魔法力	15	1	1	×	—	—
	└コンボフィニッシュ	ファイア	1.8	魔法力	18	5	0	×	—	—
	ファイガ	ファイア	2.2	魔法力	15	1	1	×	—	—
	└コンボフィニッシュ	ファイア	2.6	魔法力	18	5	0	×	—	—
	△ファイラ	ファイア	3.0	魔法力	0	5	0	×	—	—
	△ファイガ	ファイア	4.4	魔法力	0	5	0	×	—	—
	△ファイガン	ファイア	6.6	魔法力	0	5	0	○	—	—
ブリザド系	ブリザド	ブリザド	0.8	魔法力	12	1	1	×	—	フリーズ(100%／5秒)
	└コンボフィニッシュ	ブリザド	0.95	魔法力	14	5	0	×	—	フリーズ(100%／5秒)
	ブリザラ 弾	ブリザド	1.2	魔法力	12	1	1	×	—	フリーズ(100%／7秒)
	ブリザラ 爆発	ブリザド	1.2	魔法力	12	1	1	×	—	フリーズ(50%／7秒)
	└コンボフィニッシュ 弾	ブリザド	1.4	魔法力	14	5	0	×	—	フリーズ(100%／7秒)
	└コンボフィニッシュ 爆発	ブリザド	1.4	魔法力	14	5	0	×	—	フリーズ(50%／7秒)
	ブリザガ 弾	ブリザド	1.8	魔法力	12	1	1	×	—	フリーズ(100%／10秒)
	ブリザガ 爆発	ブリザド	1.8	魔法力	12	1	1	×	—	フリーズ(50%／10秒)
	└コンボフィニッシュ 弾	ブリザド	2.15	魔法力	14	5	0	×	—	フリーズ(100%／10秒)
	└コンボフィニッシュ 爆発	ブリザド	2.15	魔法力	14	5	0	×	—	フリーズ(50%／10秒)
	△ブリザラ 弾	ブリザド	2.4	魔法力	0	5	0	×	—	フリーズ(100%／7秒)
	△ブリザラ 爆発	ブリザド	2.4	魔法力	0	5	0	×	—	フリーズ(50%／7秒)
	△ブリザガ 弾	ブリザド	3.6	魔法力	0	5	0	×	—	フリーズ(100%／10秒)
	△ブリザガ 爆発	ブリザド	3.6	魔法力	0	5	0	×	—	フリーズ(50%／10秒)
	△ブリザガン 弾	ブリザド	5.4	魔法力	0	5	0	○	—	フリーズ(100%／10秒)
	△ブリザガン 爆発	ブリザド	5.4	魔法力	0	5	0	○	—	フリーズ(50%／10秒)
サンダー系	サンダー	サンダー	1.2	魔法力	6	1	1	×	—	帯電(100%／5秒)
	└コンボフィニッシュ	サンダー	1.4	魔法力	7	5	0	×	—	帯電(100%／5秒)
	サンダラ	サンダー	1.6	魔法力	6	1	1	×	—	帯電(100%／7秒)
	└コンボフィニッシュ	サンダー	1.9	魔法力	7	5	0	×	—	帯電(100%／7秒)
	サンダガ	サンダー	2.4	魔法力	6	1	1	×	—	帯電(100%／10秒)
	└コンボフィニッシュ	サンダー	2.85	魔法力	7	5	0	×	—	帯電(100%／10秒)
	△サンダラ	サンダー	3.2	魔法力	0	5	0	×	—	帯電(100%／7秒)
	△サンダガ	サンダー	4.8	魔法力	0	5	0	×	—	帯電(100%／10秒)
	△サンダガン	サンダー	7.2	魔法力	0	5	0	○	—	帯電(100%／10秒)
ウォータ系	ソラの周囲を飛ぶ弾	ウォータ	1.0	魔法力	8	0	1	×	—	—
	ウォータ	ウォータ	0.9	魔法力	12	1	1	×	—	—
	└コンボフィニッシュ	ウォータ	1.05	魔法力	14	5	0	×	—	—
	ウォタラ	ウォータ	1.4	魔法力	12	1	1	×	—	—
	└コンボフィニッシュ	ウォータ	1.65	魔法力	14	5	0	×	—	—
	ウォタガ	ウォータ	2.0	魔法力	12	1	1	×	—	—
	└コンボフィニッシュ	ウォータ	2.4	魔法力	14	5	0	×	—	—
	△ウォタラ	ウォータ	2.8	魔法力	0	5	0	×	—	—
	△ウォタガ	ウォータ	4.0	魔法力	0	5	0	×	—	—
	△ウォタガン	ウォータ	6.0	魔法力	0	5	0	○	—	—
エアロ系	エアロ	エアロ	0.6	魔法力	6	1	1	×	—	—
	└コンボフィニッシュ	エアロ	0.7	魔法力	7	5	0	×	—	—
	エアロラ	エアロ	1.0	魔法力	6	1	1	×	—	—
	└コンボフィニッシュ	エアロ	1.2	魔法力	7	5	0	×	—	—
	エアロガ	エアロ	1.4	魔法力	6	1	1	×	—	—
	└コンボフィニッシュ	エアロ	1.65	魔法力	7	5	0	×	—	—
	△エアロラ	エアロ	2.0	魔法力	0	5	0	×	—	—
	△エアロガ	エアロ	2.8	魔法力	0	5	0	×	—	—
	△エアロガン	エアロ	4.2	魔法力	0	5	0	○	—	—
ケアル系	ケアル	—	80(※1)＋魔法力	魔法力	0	0	0	×	—	—
	ケアルラ	—	120(※1)＋魔法力	魔法力	0	0	0	×	—	—
	ケアルガ	—	160(※1)＋魔法力	魔法力	0	0	0	×	—	—
	△ケアルガン	—	全回復	—	0	0	0	×	—	—

※1……対象の周囲にいるキャラクターを回復するときは半分になる

Index

魔法スタイル 2 近接スタイル

ソラがこの魔法スタイルになるキーブレード

- ブーストハンマー(ファボデピュティから変形)
- アサルトクロー(ハッピーギアから変形)
- ブリザードクロウとブリザードブレード(クリスタルスノウから変形)
- ストームフラッグ(ラダーオブフェイトから変形)
- ブーンハンマー(クラシックノーツから変形)

移動しながら魔法を使えないものの、近くにいる敵に何度もダメージを与える攻撃をくり出せる。系統ごとのちがいは、ほかの魔法スタイルよりも少なく、消費MP、属性、状態異常をのぞけば、攻撃ペースや一部の数値が少し異なるくらい。













系統ごとの攻撃の内容

系統	攻撃の内容
ファイア系	ソラを中心とした球状の範囲内を攻撃する。ほかの系統の魔法よりも、コンボで攻撃するペースが早い
ブリザド系	ソラを中心とした球状の範囲内を攻撃し、ヒットした敵をフリーズ状態にする
サンダー系	ソラを中心とした球状の範囲内を攻撃し、ヒットした敵を帯電状態にする
ウォータ系	ソラを中心とした球状の範囲内を攻撃する。地面に溶けている敵にも攻撃が当たる
エアロ系	ソラを中心とした球状の範囲内を攻撃する

系統別・上位の魔法が下位の魔法から変わる点

系統	下位の魔法から変わる点
共通(ケアル系以外)	● 消費MPが増える ● 攻撃が当たる回数が増える ● 攻撃範囲が広くなる
ファイア系	(この系統ならではの変化はない)
ブリザド系	● 敵をフリーズ状態にする時間が長くなる
サンダー系	● 敵を帯電状態にする時間が長くなる
ウォータ系	(この系統ならではの変化はない)
エアロ系	(この系統ならではの変化はない)
ケアル系	● HPの回復量が増える ● 効果範囲が広がる

このスタイルでの魔法の使いかた 攻撃するときは敵に密着することが課題となる

どの魔法も、使っているあいだはその場から動けず、攻撃範囲もせまい。スキを見せた敵に近づき、コンボフィニッシュまで仕掛けてHPを一気に減らすのがおもな使い道となる。ちなみに、『エアロガ』は、ほかの『〇〇〇ガ』よりもフォーム値をためやすい。



⬅距離が近ければ真上や真下にも攻撃が届くので、敵の頭上から仕掛けるのも有効。

魔法の詳細データ

※名前の頭に△がついている魔法は強化魔法(→P.190)

	名前	属性	威力倍率／回復量	関連ステータス	フォーム値	リアクション値	リベンジ値	ガード無効化	弾きLV	状態異常
ファイア系	ファイア	ファイア	0.5×2回	魔法力	6×2回	1×2回	0.15×2回	×	—	—
	コンボフィニッシュ	ファイア	0.6×2回	魔法力	6×2回	1×2回	0	×	—	—
	ファイラ	ファイア	0.5×4回	魔法力	4×4回	1×4回	0.1×4回	×	—	—
	コンボフィニッシュ	ファイア	0.6×4回	魔法力	4×4回	1×4回	0	×	—	—
	ファイガ	ファイア	0.5×6回	魔法力	3×6回	1×6回	0.05×6回	×	—	—
	コンボフィニッシュ	ファイア	0.6×6回	魔法力	3×6回	1×6回	0	×	—	—
	△ファイラ	ファイア	1.0×4回	魔法力	0	1×4回	0	×	—	—
	△ファイガ	ファイア	1.0×6回	魔法力	0	1×6回	0	×	—	—
	△ファイガン	ファイア	1.0×8回	魔法力	0	1×8回	0	○	—	—
ブリザド系	ブリザド	ブリザド	0.5×2回	魔法力	6×2回	1×2回	0.15×2回	×	—	フリーズ(100%／5秒)
	コンボフィニッシュ	ブリザド	0.6×2回	魔法力	6×2回	1×2回	0	×	—	フリーズ(100%／5秒)
	ブリザラ	ブリザド	0.5×4回	魔法力	4×4回	1×4回	0.1×4回	×	—	フリーズ(100%／7秒)
	コンボフィニッシュ	ブリザド	0.6×4回	魔法力	4×4回	1×4回	0	×	—	フリーズ(100%／7秒)
	ブリザガ	ブリザド	0.5×6回	魔法力	3×6回	1×6回	0.05×6回	×	—	フリーズ(100%／10秒)
	コンボフィニッシュ	ブリザド	0.6×6回	魔法力	3×6回	1×6回	0	×	—	フリーズ(100%／10秒)
	△ブリザラ	ブリザド	1.0×4回	魔法力	0	1×4回	0	×	—	フリーズ(100%／7秒)
	△ブリザガ	ブリザド	1.0×6回	魔法力	0	1×6回	0	×	—	フリーズ(100%／10秒)
	△ブリザガン	ブリザド	1.0×8回	魔法力	0	1×8回	0	○	—	フリーズ(100%／10秒)
サンダー系	サンダー	サンダー	0.5×2回	魔法力	6×2回	1×2回	0.15×2回	×	—	帯電(100%／5秒)
	コンボフィニッシュ	サンダー	0.6×2回	魔法力	6×2回	1×2回	0	×	—	帯電(100%／5秒)
	サンダラ	サンダー	0.5×4回	魔法力	4×4回	1×4回	0.1×4回	×	—	帯電(100%／7秒)
	コンボフィニッシュ	サンダー	0.6×4回	魔法力	4×4回	1×4回	0	×	—	帯電(100%／7秒)
	サンダガ	サンダー	0.5×6回	魔法力	3×6回	1×6回	0.05×6回	×	—	帯電(100%／10秒)
	コンボフィニッシュ	サンダー	0.6×6回	魔法力	3×6回	1×6回	0	×	—	帯電(100%／10秒)
	△サンダラ	サンダー	1.0×4回	魔法力	0	1×4回	0	×	—	帯電(100%／7秒)
	△サンダガ	サンダー	1.0×6回	魔法力	0	1×6回	0	×	—	帯電(100%／10秒)
	△サンダガン	サンダー	1.0×8回	魔法力	0	1×8回	0	○	—	帯電(100%／10秒)
ウォータ系	ウォータ	ウォータ	0.5×2回	魔法力	6×2回	1×2回	0.15×2回	×	—	—
	コンボフィニッシュ	ウォータ	0.6×2回	魔法力	6×2回	1×2回	0	×	—	—
	ウォタラ	ウォータ	0.5×4回	魔法力	4×4回	1×4回	0.1×4回	×	—	—
	コンボフィニッシュ	ウォータ	0.6×4回	魔法力	4×4回	1×4回	0	×	—	—
	ウォタガ	ウォータ	0.5×6回	魔法力	3×6回	1×6回	0.05×6回	×	—	—
	コンボフィニッシュ	ウォータ	0.6×6回	魔法力	3×6回	1×6回	0	×	—	—
	△ウォタラ	ウォータ	1.0×4回	魔法力	0	1×4回	0	×	—	—
	△ウォタガ	ウォータ	1.0×6回	魔法力	0	1×6回	0	×	—	—
	△ウォタガン	ウォータ	1.0×8回	魔法力	0	1×8回	0	○	—	—
エアロ系	エアロ	エアロ	0.5×2回	魔法力	6×2回	1×2回	0.15×2回	×	—	—
	コンボフィニッシュ	エアロ	0.6×2回	魔法力	6×2回	1×2回	0	×	—	—
	エアロラ	エアロ	0.5×4回	魔法力	4×4回	1×4回	0.1×4回	×	—	—
	コンボフィニッシュ	エアロ	0.6×4回	魔法力	4×4回	1×4回	0	×	—	—
	エアロガ	エアロ	0.5×6回	魔法力	4×6回	1×6回	0.1×6回	×	—	—
	コンボフィニッシュ	エアロ	0.6×6回	魔法力	3×6回	1×6回	0	×	—	—
	△エアロラ	エアロ	1.0×4回	魔法力	0	1×4回	0	×	—	—
	△エアロガ	エアロ	1.0×6回	魔法力	0	1×6回	0	×	—	—
	△エアロガン	エアロ	1.0×8回	魔法力	0	1×8回	0	○	—	—
ケアル系	ケアル	—	80(※1)＋魔法力	魔法力	0	0	0	×	—	—
	ケアルラ	—	120(※1)＋魔法力	魔法力	0	0	0	×	—	—
	ケアルガ	—	160(※1)＋魔法力	魔法力	0	0	0	×	—	—
	△ケアルガン	—	全回復	—	0	0	0	×	—	—

※1……対象の周囲にいるキャラクターを回復するときは半分になる

魔法スタイル 3 二連スタイル

ソラがこの魔法スタイルになるキーブレード

- ツーガンアロー(シューティングスターから変形)
- ツインヨーヨー(ハッピーギアから変形)
- ハニーブラスター(ハニートレンタから変形)

2～8発の追尾弾を撃つ(弾の数は魔法の種類ごとに異なる)。魔法の弾が遠くまで飛ぶほか、コンボの途中なら移動しながら使うことが可能。また、基本スタイルと同じく、大半の系統の魔法が、ダメージを与える以外の効果も持っている。


ファイア系


ブリザド系


サンダー系


ウォータ系


エアロ系


ケアル系

系統ごとの攻撃の内容

系統	攻撃の内容
ファイア系	左右の武器から敵を追う弾を撃つ。攻撃するペースは、ほかの系統と同じ
ブリザド系	左右の武器から敵を追う弾を撃ち、ヒットした敵をフリーズ状態にする
サンダー系	左右の武器から敵を追う弾を撃ち、ヒットした敵を帯電状態にする
ウォータ系	左右の武器から敵を追う弾を撃つ。地面に溶けている敵にも攻撃が当たる
エアロ系	左右の武器から敵を追う弾を撃つ。弾が敵や障害物に当たると、その場に上昇気流が6秒間発生し、周囲の敵を巻き上げる。また、ソラが上昇気流に触れると自動的に『スーパージャンプ』を行なう(アビリティは不要)

系統別・上位の魔法が下位の魔法から変わる点

系統	下位の魔法から変わる点
共通(ケアル系以外)	● 消費MPが増える ● 飛ばす弾の数が増える
ファイア系	(この系統ならではの変化はない)
ブリザド系	● 敵をフリーズ状態にする時間が長くなる
サンダー系	● 敵を帯電状態にする時間が長くなる

系統	下位の魔法から変わる点
ウォータ系	(この系統ならではの変化はない)
エアロ系	(この系統ならではの変化はない)
ケアル系	● HPの回復量が増える ● 効果範囲が広がる

このスタイルでの魔法の使いかた　敵から逃げつつMPの許すかぎり弾を連射しよう

ほとんどの魔法を移動しながら使える点を活かし、敵から逃げつつ弾を撃つのがベスト。攻撃の手を止めないよう、消費MPが比較的少ないファイア系とウォータ系を優先して使うといい。そのほか、敵をしばらく無防備にできるブリザド系とエアロ系も便利だ。


←最大HPが高めの敵が多くいるときは、サンダー系で帯電状態にするのも悪くない。

魔法の詳細データ

※名前の頭に▲がついている魔法は強化魔法(→P.190)

系	名前	属性	威力倍率／回復量	関連ステータス	フォーム値	リアクション値	リベンジ値	ガード無効化	弾きLV	状態異常
ファイア系	ファイア	ファイア	0.5×2回	魔法力	6×2回	1×2回	0.4×2回	×	―	―
	コンボフィニッシュ	ファイア	0.6×2回	魔法力	6×2回	1×2回	0	×	―	―
	ファイラ	ファイア	0.5×4回	魔法力	4×4回	1×4回	0.2×4回	×	―	―
	コンボフィニッシュ	ファイア	0.6×4回	魔法力	4×4回	1×4回	0	×	―	―
	ファイガ	ファイア	0.5×6回	魔法力	3×6回	1×6回	0.15×6回	×	―	―
	コンボフィニッシュ	ファイア	0.6×6回	魔法力	3×6回	1×6回	0	×	―	―
	▲ファイラ	ファイア	1.0×4回	魔法力	0	1×4回	0	×	―	―
	▲ファイガ	ファイア	1.0×6回	魔法力	0	1×6回	0	×	―	―
	▲ファイガン	ファイア	1.0×8回	魔法力	0	1×8回	0	○	―	―
ブリザド系	ブリザド	ブリザド	0.5×2回	魔法力	6×2回	1×2回	0.4×2回	×	―	フリーズ(100%／5秒)
	コンボフィニッシュ	ブリザド	0.6×2回	魔法力	6×2回	1×2回	0	×	―	フリーズ(100%／5秒)
	ブリザラ	ブリザド	0.5×4回	魔法力	4×4回	1×4回	0.2×4回	×	―	フリーズ(100%／7秒)
	コンボフィニッシュ	ブリザド	0.6×4回	魔法力	4×4回	1×4回	0	×	―	フリーズ(100%／7秒)
	ブリザガ	ブリザド	0.5×6回	魔法力	3×6回	1×6回	0.15×6回	×	―	フリーズ(100%／10秒)
	コンボフィニッシュ	ブリザド	0.6×6回	魔法力	3×6回	1×6回	0	×	―	フリーズ(100%／10秒)
	▲ブリザラ	ブリザド	1.0×4回	魔法力	0	1×4回	0	×	―	フリーズ(100%／7秒)
	▲ブリザガ	ブリザド	1.0×6回	魔法力	0	1×6回	0	×	―	フリーズ(100%／10秒)
	▲ブリザガン	ブリザド	1.0×8回	魔法力	0	1×8回	0	○	―	フリーズ(100%／10秒)
サンダー系	サンダー	サンダー	0.5×2回	魔法力	6×2回	1×2回	0.4×2回	×	―	帯電(100%／5秒)
	コンボフィニッシュ	サンダー	0.6×2回	魔法力	6×2回	1×2回	0	×	―	帯電(100%／5秒)
	サンダラ	サンダー	0.5×4回	魔法力	4×4回	1×4回	0.2×4回	×	―	帯電(100%／7秒)
	コンボフィニッシュ	サンダー	0.6×4回	魔法力	4×4回	1×4回	0	×	―	帯電(100%／7秒)
	サンダガ	サンダー	0.5×6回	魔法力	3×6回	1×6回	0.15×6回	×	―	帯電(100%／10秒)
	コンボフィニッシュ	サンダー	0.6×6回	魔法力	3×6回	1×6回	0	×	―	帯電(100%／10秒)
	▲サンダラ	サンダー	1.0×4回	魔法力	0	1×4回	0	×	―	帯電(100%／7秒)
	▲サンダガ	サンダー	1.0×6回	魔法力	0	1×6回	0	×	―	帯電(100%／10秒)
	▲サンダガン	サンダー	1.0×8回	魔法力	0	1×8回	0	○	―	帯電(100%／10秒)
ウォータ系	ウォータ	ウォータ	0.5×2回	魔法力	6×2回	1×2回	0.4×2回	×	―	―
	コンボフィニッシュ	ウォータ	0.6×2回	魔法力	6×2回	1×2回	0	×	―	―
	ウォタラ	ウォータ	0.5×4回	魔法力	4×4回	1×4回	0.2×4回	×	―	―
	コンボフィニッシュ	ウォータ	0.6×4回	魔法力	4×4回	1×4回	0	×	―	―
	ウォタガ	ウォータ	0.5×6回	魔法力	3×6回	1×6回	0.15×6回	×	―	―
	コンボフィニッシュ	ウォータ	0.6×6回	魔法力	3×6回	1×6回	0	×	―	―
	▲ウォタラ	ウォータ	1.0×4回	魔法力	0	1×4回	0	×	―	―
	▲ウォタガ	ウォータ	1.0×6回	魔法力	0	1×6回	0	×	―	―
	▲ウォタガン	ウォータ	1.0×8回	魔法力	0	1×8回	0	○	―	―
エアロ系	エアロ	エアロ	0.5×2回	魔法力	6×2回	1×2回	0.4×2回	×	―	―
	コンボフィニッシュ	エアロ	0.6×2回	魔法力	6×2回	1×2回	0	×	―	―
	エアロラ	エアロ	0.5×4回	魔法力	4×4回	1×4回	0.2×4回	×	―	―
	コンボフィニッシュ	エアロ	0.6×4回	魔法力	4×4回	1×4回	0	×	―	―
	エアロガ	エアロ	0.5×6回	魔法力	3×6回	1×6回	0.15×6回	×	―	―
	コンボフィニッシュ	エアロ	0.6×6回	魔法力	3×6回	1×6回	0	×	―	―
	▲エアロラ	エアロ	1.0×4回	魔法力	0	1×4回	0	×	―	―
	▲エアロガ	エアロ	1.0×6回	魔法力	0	1×6回	0	×	―	―
	▲エアロガン	エアロ	1.0×8回	魔法力	0	1×8回	0	○	―	―
ケアル系	ケアル	―	80(※1)＋魔法力	魔法力	0	0	0	×	―	―
	ケアルラ	―	120(※1)＋魔法力	魔法力	0	0	0	×	―	―
	ケアルガ	―	160(※1)＋魔法力	魔法力	0	0	0	×	―	―
	▲ケアルガン	―	全回復	―	0	0	0	×	―	―

※1……対象の周囲にいるキャラクターを回復するときは半分になる



魔法スタイル 4 砲撃スタイル

ソラがこの魔法スタイルになるキーブレード

- マジックランチャー(シューティングスターから変形)
- ドリルパンチ(ファボデピュティから変形)
- スイートランチャー(ハニートレンタから変形)
- ハイウインド(ラダーオブフェイトから変形)
- クロックドリル(クラシックノーツから変形)

正面に構えたキーブレードから追尾弾を撃つ。移動しながら魔法を使うことはできないが、攻撃の威力が大きいうえに敵をひるませやすい。『ファイア』『ブリザド』『ウォータ』をのぞけば、複数の敵を巻きこめるのも長所のひとつ。



系統ごとの攻撃の内容

系統	攻撃の内容
ファイア系	ターゲットを追う弾を撃つ。ほかの系統の魔法よりも、コンボで攻撃するペースが早い
ブリザド系	ターゲットを追う弾を撃ち、ヒットした敵をフリーズ状態にする。弾が地面の近くを飛んだときは、その軌道に沿って『レールスライド』が行なえるレールが約2秒間出現する
サンダー系	ターゲットを追う弾を撃ち、ヒットした敵を帯電状態にする。弾が敵か障害物に当たるとその場所に雷が落ち、周囲の敵も巻きこめる
ウォータ系	ターゲットを追う弾を撃つ。地面に溶けている敵にも攻撃が当たる
エアロ系	ターゲットを追う弾を撃つ。弾が敵か障害物に当たると竜巻に変わり、周囲の敵を巻き上げる。また、竜巻が消えた場所には上昇気流が6秒間残り、ソラが触れると自動的に『スーパージャンプ』を行なう(アビリティは不要)

系統別・上位の魔法が下位の魔法から変わる点

系統	下位の魔法から変わる点
共通(ケアル系以外)	● 消費MPが増える ● 攻撃の威力が大きくなる
ファイア系	● 弾が敵か障害物に当たると爆発し、周囲の敵を巻きこめるようになる。爆発の範囲は上位の魔法ほど広い
ブリザド系	● 弾が敵か障害物に当たると爆発し、周囲の敵を巻きこめるようになる。爆発の範囲はファイア系よりも広いほか、上位の魔法ほど広い ● 敵をフリーズ状態にする時間が長くなる
サンダー系	● 雷が落ちる範囲が広がる ● 敵を帯電状態にする時間が長くなる
ウォータ系	● 弾が敵か障害物に当たると爆発し、周囲の敵を巻きこめるようになる。爆発の範囲はブリザド系と同じ
エアロ系	● 竜巻の半径が広がる
ケアル系	● HPの回復量が増える ● 効果範囲が広がる

このスタイルでの魔法の使いかた 系統ごとのこまかなちがいに合わせて使うものを選ぶ

どの系統も攻撃方法は似ているが、消費MP、動作時間、弾の爆発の仕組みがちがう。敵の耐性にもよるが、目的に応じて右記のように使いわけるのが効果的だ。

目的ごとのオススメの魔法

目的	オススメの魔法
1体の敵をすばやく倒す	ファイア系
複数の敵にダメージを与える	サンダー系、エアロ系、ウォータ系(『ウォータ』以外)
敵をしばらく行動不能にする	ブリザド系、エアロ系

魔法の詳細データ

※名前の頭に▲がついている魔法は強化魔法（→P.190）

系統	名前	属性	威力倍率／回復量	関連ステータス	フォーム値	リアクション値	リベンジ値	ガード無効化	弾きLV	状態異常
ファイア系	ファイア	ファイア	1.3	魔法力	15	3	1	×	—	—
ファイア系	コンボフィニッシュ	ファイア	1.55	魔法力	18	10	0	×	—	—
ファイア系	ファイラ	ファイア	1.95	魔法力	15	3	1	×	—	—
ファイア系	コンボフィニッシュ	ファイア	2.3	魔法力	18	10	0	×	—	—
ファイア系	ファイガ	ファイア	2.85	魔法力	15	3	1	×	—	—
ファイア系	コンボフィニッシュ	ファイア	3.35	魔法力	18	10	0	×	—	—
ファイア系	▲ファイラ	ファイア	3.9	魔法力	0	10	0	×	—	—
ファイア系	▲ファイガ	ファイア	5.7	魔法力	0	10	0	×	—	—
ファイア系	▲ファイガン	ファイア	8.55	魔法力	0	10	0	○	—	—
ブリザド系	ブリザド	ブリザド	1.0	魔法力	15	3	1	×	—	フリーズ（100%／5秒）
ブリザド系	コンボフィニッシュ	ブリザド	1.2	魔法力	18	10	0	×	—	フリーズ（100%／5秒）
ブリザド系	ブリザラ	ブリザド	1.55	魔法力	15	3	1	×	—	フリーズ（100%／7秒）
ブリザド系	コンボフィニッシュ	ブリザド	1.8	魔法力	18	10	0	×	—	フリーズ（100%／7秒）
ブリザド系	ブリザガ	ブリザド	2.3	魔法力	15	3	1	×	—	フリーズ（100%／10秒）
ブリザド系	コンボフィニッシュ	ブリザド	2.75	魔法力	18	10	0	×	—	フリーズ（100%／10秒）
ブリザド系	▲ブリザラ	ブリザド	3.1	魔法力	0	10	0	×	—	フリーズ（100%／7秒）
ブリザド系	▲ブリザガ	ブリザド	4.65	魔法力	0	10	0	×	—	フリーズ（100%／10秒）
ブリザド系	▲ブリザガン	ブリザド	7.0	魔法力	0	10	0	○	—	フリーズ（100%／10秒）
サンダー系	サンダー	サンダー	1.55	魔法力	15	3	1	×	—	帯電（100%／5秒）
サンダー系	コンボフィニッシュ	サンダー	1.8	魔法力	18	10	0	×	—	帯電（100%／5秒）
サンダー系	サンダラ	サンダー	2.05	魔法力	15	3	1	×	—	帯電（100%／7秒）
サンダー系	コンボフィニッシュ	サンダー	2.45	魔法力	18	10	0	×	—	帯電（100%／7秒）
サンダー系	サンダガ	サンダー	3.1	魔法力	15	3	1	×	—	帯電（100%／10秒）
サンダー系	コンボフィニッシュ	サンダー	3.7	魔法力	18	10	0	×	—	帯電（100%／10秒）
サンダー系	▲サンダラ	サンダー	4.15	魔法力	0	10	0	×	—	帯電（100%／7秒）
サンダー系	▲サンダガ	サンダー	6.2	魔法力	0	10	0	×	—	帯電（100%／10秒）
サンダー系	▲サンダガン	サンダー	9.35	魔法力	0	10	0	○	—	帯電（100%／10秒）
ウォータ系	ウォータ	ウォータ	1.15	魔法力	15	3	1	×	—	—
ウォータ系	コンボフィニッシュ	ウォータ	1.35	魔法力	18	10	0	×	—	—
ウォータ系	ウォタラ	ウォータ	1.8	魔法力	15	3	1	×	—	—
ウォータ系	コンボフィニッシュ	ウォータ	2.1	魔法力	18	10	0	×	—	—
ウォータ系	ウォタガ	ウォータ	2.6	魔法力	15	3	1	×	—	—
ウォータ系	コンボフィニッシュ	ウォータ	3.1	魔法力	18	10	0	×	—	—
ウォータ系	▲ウォタラ	ウォータ	3.6	魔法力	0	10	0	×	—	—
ウォータ系	▲ウォタガ	ウォータ	5.2	魔法力	0	10	0	×	—	—
ウォータ系	▲ウォタガン	ウォータ	7.8	魔法力	0	10	0	○	—	—
エアロ系	エアロ	エアロ	0.75	魔法力	15	3	1	×	—	—
エアロ系	コンボフィニッシュ	エアロ	0.9	魔法力	18	10	0	×	—	—
エアロ系	エアロラ	エアロ	1.3	魔法力	15	3	1	×	—	—
エアロ系	コンボフィニッシュ	エアロ	1.55	魔法力	18	10	0	×	—	—
エアロ系	エアロガ	エアロ	1.8	魔法力	15	3	1	×	—	—
エアロ系	コンボフィニッシュ	エアロ	2.1	魔法力	18	10	0	×	—	—
エアロ系	▲エアロラ	エアロ	2.6	魔法力	0	10	0	×	—	—
エアロ系	▲エアロガ	エアロ	3.6	魔法力	0	10	0	×	—	—
エアロ系	▲エアロガン	エアロ	5.45	魔法力	0	10	0	○	—	—
ケアル系	ケアル	—	80（※1）＋魔法力	魔法力	0	0	0	×	—	—
ケアル系	ケアルラ	—	120（※1）＋魔法力	魔法力	0	0	0	×	—	—
ケアル系	ケアルガ	—	160（※1）＋魔法力	魔法力	0	0	0	×	—	—
ケアル系	▲ケアルガン	—	全回復	—	0	0	0	×	—	—

※1……対象の周囲にいるキャラクターを回復するときは半分になる



仲間キャラクター

攻撃役にも回復役にもなれる魔法使い

ドナルド



高い魔法力を活かして魔法を使う。攻撃手段は豊富にあるが、キャンプメニューの「カスタマイズ」の設定を変え、『ドナルドケアル』でソラの回復に専念させるのも有効。

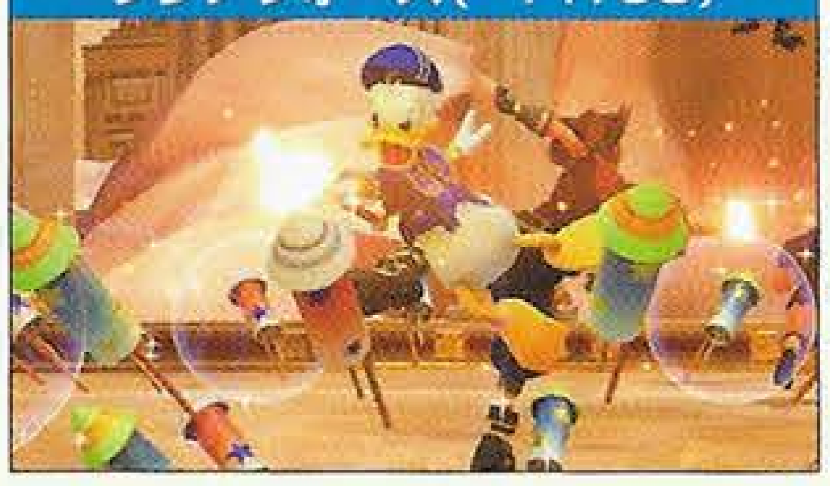




ドナルドが参加する連携

※協力…ほかの仲間の連携に協力する

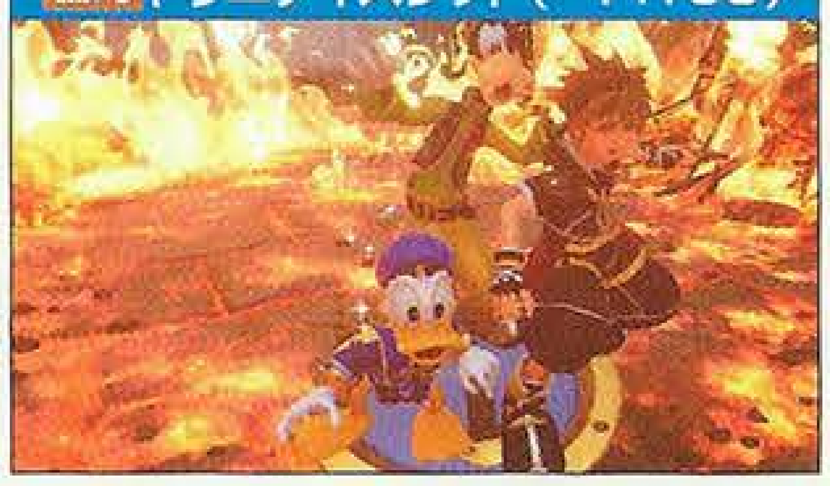
フレアフォース(→P.108)



ドナルドメテオ(→P.108)



協力 トリニティスレッド(→P.108)



協力 トリニティラッシュ(→P.109)



協力 スワロウリバーサル(→P.110)



協力 スクリームストライク(→P.111)



ドナルドの初期状態

初期ステータス

※[ ]内は装備を含めた値

項目	値
レベル	1
最大AP	14
最大HP	140
最大MP	100
攻撃力	11[14]
魔法力	16[20]
防御力	11
防具装備数	1
アクセサリー装備数	2
アイテム装備数	2

初期所持アイテム

※E……装備している

種類	アイテム
武器	Eまどうしの杖
防具	――
アクセサリー	――
アイテム	Eポーション Eエーテル

初期習得アビリティ

※E……セットしている

種類	アビリティ
アクションアビリティ	Eドナルドファイア
	Eドナルドブリザド
	Eドナルドサンダー
	Eドナルドエアロ
	Eドナルドケアル
サポートアビリティ	Eドロー



レベルアップによるドナルドの戦力アップ

ステータスの上昇

※レベル1以外での赤い太字は、そのレベルでステータスが上昇することを示す

LV	必要な経験値(累計)	最大AP	攻撃力	魔法力	防御力	LV	必要な経験値(累計)	最大AP	攻撃力	魔法力	防御力	LV	必要な経験値(累計)	最大AP	攻撃力	魔法力	防御力
1	0	14	11	16	11	34	121355	20	29	33	29	67	748817	27	46	51	46
2	48	14	12	16	12	35	131790	21	29	34	29	68	771731	27	47	51	47
3	225	14	12	17	12	36	142848	21	30	34	30	69	794708	28	47	52	47
4	548	14	13	17	13	37	154442	21	30	35	30	70	817749	28	48	52	48
5	988	15	13	18	13	38	166661	21	31	35	31	71	840852	28	48	53	48
6	1507	15	14	18	14	39	179592	22	31	36	31	72	864019	28	49	53	49
7	2180	15	15	19	14	40	193149	22	32	36	32	73	887248	29	49	54	49
8	2980	15	15	19	15	41	207420	22	32	37	32	74	910540	29	50	54	50
9	3917	15	16	20	15	42	222404	22	33	37	33	75	933894	29	50	55	50
10	5029	15	16	21	16	43	238103	23	33	38	33	76	957311	29	51	55	51
11	6317	15	17	21	17	44	254517	23	34	38	34	77	980790	30	51	56	51
12	7782	16	17	22	17	45	271645	23	35	39	34	78	1004331	30	52	56	52
13	9424	16	18	22	18	46	289578	23	35	39	35	79	1027935	30	52	57	52
14	11329	16	18	23	18	47	308225	23	36	40	35	80	1051600	30	53	57	53
15	13498	16	19	23	19	48	327678	23	36	41	36	81	1075327	31	53	58	53
16	15846	17	19	24	19	49	348023	23	37	41	37	82	1099117	31	54	58	54
17	18460	17	20	24	20	50	369173	24	37	42	37	83	1122968	31	55	59	54
18	21425	17	20	25	20	51	390975	24	38	42	38	84	1146881	31	55	59	55
19	24657	17	21	25	21	52	412845	24	38	43	38	85	1170855	31	56	60	55
20	28242	18	21	26	21	53	434782	24	39	43	39	86	1194891	31	56	61	56
21	32181	18	22	26	22	54	456788	25	39	44	39	87	1218988	31	57	61	57
22	36476	18	22	27	22	55	478859	25	40	44	40	88	1243147	32	57	62	57
23	41126	18	23	27	23	56	500997	25	40	45	40	89	1267367	32	58	62	58
24	46131	19	23	28	23	57	523201	25	41	45	41	90	1291648	32	58	63	58
25	51580	19	24	28	24	58	545471	26	41	46	41	91	1315991	32	59	63	59
26	57386	19	25	29	24	59	567806	26	42	46	42	92	1340395	33	59	64	59
27	63636	19	25	29	25	60	590207	26	42	47	42	93	1364860	33	60	64	60
28	70418	19	26	30	25	61	612672	26	43	47	43	94	1389386	33	60	65	60
29	77646	19	26	31	26	62	635203	27	43	48	43	95	1413973	33	61	65	61
30	85320	19	27	31	27	63	657797	27	44	48	44	96	1438621	34	61	66	61
31	93527	20	27	32	27	64	680456	27	45	49	44	97	1463330	34	62	66	62
32	102268	20	28	32	28	65	703179	27	45	49	45	98	1488100	34	62	67	62
33	111544	20	28	33	28	66	725966	27	46	50	45	99	1512931	34	63	67	63

勝利ボーナスなどによるドナルドの戦力アップ

※サポート……習得するサポートアビリティ

ワールド	条件	ステータスや装備数の上昇	アビリティの習得
オリンポス	テーベ／市民広場でハートレスの群れを倒す	──	サポート MPヘイスト
	テーベ／路地で制限時間内にハートレスの群れを倒す	最大HP＋10	サポート ファイアアップ
トワイライトタウン	街の一角／街外れの森でハートレスの群れを倒す	──	サポート コンビタイム
ワールド順不同 トイボックス	ギャラクシー トイズ／ホール：1Fでギガースたちを倒す	アイテム装備数＋1	──
ワールド順不同 キングダム・オブ・コロナ	コロナの町／船着き場でノーバディの群れを倒す	──	サポート ダメージアスピル
	森／塔でハートレスの群れを倒す	最大HP＋10	──
ワールド順不同 モンストロポリス	工場／2階で電流に気をつけながら敵の群れを倒す	防具装備数＋1	サポート サンダーアップ
ワールド順不同 アレンデール	氷の迷宮／中層(C)でノーバディの群れを倒す	最大HP＋10	──
	フロストサーペントの群れを倒す	──	サポート ブリザドアップ
ワールド順不同 ザ・カリビアン	世界の果てでハートレスの船団を倒す	アクセサリー装備数＋1	サポート コンビアップ
	ブラックパール号を捕らえている触手を倒す	──	サポート エアロアップ
ワールド順不同 サンフランソウキョウ	メタリックトロールを倒す	──	サポート ハイパーヒーリング
	中心街／南エリアでハートレスの群れを倒す	最大HP＋10	──

勝利ボーナスなどによって成長するステータスの最終的な値

ステータス	勝利ボーナスなどによる上昇量の合計	最終的な値(初期値と上昇量の合計)	ステータス	勝利ボーナスなどによる上昇量の合計	最終的な値(初期値と上昇量の合計)
最大HP	+40	180	防具装備数	+1	2
最大MP	+0	100	アクセサリー装備数	+1	3
			アイテム装備数	+1	3

※最大AP、攻撃力、魔法力、防御力は、勝利ボーナスなどでは成長しない。それらのステータスを成長させるには、レベルを上げるか、APアップなどのアイテムを使うことが必要(「レベルごとの値＋100」まで上げられる)

ドナルドが覚えられるアビリティ

名前	必要AP	習得条件	詳細
▼アクションアビリティ			
ドナルドファイア	2	最初から習得	下記
ドナルドブリザド	2	最初から習得	下記
ドナルドサンダー	3	最初から習得	下記
ドナルドエアロ	3	最初から習得	下記
ドナルドケアル	3	最初から習得	下記
▼サポートアビリティ			
ドロー	1	最初から習得	P.160
ファイアアップ	4	勝利ボーナス(オリンポス)	P.157
ブリザドアップ	4	勝利ボーナス(アレンデール)	P.157
サンダーアップ	4	勝利ボーナス(モンストロポリス)	P.157
エアロアップ	4	勝利ボーナス(ザ・カリビアン)	P.158
ダメージアスピル	3	勝利ボーナス(キングダム・オブ・コロナ)	P.159
MPヘイスト	3	勝利ボーナス(オリンポス)	P.159
コンビアップ	5	勝利ボーナス(ザ・カリビアン)	P.158
コンビタイム	3	勝利ボーナス(トワイライトタウン)	P.158
ハイパーヒーリング	3	勝利ボーナス(サンフランソウキョウ)	P.159

ドナルドが使える技

	名前	属性	威力倍率	関連ステータス	フォーム値	リアクション値	リベンジ値	ガード無効化	弾きLV	状態異常
基本技	A地上振り下ろし	物理	0.8	攻撃力	0	0	0	×	―	―
		敵に近づき、両手で持った杖を振り下ろす。自分とターゲットが地上にいるときに使うことが多い								
基本技	B地上右振り	物理	0.8	攻撃力	0	0	0	×	―	―
		おもにAの直後に行なう攻撃。その場で杖を右方向に振りまわし、周囲にいる敵を攻撃する								
基本技	C空中振り上げ	物理	0.8	攻撃力	0	0	0	×	―	―
		敵に向かって跳びつつ杖を振り上げる。ターゲットが高めの位置にいるときに使うことがある								
基本技	D空中振り下ろし	物理	0.8	攻撃力	0	0	0	×	―	―
		敵に向かって跳びつつ杖を振り下ろす。ターゲットが低めの位置にいるときに使うことがある								
アビリティ技	ドナルドファイア 消費MP 10	ファイア	1.5	魔法力	0	1	0	×	―	―
		ターゲットを追う弾を飛ばす								
アビリティ技	ドナルドブリザド 消費MP 10	ブリザド	1.5	魔法力	0	1	0	×	―	フリーズ(100%/5秒)
		ターゲットを追う弾を飛ばし、ヒットした敵をフリーズ状態にする								
アビリティ技	ドナルドサンダー 消費MP 15	サンダー	1.0	魔法力	0	1	0	×	―	帯電(100%/5秒)
		ターゲットの周囲に雷を落とし、ヒットした敵を帯電状態にする。攻撃範囲はソラの『サンダー』よりもせまい								
アビリティ技	ドナルドエアロ 消費MP 15	エアロ	0.5	魔法力	0	1	0	×	―	―
		ターゲットがいる場所に竜巻を発生させ、周囲にいる敵を巻き上げる。また、竜巻が消えた場所には上昇気流が6秒間残り、これに触れたソラは自動的に『スーパージャンプ』を行なう(アビリティは不要)。攻撃範囲はソラの『エアロ』よりもせまいほか、ターゲットがソラの近くにいるときは基本的に使わない								
アビリティ技	ドナルドケアル 消費MP すべて	―	―	魔法力	0	0	0	×	―	―
		対象のHPを「120+魔法力」、その周囲にいる味方のHPを「60+魔法力」だけ回復する								



ドナルドファイア



ドナルドサンダー



ドナルドケアル

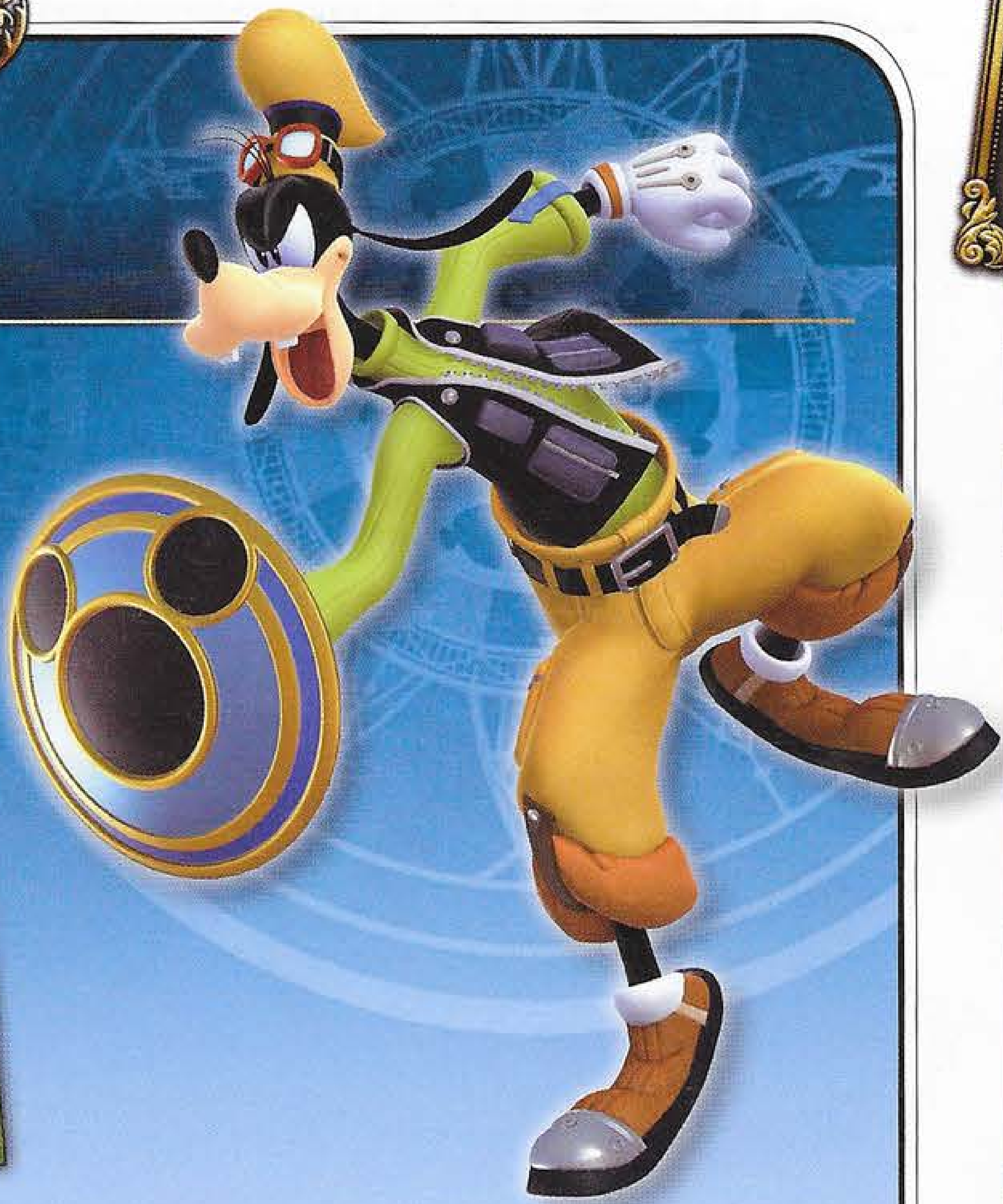
仲間キャラクター

盾をフル活用して戦う王宮騎士

グーフィー

技を出すとき以外は基本的に盾を構えており、前方からの大半の攻撃を防ぐ。また、盾は防御に使うだけでなく、投げてぶつけたり上に乗って突進したりと攻撃にも利用する。



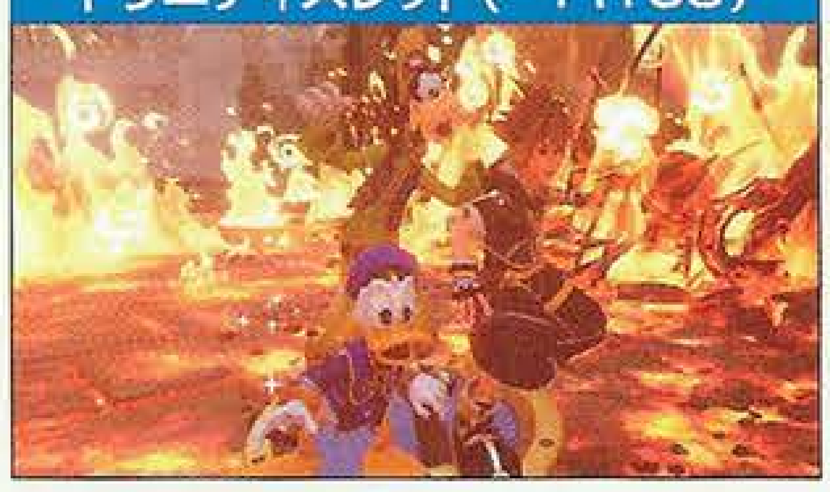




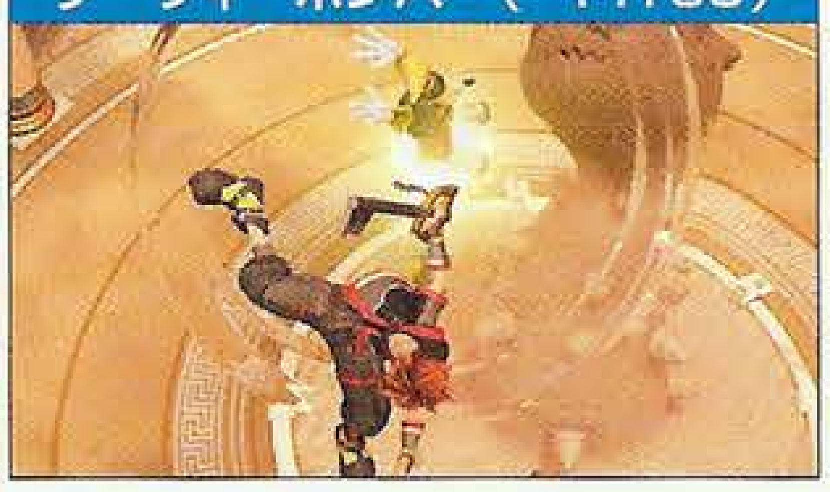
グーフィーが参加する連携

※協力…ほかの仲間の連携に協力する

トリニティスレッド(→P.108)



グーフィーボンバー(→P.109)



トリニティラッシュ(→P.109)



ツリーウィップ(→P.637)



協力 スワロウリバーサル(→P.110)



協力 スクリームストライク(→P.111)



グーフィーの初期状態

初期ステータス

※[ ]内は装備を含めた値

レベル	1
最大AP	14
最大HP	160
最大MP	100
攻撃力	14[18]
魔法力	13
防御力	11
防具装備数	2
アクセサリー装備数	1
アイテム装備数	3

※上記のほか、初期装備(騎士の盾)の効果でファイア耐性+5%を得ている

初期所持アイテム

※E……装備している

武器	E騎士の盾
防具	――
アクセサリー	――
アイテム	Eポーション Eポーション

初期習得アビリティ

※E……セットしている

アクションアビリティ	Eグーフィートルネド
	Eグーフィーターボ
	Eグーフィーピッチ
サポートアビリティ	Eドロー
	Eハーベスト
	Eディフェンダー

Index

レベルアップによるグーフィーの戦力アップ

ステータスの上昇

※レベル1以外での赤い太字は、そのレベルでステータスが上昇することを示す

LV	必要な経験値（累計）	最大AP	攻撃力	魔法力	防御力
1	0	**14**	**14**	**13**	**11**
2	64	14	14	**14**	**12**
3	252	14	**15**	**15**	12
4	594	14	15	15	**13**
5	1054	14	**16**	**16**	13
6	1593	**15**	16	16	**14**
7	2290	15	**17**	**17**	14
8	3115	15	17	17	**15**
9	4078	15	**18**	**18**	15
10	5219	15	**19**	18	**16**
11	6538	15	19	**19**	**17**
12	8036	**16**	**20**	19	17
13	9712	16	20	**20**	**18**
14	11654	16	**21**	20	18
15	13864	16	21	**21**	**19**
16	16253	**17**	**22**	21	19
17	18910	17	22	**22**	**20**
18	21922	17	**23**	22	20
19	25203	17	23	**23**	**21**
20	28841	**18**	**24**	23	21
21	32835	18	24	**24**	**22**
22	37188	18	**25**	**25**	22
23	41898	18	25	25	**23**
24	46965	18	**26**	**26**	23
25	52480	**19**	26	26	**24**
26	58353	19	**27**	**27**	24
27	64673	19	27	27	**25**
28	71529	19	**28**	**28**	25
29	78833	19	**29**	28	**26**
30	86585	19	29	**29**	**27**
31	94873	**20**	**30**	29	27
32	103699	20	30	**30**	**28**
33	113062	20	**31**	30	28
34	122962	20	31	**31**	**29**
35	133490	**21**	**32**	31	29
36	144644	21	32	**32**	**30**
37	156336	21	**33**	32	30
38	168655	21	33	**33**	**31**
39	181691	**22**	**34**	33	31
40	195354	22	34	**34**	**32**
41	209735	22	**35**	**35**	32
42	224832	22	35	35	**33**
43	240646	22	**36**	**36**	33
44	257178	**23**	36	36	**34**
45	274427	23	**37**	**37**	34
46	292484	23	37	37	**35**
47	311257	23	**38**	**38**	35
48	330839	23	**39**	38	**36**
49	351316	23	39	**39**	**37**
50	372601	**24**	**40**	39	37
51	394539	24	40	**40**	**38**
52	416541	24	**41**	40	38
53	438606	24	41	**41**	**39**
54	460736	**25**	**42**	41	39
55	482927	25	42	**42**	**40**
56	505182	25	**43**	42	40
57	527500	25	43	**43**	**41**
58	549880	**26**	**44**	43	41
59	572323	26	44	**44**	**42**
60	594828	26	**45**	**45**	42
61	617395	26	45	45	**43**
62	640025	26	**46**	**46**	43
63	662716	**27**	46	46	**44**
64	685470	27	**47**	**47**	44
65	708285	27	47	47	**45**
66	731162	27	**48**	**48**	45
67	754100	27	**49**	48	**46**
68	777100	27	49	**49**	**47**
69	800161	**28**	**50**	49	47
70	823284	28	50	**50**	**48**
71	846468	28	**51**	50	48
72	869713	28	51	**51**	**49**
73	893019	**29**	**52**	51	49
74	916387	29	52	**52**	**50**
75	939815	29	**53**	52	50
76	963304	29	53	**53**	**51**
77	986854	**30**	**54**	53	51
78	1010465	30	54	**54**	**52**
79	1034137	30	**55**	**55**	52
80	1057870	30	55	55	**53**
81	1081663	30	**56**	**56**	53
82	1105517	**31**	56	56	**54**
83	1129432	31	**57**	**57**	54
84	1153407	31	57	57	**55**
85	1177443	31	**58**	**58**	55
86	1201539	31	**59**	58	**56**
87	1225696	31	59	**59**	**57**
88	1249913	**32**	**60**	59	57
89	1274191	32	60	**60**	**58**
90	1298529	32	**61**	60	58
91	1322927	32	61	**61**	**59**
92	1347386	**33**	**62**	61	59
93	1371905	33	62	**62**	**60**
94	1396485	33	**63**	62	60
95	1421124	33	63	**63**	**61**
96	1445824	**34**	**64**	63	61
97	1470584	34	64	**64**	**62**
98	1495405	34	**65**	**65**	62
99	1520285	34	65	65	**63**

勝利ボーナスなどによるグーフィーの戦力アップ

※ サポート ……習得するサポートアビリティ

ワールド	条件	ステータスや装備数の上昇	アビリティの習得
オリンポス	テーベ／市民広場でロックトロールを倒す	――	サポート ラックアップ
オリンポス	天界／前庭でサテュロスの群れを倒す	最大HP＋10	――
ワールド順不同：トイボックス	ギャラクシー トイズ／ホール：1Fでギガースたちを倒す	――	サポート コンビタイム
ワールド順不同：キングダム・オブ・コロナ	ラプンツェルが仲間になったあと、森／丘陵でハートレスの群れを倒す	最大HP＋10	サポート ラストリーヴ
ワールド順不同：キングダム・オブ・コロナ	マッドマザーを倒す	アクセサリー装備数＋1	――
ワールド順不同：モンストロポリス	モンスターズ・インク／笑いフロアでアンヴァースの群れを倒す	――	サポート シェアプライズ
ワールド順不同：アレンデール	氷の迷宮／中層(A)でノーバディの群れを倒す	最大HP＋10	――
ワールド順不同：アレンデール	氷の迷宮／中層(C)でノーバディの群れを倒す	――	サポート ハイパーヒーリング
ワールド順不同：アレンデール	氷の迷宮／中層(E)でノーバディの群れを倒す	アイテム装備数＋1	――
ワールド順不同：ザ・カリビアン	ルクソードの船との競争に勝つ	――	サポート コンビアップ
ワールド順不同：ザ・カリビアン	ブラックパール号を捕らえている触手を倒す	最大HP＋10	――
ワールド順不同：サンフランソウキョウ	メタリックトロールを倒す	防具装備数＋1	――
ワールド順不同：サンフランソウキョウ	中心街／南エリアでハートレスの群れを倒す	――	サポート クライシスハーフ
ワールド順不同：サンフランソウキョウ	ダークキューブを倒す	――	サポート コンボリーヴ

勝利ボーナスなどによって成長するステータスの最終的な値

ステータス	勝利ボーナスなどによる上昇量の合計	最終的な値（初期値と上昇量の合計）
最大HP	＋40	200
最大MP	＋0	100
防具装備数	＋1	3
アクセサリー装備数	＋1	2
アイテム装備数	＋1	4

※最大AP、攻撃力、魔法力、防御力は、勝利ボーナスなどでは成長しない。それらのステータスを成長させるには、レベルを上げるか、APアップなどのアイテムを使うことが必要（「レベルごとの値＋100」まで上げられる）



グーフィーが覚えられるアビリティ

名前	必要AP	習得条件	詳細
▼アクションアビリティ			
グーフィートルネド	3	最初から習得	下記
グーフィーターボ	2	最初から習得	下記
グーフィーピッチ	2	最初から習得	下記
▼サポートアビリティ			
ラストリーヴ	4	勝利ボーナス(キングダム・オブ・コロナ)	P.158
コンボリーヴ	4	勝利ボーナス(サンフランソウキョウ)	P.158
ラックアップ	5	勝利ボーナス(オリンポス)	P.160

名前	必要AP	習得条件	詳細
ドロー	1	最初から習得	P.160
ハーベスト	3	最初から習得	P.160
ディフェンダー	3	最初から習得	P.159
クライシスハーフ	4	勝利ボーナス(サンフランソウキョウ)	P.159
コンビアップ	5	勝利ボーナス(ザ・カリビアン)	P.158
コンビタイム	3	勝利ボーナス(トイボックス)	P.158
シェアプライズ	4	勝利ボーナス(モンストロポリス)	P.160
ハイパーヒーリング	3	勝利ボーナス(アレンデール)	P.159

グーフィーが使える技

	名前	属性	威力倍率	関連ステータス	フォーム値	リアクション値	リベンジ値	ガード無効化	弾きLV	状態異常
基本技	A地上振り下ろし	物理	1.0	攻撃力	0	0	0	×	—	—
		前進しながら盾を振り上げる。自分とターゲットが地上にいるときに使うことが多い								
	B地上左振り	物理	1.0	攻撃力	0	0	0	×	—	—
		おもにAの直後に行なう。盾を勢いよく左方向に振りまわし、周囲にいる敵を攻撃する								
	C空中振り上げ	物理	1.0	攻撃力	0	0	0	×	—	—
		敵に向かって跳びつつ盾を振り上げる。ターゲットが高めの位置にいるときに使うことがある								
	D空中振り下ろし	物理	1.0	攻撃力	0	0	0	×	—	—
		敵に向かって跳びつつ盾を振り下ろす。ターゲットが低めの位置にいるときに使うことがある								
アビリティ技	グーフィートルネド 消費MP 15	物理	1ヒットごとに0.3	攻撃力	0	0	0	×	—	—
		高速でスピンしながらターゲットを追う。敵が近くにいれば、最大で10回ヒットする								
	グーフィーターボ 消費MP 10	物理	1.0	攻撃力	0	1	0	×	—	—
		盾に乗って地面をすべり、ぶつかった敵を打ち上げながらターゲットを追う								
	グーフィーピッチ 消費MP 10	物理	2.0	攻撃力	0	1	0	×	—	—
		盾を投げる。盾はターゲットを追い、敵に当たるか遠くまで飛ぶとグーフィーの手元にもどる								



グーフィートルネド



グーフィーターボ



グーフィーピッチ

仲間キャラクター

鍛え抜かれた肉体で敵を圧倒する

ヘラクレス



敵の様子をしばらくうかがってから走り寄り、パンチなどの攻撃をくり出す。近距離用の技を多く使うが、敵が空中にいるときは『ボルダースイング』で岩を投げて攻撃する。



ヘラクレスが参加する連携

マイティースイング(→P.110)





ヘラクレスの能力

ステータス

項目	値
最大AP	30
最大HP	180
最大MP	100
防具装備数	1
アクセサリー装備数	2
アイテム装備数	3

※ヘラクレスのレベル、攻撃力、魔法力、防御力は、ソラが得ている経験値をもとに決まる(→P.57)

初期所持アイテム

※Ⓔ……装備している

種類	アイテム
武器	Ⓔヒーローソウル(攻撃力+3)
防具	──
アクセサリー	──
アイテム	Ⓔポーション Ⓔポーション

習得アビリティ

※[ ]内は必要AP　※Ⓔ……セットしている

種類	アビリティ
アクションアビリティ	[2]Ⓔボルダースイング
	[3]Ⓔエナジーバースト
サポートアビリティ	[4]Ⓔラストリーヴ
	[1]Ⓔドロー
	[4]Ⓔクライシスハーフ
	[5]Ⓔコンビアップ
	[3]Ⓔコンビタイム
	[50]　ベストコンビ
	[3]Ⓔハイパーヒーリング

ヘラクレスが使える技

	名前	属性	威力倍率	関連ステータス	フォーム値	リアクション値	リベンジ値	ガード無効化	弾きLV	状態異常
基本技	ダッシュパンチ	物理	1.0	攻撃力	0	5	0	×	1	──
		右腕を振りまわしてから前進しつつストレートパンチを放ち、ヒットした敵を遠くへ吹き飛ばす								
	頭突き突進	物理	1.5	攻撃力	0	5	0	○	──	──
		頭を前に向けた姿勢で走り、ヒットした敵を打ち上げる。途中で障害物にぶつかると攻撃が終わる								
アビリティ技	ボルダースイング(消費MP 10) 振りまわし	物理	1.0	攻撃力	0	1	0	○	──	──
	ボルダースイング 岩投げ	物理	2.0	攻撃力	0	5	0	○	──	──
		岩を横に振りまわして敵を打ち上げ、その岩をターゲットめがけて投げる。動作中は無敵になる								
	エナジーバースト(消費MP 15)	無	3.0	魔法力	0	5	0	○	──	──
		周囲にいる敵を引き寄せたあと、エネルギーを放出して吹き飛ばす。動作中は無敵になる								



仲間キャラクター

投げ縄による足止めが得意

ウッディ

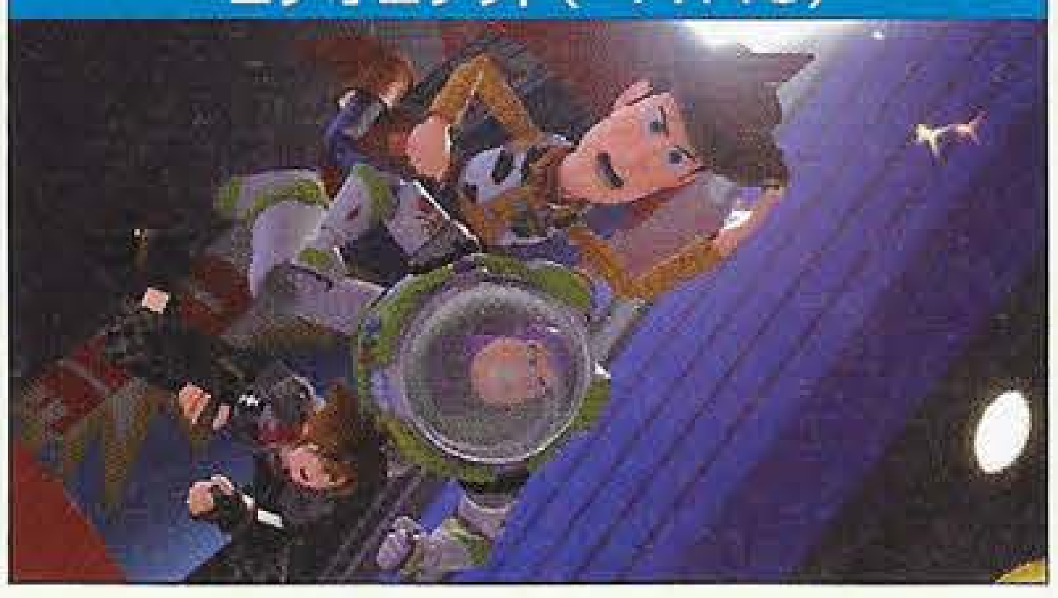


敵のそばまで走ったり背後にまわりこんだりしながら技を出すのが特徴。敵をスタン状態にできてリーチも長い『ロープアタック』は便利なので、かならずセットしておこう。



ウッディが参加する連携

ロデオロケット(→P.110)





ウッディの能力

ステータス

最大AP	30
最大HP	175
最大MP	100
防具装備数	2
アクセサリー装備数	2
アイテム装備数	3

※ウッディのレベル、攻撃力、魔法力、防御力は、ソラが得ている経験値をもとに決まる(→P.57)

初期所持アイテム

※Ⓔ……装備している

武器	Ⓔカウボーイプライド(攻撃力+3)
防具	――
アクセサリー	――
アイテム	Ⓔポーション Ⓔポーション

習得アビリティ

※[ ]内は必要AP　※Ⓔ……セットしている

アクションアビリティ	[3]Ⓔショルダータックル
	[2]Ⓔロープアタック
サポートアビリティ	[4]Ⓔラストリーヴ
	[3]ⒺMPヘイスト
	[5]Ⓔコンビアップ
	[3]Ⓔコンビタイム
	[50]　ベストコンビ
	[4]Ⓔシェアプライズ
	[3]Ⓔハイパーヒーリング

ウッディが使える技

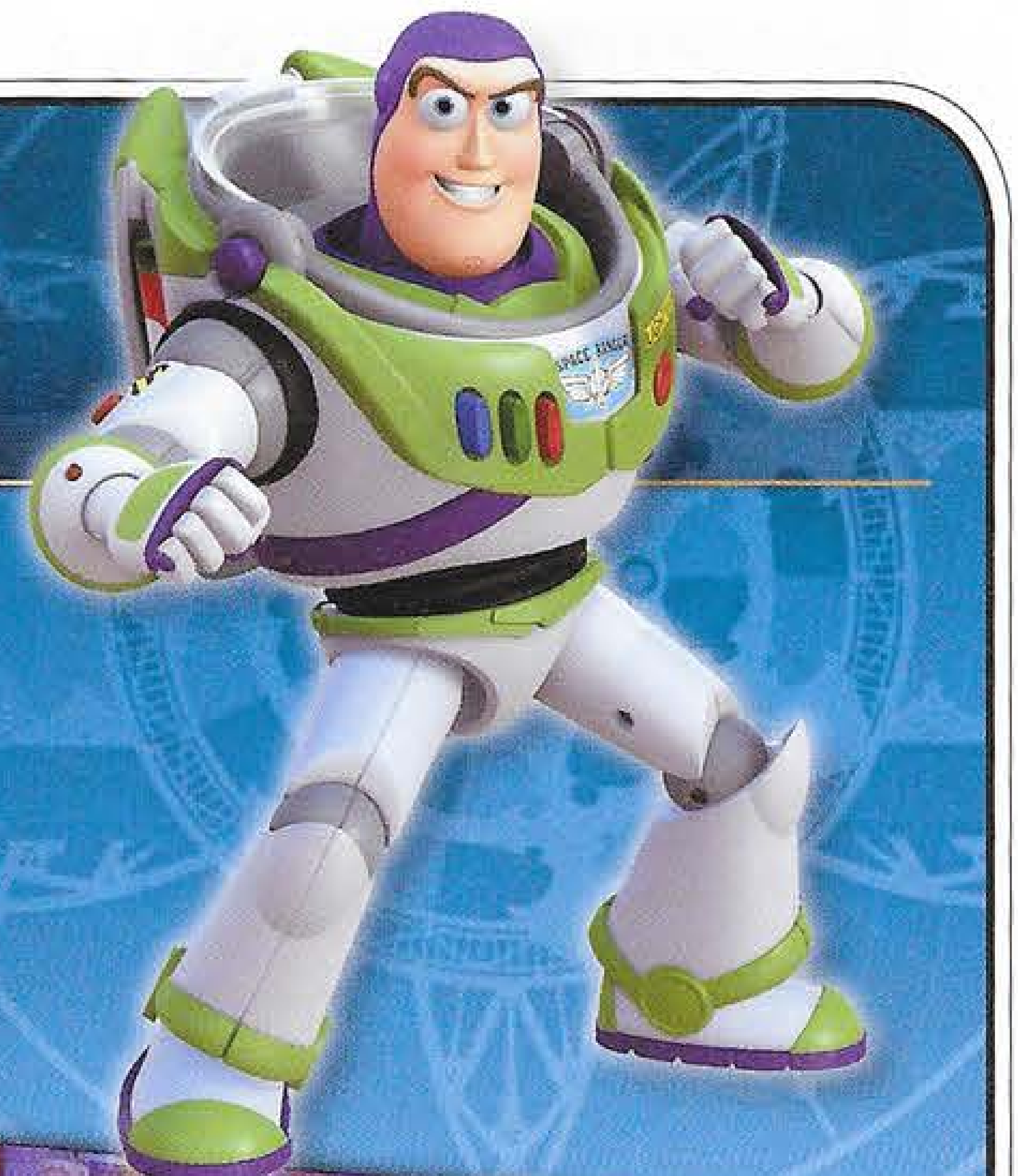
	名前	属性	威力倍率	関連ステータス	フォーム値	リアクション値	リベンジ値	ガード無効化	弾きLV	状態異常
基本技	オーバーハンドライト	物理	1.0	攻撃力	0	0	0	×	1	――
		その場で右腕をグルグルとまわしたあと、フックパンチを放って敵を吹き飛ばす								
	パンチ連打	物理	1.0×3回+1.5	攻撃力	0	0×3回+1	0	×	1(※1)	――
		前進しながら左右の腕で交互にパンチをくり出す。最後の一撃がヒットした敵は吹き飛ぶ								
アビリティ技	ショルダータックル 消費MP 15	物理	1.5	攻撃力	0	1	0	×	――	――
		ターゲットめがけて走り、肩からぶつかって敵を遠くへ突き飛ばす								
	ロープアタック 消費MP 10	物理	1.0	攻撃力	0	0	0	×	――	スタン(100%/10秒)
		先端に輪がついたロープを投げ、ヒットした敵をスタン状態にする。攻撃のリーチはとても長い								

※1……2撃目以降は「――」(攻撃を弾き返されなくなる)

仲間キャラクター

愛用の戦闘スーツを活用して戦う

バズ



その場で数回身構えたあと、敵に走り寄って攻撃を仕掛ける。基本技で敵を吹き飛ばしたり打ち上げたりして、ソラたちが攻めこむチャンスを作ってくれることが多い。



バズが参加する連携

ロデオロケット(→P.110)





バズの能力

ステータス

項目	値
最大AP	30
最大HP	170
最大MP	100
防具装備数	2
アクセサリー装備数	2
アイテム装備数	3

※バズのレベル、攻撃力、魔法力、防御力は、ソラが得ている経験値をもとに決まる(→P.57)

初期所持アイテム

※Ⓔ……装備している

種類	アイテム
武器	Ⓔレンジャースーツ(攻撃力+3)
防具	──
アクセサリー	──
アイテム	Ⓔポーション Ⓔポーション

習得アビリティ

※[ ]内は必要AP　※Ⓔ……セットしている

種類	アビリティ
アクションアビリティ	[2]Ⓔレーザービーム
	[3]Ⓔスピニングラリアット
サポートアビリティ	[5]Ⓔラックアップ
	[3]ⒺMPリーヴ
	[3]Ⓔディフェンダー
	[5]Ⓔコンビアップ
	[3]Ⓔコンビタイム
	[50]　ベストコンビ
	[3]Ⓔハイパーヒーリング

バズが使える技

	名前	属性	威力倍率	関連ステータス	フォーム値	リアクション値	リベンジ値	ガード無効化	弾きLV	状態異常
基本技	回転足払い	物理	1.0	攻撃力	0	0	0	×	──	──
		その場で腰を落としながら左に回転し、敵の足元に蹴りを仕掛けて打ち上げる								
	ダブルスレッジハンマー	物理	1.0	攻撃力	0	1	0	×	──	──
		ターゲットに向かって跳び、にぎった両手を振り下ろして敵を吹き飛ばす								
アビリティ技	レーザービーム 消費MP 10	無	1.5	魔法力	0	0	0	×	──	──
		右手のグローブに組みこまれたライトから赤い光線を放つ。光線はかなり遠くまで直進する								
	スピニングラリアット 消費MP 15	物理	1.0×5回	攻撃力	0	1×5回	0	×	──	──
		背中のウイングを広げつつ両腕を左右に伸ばし、スピンしながら敵を追って数回ダメージを与える								



仲間キャラクター

長い髪を使ってさまざまな行動をとれる

ラプンツェル



キングダム・オブ・コロナの物語で、コロナの町に着くまでのあいだのみパーティーに加わる。使う技はいずれも、攻撃範囲が広くて動作中は無敵になるという強力なもの。



ラプンツェルが参加する連携

スワロウリバーサル(→P.110)





ラプンツェルの能力

ステータス

項目	値
最大AP	30
最大HP	170
最大MP	100
防具装備数	2
アクセサリー装備数	2
アイテム装備数	3

※ラプンツェルのレベル、攻撃力、魔法力、防御力は、ソラが得ている経験値をもとに決まる(→P.57)

初期所持アイテム

※Ⓔ……装備している

種類	アイテム
武器	Ⓔゴールデンヘア(攻撃力+3)
防具	―
アクセサリー	―
アイテム	Ⓔポーション Ⓔポーション

習得アビリティ

※[ ]内は必要AP　※Ⓔ……セットしている

種類	アビリティ
アクションアビリティ	[2]Ⓔヘアースイング
	[3]Ⓔヘアーローテーション
サポートアビリティ	[1]Ⓔドロー
	[4]Ⓔウォークヒーリング
	[3]Ⓔダメージアスピル
	[5]Ⓔコンビアップ
	[3]Ⓔコンビタイム
	[50]　ベストコンビ
	[3]Ⓔハイパーヒーリング

ラプンツェルが使える技

	名前	属性	威力倍率	関連ステータス	フォーム値	リアクション値	リベンジ値	ガード無効化	弾きLV	状態異常
基本技	タングルドスピン	物理	0.5×3回+1.5	攻撃力	0	0×3回+1	0	×	―	―
		ターゲットを追って右に3回転しながら髪を振りまわしたあと、振り上げた髪で敵を打ち上げる								
	タングルドスマッシュ	物理	1.5	攻撃力	0	1	0	×	―	―
		その場で髪をムチのように伸ばして遠くまで攻撃する								
アビリティ技	ヘアースイング 消費MP 10	物理	1.5×3回+2.0	攻撃力	0	1×4回	0	×	―	―
		高い位置の枝に巻きつけた髪にぶら下がって前後に3回揺れたあと、前方へすべって敵を吹き飛ばす								
	ヘアーローテーション 消費MP 15	物理	1.5×3回+2.0	攻撃力	0	1×4回	0	×	―	―
		木の幹の高い位置に髪を巻きつけ、横に何度も回転してぶつかった敵を打ち上げる								

仲間キャラクター

小さなフライパンを持って敵に立ち向かう

フリン(※1)



スキレット(小型のフライパン)やタルを駆使して戦うキャラクター。敵をスタン状態にする技が多い点と、上空の敵にスキレットを投げてダメージを与えられる点が長所。



フリンが参加する連携

協力 …ほかの仲間の連携に協力する

協力 スワロウリバーサル(→P.110)





※1……キングダム・オブ・コロナをクリアしたあとは「ユージーン」に変わる

フリンの能力

ステータス

最大AP	30
最大HP	175
最大MP	100
防具装備数	2
アクセサリー装備数	2
アイテム装備数	4

※フリンのレベル、攻撃力、魔法力、防御力は、ソラが得ている経験値をもとに決まる(→P.57)

初期所持アイテム

※E……装備している

武器	Eスキレット(攻撃力+3)
防具	——
アクセサリー	——
アイテム	Eポーション Eポーション

習得アビリティ

※[ ]内は必要AP　※E……セットしている

アクションアビリティ	[2]Eスキレットバッシュ
	[3]Eバレルバッシュ
サポートアビリティ	[5]Eラックアップ
	[1]Eドロー
	[4]Eシェアプライズ
	[3]Eハイパーヒーリング

フリンが使える技

	名前	属性	威力倍率	関連ステータス	フォーム値	リアクション値	リベンジ値	ガード無効化	弾きLV	状態異常
基本技	振りまわしコンボ	物理	1.0+1.0+1.5	攻撃力	0	0+0+1	0	×	1(※2)	スタン(100%/1秒)(※3)
		スキレットをコンボで3回振り、3段目で敵を吹き飛ばしつつスタン状態にする								
	かちあげ	物理	1.5	攻撃力	0	1	0	×	1	スタン(100%/2秒)
		ターゲットに近づいて両手でスキレットを振り上げ、敵を打ち上げつつスタン状態にする								
	空中振り下ろし	物理	1.0	攻撃力	0	0	0	×	——	スタン(100%/2秒)
		高く跳んで両手に持ったスキレットを振り下ろし、ヒットした敵をスタン状態にする								
アビリティ技	スキレットバッシュ 消費MP 10	物理	1.5	攻撃力	0	1	0	×	——	スタン(100%/10秒)
		スキレットをアンダースローで投げ、ヒットした敵をスタン状態にする								
	バレルバッシュ 消費MP 15	物理	1ヒットごとに1.5	攻撃力	0	1ヒットごとに1	0	×	——	——
		タルに乗ったまま12秒ほど移動して敵にぶつかり、最後はタルを蹴り飛ばして攻撃する								

※2……コンボの2段目以降は「——」(攻撃を弾き返されなくなる)　※3……3段目(コンボフィニッシュ)のみ

仲間キャラクター

肉弾戦を得意とするモンスター

サリー



大きな腕でくり出す豪快な攻撃に加え、敵を驚かせてスタン状態にする技が使える。また、各ワールドの仲間のなかで『フルMPバースト』を覚えているのはサリーだけだ。



サリーが参加する連携

スクリームストライク(→P.111)





サリーの能力

ステータス

項目	値
最大AP	30
最大HP	210
最大MP	100
防具装備数	2
アクセサリー装備数	3
アイテム装備数	3

※サリーのレベル、攻撃力、魔法力、防御力は、ソラが得ている経験値をもとに決まる(→P.57)

初期所持アイテム

※Ⓔ……装備している

種類	アイテム
武器	Ⓔクロウ(攻撃力+3)
防具	──
アクセサリー	──
アイテム	Ⓔポーション Ⓔポーション

習得アビリティ

※[ ]内は必要AP　※Ⓔ……セットしている

種類	アビリティ
アクションアビリティ	[3]Ⓔ雄叫び
	[2]Ⓔラッシュアタック
サポートアビリティ	[2]ⒺフルMPバースト
	[4]Ⓔクライシスハーフ
	[5]Ⓔコンビアップ
	[3]Ⓔコンビタイム
	[50] ベストコンビ
	[4]Ⓔシェアプライズ
	[3]Ⓔハイパーヒーリング

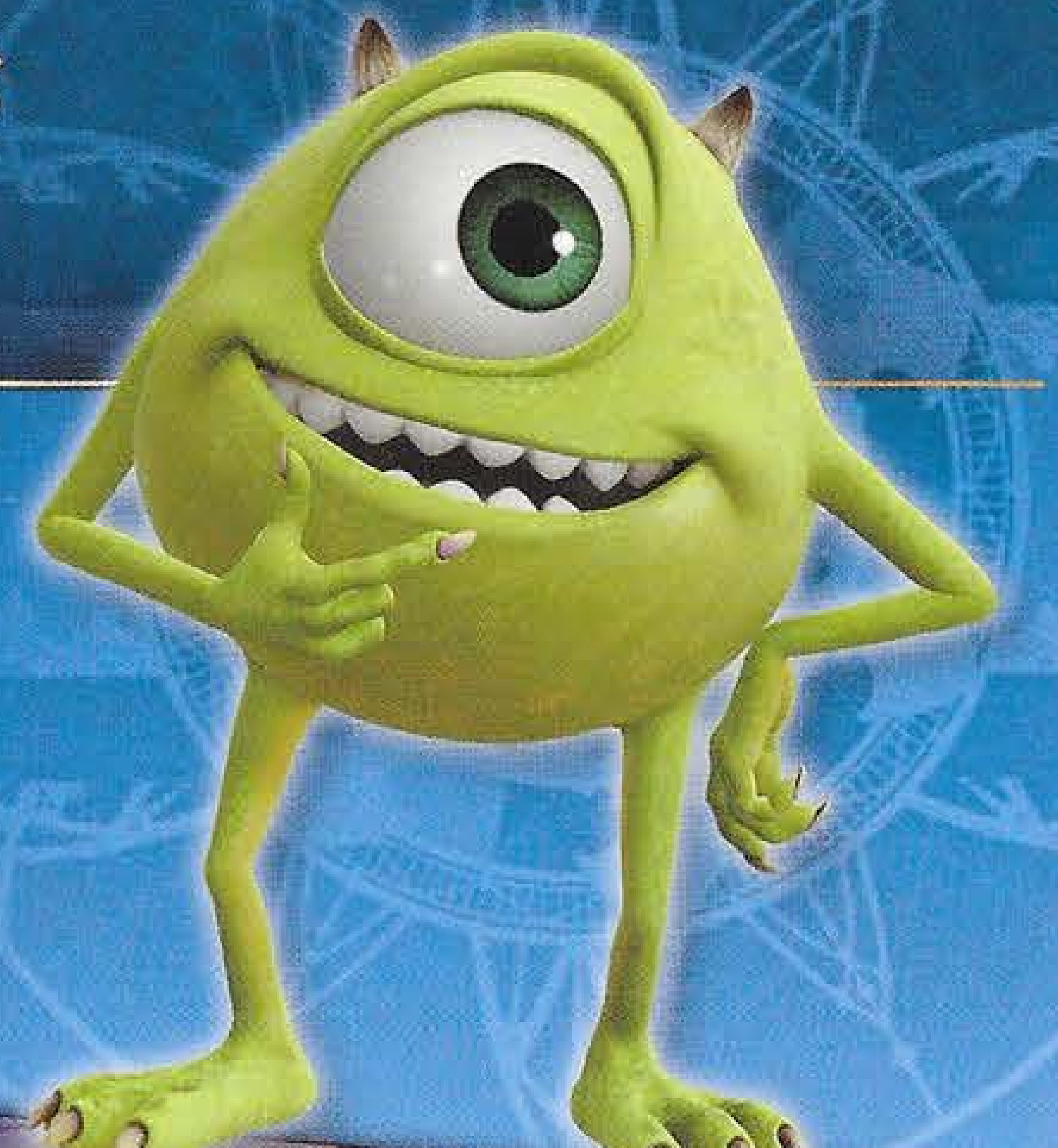
サリーが使える技

分類	名前	属性	威力倍率	関連ステータス	フォーム値	リアクション値	リベンジ値	ガード無効化	弾きLV	状態異常
基本技	連続なぎ払い	物理	1.0+1.0+1.5	攻撃力	0	0+0+1	0	×	──	──
	左右の手のツメで1回ずつ引っかいたあと、両手のツメで同時に引っかいて敵を吹き飛ばす									
	ジャンプたたきつけ 両手	物理	1.0	攻撃力	0	1	0	×	──	──
	ジャンプたたきつけ 衝撃波	物理	2.0	攻撃力	0	1	0	×	──	──
	高く跳び、両手で地面をなぐって衝撃波を放つ。両手の攻撃が当たった相手には衝撃波が当たらない									
アビリティ技	雄叫び 消費MP 15	無	1.0	攻撃力	0	0	0	○	──	スタン(100%/5秒)
	その場で大声を上げ、周囲にいる敵をスタン状態にする									
	ラッシュアタック 消費MP 10	物理	1.5	攻撃力	0	1	0	×	──	──
	肩を突き出したまま走り、ヒットした敵を打ち上げる。途中で障害物にぶつかると攻撃が終わる									

仲間キャラクター

2種類のアビリティでソラたちを援護する

マイク



体当たりで攻撃する合間に、敵を引きつけたり味方を強化したりできる。『応援』は効果絶大なので、より多く使ってもらえるように『マイクアピール』は外しておくのも手だ。



マイクが参加する連携

スクリームストライク(→P.111)





マイクの能力

ステータス

最大AP	30
最大HP	170
最大MP	100
防具装備数	2
アクセサリー装備数	2
アイテム装備数	4

※マイクのレベル、攻撃力、魔法力、防御力は、ソラが得ている経験値をもとに決まる(→P.57)

初期所持アイテム

※Ⓔ……装備している

武器	Ⓔモンスターボディー(攻撃力+3)
防具	――
アクセサリー	――
アイテム	Ⓔポーション Ⓔエーテル

習得アビリティ

※[ ]内は必要AP　※Ⓔ……セットしている

アクションアビリティ	[2]Ⓔマイクアピール
	[3]Ⓔ応援
サポートアビリティ	[1]Ⓔドロー
	[1]Ⓔウォークリジェネ
	[3]ⒺMPヘイスト
	[5]Ⓔコンビアップ
	[3]Ⓔコンビタイム
	[50]　ベストコンビ
	[3]Ⓔハイパーヒーリング

マイクが使える技

	名前	属性	威力倍率	関連ステータス	フォーム値	リアクション値	リベンジ値	ガード無効化	弾きLV	状態異常
基本技	ずっこけアタック	物理	1.0	攻撃力	0	0	0	×	――	――
		転がりながらターゲットを追って突進する。敵か障害物にぶつかると弾き飛ばされて攻撃が終わる								
	ジャンプ頭突き	物理	1.0	攻撃力	0	1	0	×	――	――
		ターゲットに向かって跳び、頭突きを仕掛ける								
アビリティ技	マイクアピール 消費MP 10	――	――	――	――	――	――	――	――	――
		15～20秒が過ぎるか自分が攻撃を受けるまでのあいだ、周囲にいる敵の狙いを自分に向けさせる								
	応援 消費MP 15	――	――	――	――	――	――	――	――	――
		15～20秒が過ぎるか自分が攻撃を受けるまでのあいだ、「すべての攻撃で敵に与えるダメージが50%増える効果」と「状態異常を完全に防ぐ(すでに発生している場合は解除する)効果」をパーティー全員に与える								



仲間キャラクター

肉体や冷気による攻撃で敵を蹴散らす

マシュマロウ

巨体を活かした攻撃範囲の広い技をくり出しつつ、『コールドブレス』で複数の敵をフリーズ状態にして動きを封じる。身体が大きいぶん、敵の攻撃を受けやすいのがネック。





マシュマロウが参加する連携





マシュマロウの能力

ステータス

項目	値
最大AP	30
最大HP	300
最大MP	100
防具装備数	3
アクセサリー装備数	2
アイテム装備数	0

※マシュマロウのレベル、攻撃力、魔法力、防御力は、ソラが得ている経験値をもとに決まる(→P.57)
※上記のほか、ファイア耐性−50%、ブリザド耐性+50%、フリーズ無効、スニーズ無効の能力を持っている

初期所持アイテム

※Ⓔ……装備している

種類	アイテム
武器	Ⓔアイスクロウ(攻撃力+3)
防具	──
アクセサリー	──
アイテム	──

習得アビリティ

※[ ]内は必要AP　※Ⓔ……セットしている

種類	アビリティ
アクションアビリティ	[2]Ⓔジャンピングプレス
	[3]Ⓔコールドブレス
サポートアビリティ	[4]Ⓔラストリーヴ
	[4]Ⓔブリザドアップ
	[4]Ⓔクライシスハーフ
	[5]Ⓔコンビアップ
	[3]Ⓔコンビタイム
	[50] ベストコンビ
	[3]Ⓔハイパーヒーリング

マシュマロウが使える技

分類	名前	属性	威力倍率	関連ステータス	フォーム値	リアクション値	リベンジ値	ガード無効化	弾きLV	状態異常
基本技	連続なぎ払い	物理	1.5+1.5	攻撃力	0	1+1	0	×	──	──
		歩きながら左手と右手を順に振り下ろしてツメで引っかく								
	両手たたき	物理	1.5	攻撃力	0	1	0	×	──	──
		両手ではさみこむように攻撃し、ヒットした敵を吹き飛ばす								
アビリティ技	ジャンピングプレス 消費MP 10 (両足)	物理	2.0	攻撃力	0	1	0	×	──	──
	(衝撃波)	物理	2.0	攻撃力	0	1	0	×	──	──
		高く跳び、両足で地面を踏んで周囲に衝撃波を放つ								
	コールドブレス 消費MP 15	ブリザド	1.0	魔法力	0	0	0	×	──	フリーズ(100%/8秒)
		ターゲットがいる方向を向きながら氷の息を遠くまで吐き、ヒットした敵をフリーズ状態にする								

仲間キャラクター

不意を突く攻撃に長けた海賊

ジャック

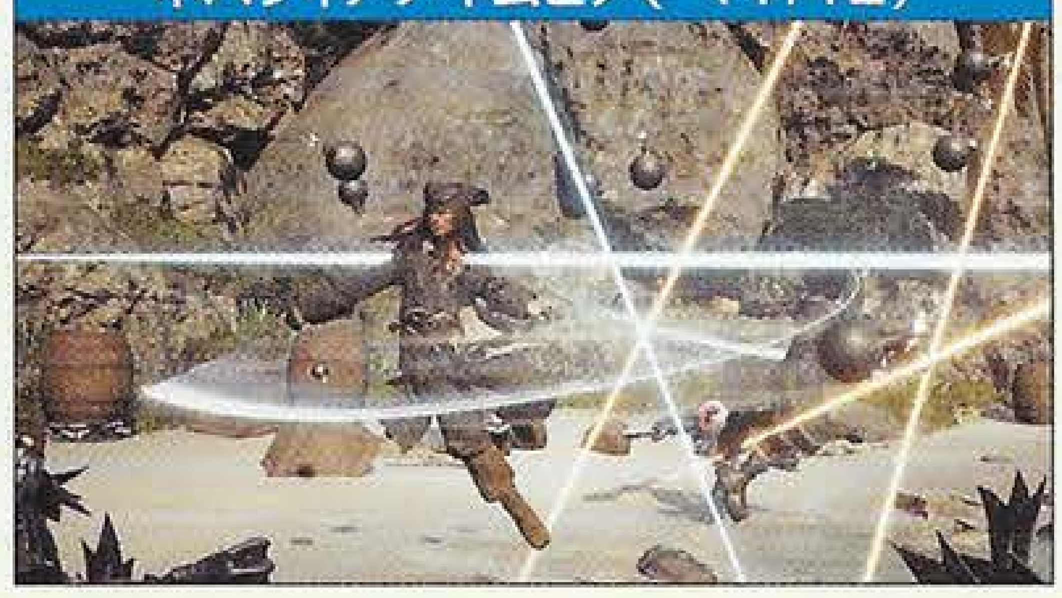


爆弾をいきなり投げたり、回避を行ないつつ剣を振ったりと、トリッキーな行動をとる。さらに、技を出していないときは、前方からの大半の攻撃を自動的に防ぐことが可能。



ジャックが参加する連携

ネバフィアアイムヒア(→P.112)





ジャックの能力

ステータス

項目	値
最大AP	30
最大HP	185
最大MP	100
防具装備数	2
アクセサリー装備数	3
アイテム装備数	3

※ジャックのレベル、攻撃力、魔法力、防御力は、ソラが得ている経験値をもとに決まる(→P.57)

初期所持アイテム

※Ⓔ……装備している

種類	アイテム
武器	Ⓔパイレーツソード(攻撃力+3)
防具	——
アクセサリー	——
アイテム	Ⓔポーション

習得アビリティ

※[ ]内は必要AP　※Ⓔ……セットしている

種類	アビリティ
アクションアビリティ	[2]Ⓔボーンクラッシュ
	[3]Ⓔローリングスラッシュ
サポートアビリティ	[5]Ⓔラックアップ
	[1]Ⓔドロー
	[3]Ⓔディフェンダー
	[5]Ⓔコンビアップ
	[3]Ⓔコンビタイム
	[50]　ベストコンビ
	[3]Ⓔハイパーヒーリング

ジャックが使える技

分類	名前	属性	威力倍率	関連ステータス	フォーム値	リアクション値	リベンジ値	ガード無効化	弾きLV	状態異常
基本技	剣振りコンボ	物理	1.0+1.0+1.5	攻撃力	0	0+0+1	0	×	1(※1)	——
		少し進みながら剣をコンボで3回振る。攻撃のリーチは短めだが、動作が全体的に速い								
	振り上げ	物理	1.0	攻撃力	0	0	0	×	1	——
		その場で剣を振り上げ、ヒットした敵を打ち上げる								
	空中突き	物理	1.5	攻撃力	0	0	0	×	1	——
		すばやく跳びかかって剣を突き出す。ターゲットが高い位置にいるときに使うことがある								
アビリティ技	ボーンクラッシュ 消費MP 10	ファイア	1ヒットごとに2.0	攻撃力	0	1ヒットごとに1	0	×	——	——
		2秒後に爆発する爆弾を扇状に5個投げる。爆弾は、敵や障害物にぶつかっても爆発せずに跳ね返る								
	ローリングスラッシュ 消費MP 15 前転	物理	1ヒットごとに1.0	攻撃力	0	1ヒットごとに1	0	×	——	——
	ローリングスラッシュ 剣	物理	2.0	攻撃力	0	1	0	×	——	——
		前転しながらターゲットの背後にまわり、高く跳んで剣を振り下ろす。動作中は無敵になる								

※1……コンボの2段目以降は「——」(攻撃を弾き返されなくなる)

仲間キャラクター

回復もできる"カラテ"の達人

ベイマックス



歩くか飛ぶかして敵に近づき、体術をくり出す。敵が遠くや空中にいても『ブースターパンチ』で攻撃できるだけでなく、『ケアスプレー』を使って味方の回復も行なえるのが強み。



ベイマックスが参加する連携



インターセプトジェット(→P.112)



ベイマックスの能力

ステータス

ステータス	値
最大AP	30
最大HP	280
最大MP	100
防具装備数	3
アクセサリー装備数	2
アイテム装備数	3

※ベイマックスのレベル、攻撃力、魔法力、防御力は、ソラが得ている経験値をもとに決まる(→P.57)

初期所持アイテム

※Ⓔ……装備している

種類	アイテム
武器	Ⓔパワードスーツ(攻撃力+3)
防具	―
アクセサリー	―
アイテム	Ⓔエーテル

習得アビリティ

※[ ]内は必要AP　※Ⓔ……セットしている

種類	アビリティ
アクションアビリティ	[2]Ⓔブースターパンチ
	[3]Ⓔケアスプレー
サポートアビリティ	[2]Ⓔアイテムアップ
	[4]ⒺMPヘイスラ
	[3]Ⓔディフェンダー
	[5]Ⓔコンビアップ
	[3]Ⓔコンビタイム
	[50]　ベストコンビ
	[3]Ⓔハイパーヒーリング

ベイマックスが使える技

	名前	属性	威力倍率	関連ステータス	フォーム値	リアクション値	リベンジ値	ガード無効化	弾きLV	状態異常
基本技	カラテ上段コンボ	物理	1.0×3回+1.5	攻撃力	0	0×3回+1	0	×	―	―
		左右の手で正拳突きを放ったあと、掌底打ちと背面まわし蹴りで敵を吹き飛ばす								
	カラテ下段コンボ	物理	1.0+1.0+1.5	攻撃力	0	0+0+1	0	×	―	―
		前蹴りと裏拳打ちをくり出し、さらに手刀打ち下ろしで敵を地面にたたきつける								
	放り投げ	物理	1.0	攻撃力	0	0	0	×	―	―
		身をかがめてダッシュしつつ、両腕を同時に振り上げて敵を高く吹き飛ばす								
アビリティ技	ブースターパンチ 消費MP 10	物理	2.0	攻撃力	0	5	0	×	―	―
		ターゲットに向けて左腕を飛ばす。左腕は高速で直進し、ぶつかった敵にダメージを与える								
	ケアスプレー 消費MP すべて	―	―	魔法力	0	0	0	×	―	―
		対象とその近くにいる味方のHPを「140+魔法力」だけ回復する。効果範囲はせまめ								



Index

操作キャラクター／共闘キャラクター

闇と光の力を秘めたキーブレードマスター

リク



操作する機会が2回あり、物語終盤の特定のバトルでは共闘キャラクターとしてもソラに力を貸す。使うキーブレードが途中で変わり、使える技も一部だけ変化する。



バトルに参加する場面

操作キャラクター ［1回目］闇の世界でデビルズタワー（1回目）と戦うとき（→P.212）
［2回目］闇の世界でデビルズタワー（2回目）と戦うとき（→P.213）

共闘キャラクター ［1回目］キーブレード墓場でシグバールたちと戦うとき（→P.350）
［2回目］キーブレード墓場でアンセムたちと戦うとき（→P.351）

リクの能力

ステータス

※［ ］内は装備を含めた値

最大HP	235
最大MP	100
攻撃力	44［49］
魔法力	45［50］
防御力	42

初期所持アイテム

※Ⓔ……装備している

武器	Ⓔウェイトゥザドーン（※1） Ⓔブレイブハート（※2） （どちらも攻撃力+5、魔法力+5）
防具	―
アクセサリー	―
アイテム	Ⓔハイポーション（※3） Ⓔエーテル（※3）

※1……操作時（1回目）のみ
※2……操作時（2回目）と共闘時
※3……操作時のみ。1回目のときに使ったぶんは、2回目のバトル開始時に補充される

ショートカットコマンド

○ボタン	サンダガ
△ボタン	ケアルガ
□ボタン	ハイポーション
×ボタン	エーテル

※2～3ページ目には何も登録されていない

アビリティと魔法（操作時）

アクションアビリティ	エアリカバリー
	リフレク
	バリアクラッカー
ムーブアビリティ	ハイジャンプ
	ダブルフライト
	ソニックドッジ
	エアスライド
サポートアビリティ	ライブラ
	フレンドエイド
	オートロックマジック
サポートアビリティ	コンボマスター
	リーフベール
	ラストリーヴ
	コンボリーヴ
	ドロー（×2）
	MPヘイスガ
	クライシスハーフ
魔法	サンダガ
	ケアルガ

使う技と魔法（共闘時）

名前	効果
たたかう（コンボ）	武器を何度も振って敵を吹き飛ばす（属性：物理／威力倍率の合計：［地上］5.1［空中］7.0）
ダークファイガ 消費MP 10	追尾弾を16発撃つ（属性：ダーク／威力倍率の合計：6.4）
シャドウブレイカー 消費MP 10	高速で進みつつ斜めに回転して武器を振りまわす（属性：ダーク（※4）／威力倍率の合計：8.0）

※4……8撃目以降は無属性

コラムポータル　操作時（1回目）は王様と一緒に技を出すことがある

リクを最初に操作するバトルには王様も参加しており、リクが『リフレク』や『ダブルデュエル』を使うと、王様が瞬時に近づいてきて一緒に技を出す。そのときの王様は、戦闘不能状態だったとしても復活するのだ（→P.173）。



⬅王様を復活させたいときや『ケアルガ』の効果範囲内まで呼び寄せたいときは、『リフレク』か『ダブルデュエル』を使うといい。



基本技とアビリティ技

最大コンボ数 4

地上コンボ

A 地上左下振り(※5/※6)



威力倍率 1.0 物理 無敵

B 地上突き&振り上げ(※6)



威力倍率 1.2 物理 無敵

C 地上右回転振り(※6)



威力倍率 1.0 物理 無敵

D 地上斜め3回振り



威力倍率 1.6 物理 無敵

ターゲットが高い位置にいるとき

E 上昇左回転振り



威力倍率 0.5 物理 無敵

空中コンボ

F 空中左下振り(※7)



威力倍率 1.0 物理 無敵

G 空中突き&振り上げ



威力倍率 1.2 物理 無敵

H 空中右下回転振り



威力倍率 1.0 物理 無敵

I 空中斜め5回振り



威力倍率 2.2 物理 無敵

ターゲットが上や下にいるとき

J 空中左回転振り



威力倍率 0.5 物理 無敵

※5……ターゲットが中〜遠距離にいるときはBに、周囲に複数の敵がいるときはCになる
※6……ターゲットが高い位置にいるときはJになる(自動的にジャンプする)
※7……ターゲットが中〜遠距離にいるときはGになる

左スティックを入力せずに◎ボタン

リフレク



威力倍率 —— — 無敵

⬅全方向からの攻撃をバリアで防ぐ。ガード時によろめくことがない。

防御姿勢中に◎ボタン
[ガードカウンター]

バリアクラッカー



威力倍率 2.0 無 無敵

⬅『リフレク』で張ったバリアを破裂させ、周囲にいる敵を吹き飛ばす。

操作時(1回目)にフォーム値を満タンまでためて△ボタン

ダブルデュエル



威力倍率 7.0 ダーク 無敵

⬅王様と一緒に回転しながらターゲットに近づき、武器を何度も振りまわす。

操作時(2回目)にフォーム値を満タンまでためて△ボタン

ダークファイガ



威力倍率 16.0 ダーク 無敵

⬅キーブレードの先端から、ターゲットを追う闇の炎を16発飛ばす。

技と魔法の詳細データ(操作時)

※名前の頭に△がついている魔法は強化魔法(→P.190)

名前	属性	威力倍率	関連ステータス	フォーム値	リアクション値	リベンジ値	ガード無効化	弾きLV	状態異常
A 地上左下振り	物理	1.0	攻撃力	8	0	1	×	1	——
B 地上突き&振り上げ	物理	1.0+0.2	攻撃力	8+2	0	0.5+0.5	×	——	——
C 地上右回転振り	物理	1.0	攻撃力	8	0	0.3	×	——	——
D 地上斜め3回振り	物理	0.3+0.3+1.0	攻撃力	2+2+8	0+0+1	0.3+0.3+1	×(※8)	——	——
E 上昇左回転振り	物理	0.5	攻撃力	3	0	1	×	1	——
F 空中左下振り	物理	1.0	攻撃力	8	0	1	×	1	——
G 空中突き&振り上げ	物理	1.0+0.2	攻撃力	8+2	0	0.5+0.5	×	——	——
H 空中右下回転振り	物理	1.0	攻撃力	8	0	0.3	×	——	——
I 空中斜め5回振り	物理	0.3×4回+1.0	攻撃力	2×4回+8	0×4回+1	0.3×4回+1	×(※8)	——	——
J 空中左回転振り	物理	0.5	攻撃力	3	0	1	×	1	——
バリアクラッカー	無	2.0	魔法力	10	1	0	○	——	——
ダブルデュエル	ダーク	1.0×5回+2.0	攻撃力	0	1×6回	0	○	——	——
ダークファイガ	ダーク	1.0×16回	魔法力	0	1×16回	0	×	——	—
サンダガ	サンダー	2.6	魔法力	20	1	1	×	——	帯電(100%/10秒)
コンボフィニッシュ	サンダー	3.1	魔法力	20	5	0	×	——	帯電(100%/10秒)
△サンダガン	サンダー	10.55	魔法力	0	5	0	×	——	帯電(100%/10秒)
ケアルガ	——	(※9)	魔法力	0	0	0	×	——	——

※8……最後の一撃は「○」 ※9……対象のHPを210、その周囲にいる味方のHPを130回復する

操作キャラクター／共闘キャラクター

師から受け継いだキーブレードを手に戦う

アクア



旅立ちの地におけるヴァニタスとのバトル中のみ操作できる。いくつかの技と魔法を使いわけられるうえ、フォーム値を満タンにすれば能力を強化することが可能(→P.150)。



バトル時　ダメージ時　瀕死時　戦闘不能時

バトルに参加する場面

操作キャラクター	旅立ちの地でヴァニタスと戦うとき(→P.213)
共闘キャラクター	キーブレード墓場でテラ=ゼアノートなどと戦うとき(→P.351)

アクアの能力

ステータス

※[ ]内は装備を含めた値

最大HP	225
最大MP	100
最大FOCUS	100
攻撃力	44[49]
魔法力	45[50]
防御力	42

初期所持アイテム

※Ⓔ……装備している

武器	Ⓔマスターキーパー(攻撃力+5、魔法力+5)
防具	──
アクセサリー	──
アイテム	Ⓔハイポーション(※1) Ⓔエーテル(※1)

※1……操作時のみ

ショートカットコマンド

ページ	ボタン	コマンド	ページ	ボタン	コマンド
1ページ目	◎ボタン	ファイガ	2ページ目	◎ボタン	ハイポーション
	△ボタン	ケアルガ		△ボタン	エーテル
	□ボタン	サンダガ		□ボタン	──
	×ボタン	ブリザガ		×ボタン	──

※3ページ目には何も登録されていない

アビリティと魔法(操作時)

アクションアビリティ	エアリカバリー	サポートアビリティ	リーフベール
	リフレク		ラストリーヴ
	バリアクラッカー		コンボリーヴ
ムーブアビリティ	ハイジャンプ		ドロー(×2)
	ダブルフライト		MPヘイスガ
	ホイールロール		クライシスハーフ
	エアスライド	魔法	ファイガ
サポートアビリティ	ライブラ		ブリザガ
	オートロックマジック		サンダガ
	コンボマスター		ケアルガ

使う技と魔法(共闘時)

名前	効果
たたかう(コンボ)	武器と光の球で何度も攻撃(属性:物理(※2)／威力倍率の合計:[地上]11.5[空中]12.4)
ブリザラ 消費MP 10	氷の追尾弾を撃つ(属性:ブリザド／威力倍率:1.2)
サンダラ 消費MP 10	敵の頭上から雷を落とす(属性:サンダー／威力倍率:1.6)
ケアルガ 消費MP すべて	対象のHPを210、その周囲にいる味方のHPを130回復する

※2……コンボフィニッシュは無属性

シュートフロー

最大ロック数 28

ロック数が1以上のときに◎ボタン

レインボーシャワー



威力倍率 1.6〜44.8　無　無敵

⬆追尾弾をロック数と同じ数だけ撃つ。ロック数が28なら、『バースト』による攻撃が追加され、追加入力(右の写真を参照)も行なう。

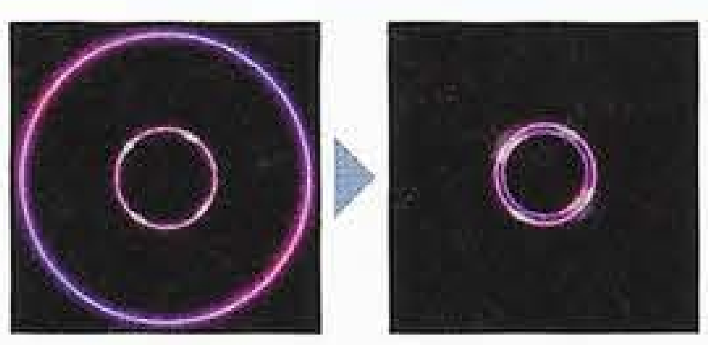
ロック数を28にして『レインボーシャワー』を使う

バースト



威力倍率 1.2〜8.4　無　無敵

⬆3〜21発の追尾弾を撃つ。発射前に行なう追加入力に成功すれば、弾の数が増えるうえ、ふたたび『バースト』で攻撃できる(右の表を参照)。



⬅追加入力は、小さくなる輪が内側の輪と重なる瞬間(2枚目の写真の状態)に◎ボタンを押せば成功。

追加入力のタイミングによるちがい

追加入力のタイミング	表示される評価	弾の数	『バースト』の再使用
早い	TOO FAST	3	しない
少しだけ早い	GOOD	14	する
ちょうど良い	EXCELLENT	21	する
遅いか時間切れ	TOO SLOW	3	しない

※『バースト』を連続で使用できるのは合計3回まで

基本技とアビリティ技

最大コンボ数 5

地上コンボ

A 地上左下振り(※3/※4)



威力倍率 1.0 物理 無敵

B 地上突き(※4)



威力倍率 1.5 物理 無敵

C 地上右振り(※4)



威力倍率 0.75 物理 無敵

D 地上左上回転振り(※4)



威力倍率 2.0 物理 無敵

マジックパルス



威力倍率 5.0 物理 無敵

空中コンボ

E 空中左上振り(※5)



威力倍率 1.0 物理 無敵

ターゲットが高い位置にいるとき

I 上昇宙返り振り



威力倍率 2.4 物理 無敵

ターゲットが低い位置にいるとき

J 下降宙返り振り



威力倍率 3.0 物理 無敵

F 空中突き



威力倍率 1.5 物理 無敵

H 空中左回転振り



威力倍率 2.0 物理 無敵

G 空中右上振り



威力倍率 0.75 物理 無敵

マジックパルス



威力倍率 5.0 物理 無敵

左スティックを入力せずに◎ボタン

リフレク



威力倍率 ── ── 無敵

←全方向からの攻撃をバリアで防ぐ。ガード時によろめくことがない。

防御姿勢中に◎ボタン【ガードカウンター】

バリアクラッカー



威力倍率 2.0 無 無敵

←『リフレク』で張ったバリアを破裂させ、周囲にいる敵を吹き飛ばす。

※3……ターゲットが中～遠距離にいるときはBになる　※4……ターゲットが高い位置にいるときはIになる
※5……ターゲットが中～遠距離にいるときはFになる

技と魔法の詳細データ(操作時)

※名前の頭に◬がついている魔法は強化魔法(→P.190)

名前	属性	威力倍率	関連ステータス	フォーム値	リアクション値	リベンジ値	ガード無効化	弾きLV	状態異常
レインボーシャワー	無 連	1.6×(1~28回)	魔法力	0	1×(1~28回)	0.1×(1~28回)	○	──	──
バースト	無 連	0.4×(3~21回)	魔法力	0	1×(3~21回)	0.1×(3~21回)	○	──	──
A 地上左下振り	物理	1.0	攻撃力	5	0	1	×	1	──
B 地上突き	物理	1.5	攻撃力	7	0	1	×	1	──
C 地上右振り	物理	0.75	攻撃力	3	0	0.5	×	1	──
D 地上左上回転振り	物理	1.0+1.0	攻撃力	5+5	0	0.3+0.3	×	──	──
マジックパルス	物理	1.0×3回+2.0	攻撃力	5×3回+10	0×3回+1	0.5×3回+1	×	──	スタン(50%/10秒)(※6)
E 空中左上振り	物理	1.0	攻撃力	5	0	1	×	1	──
F 空中突き	物理	1.5	攻撃力	7	0	1	×	1	──
G 空中右上振り	物理	0.75	攻撃力	3	0	0.5	×	1	──
H 空中左回転振り	物理	1.0+1.0	攻撃力	5+5	0	0.3+0.3	×	──	──
I 上昇宙返り振り	物理	1.2+1.2	攻撃力	6+6	0	0.5+0.5	×	──	──
J 下降宙返り振り	物理	1.0×3回	攻撃力	5×3回	0	0.3×3回	×	──	──
バリアクラッカー	無	2.0	魔法力	10	1	0	○	──	──
ファイガ	ファイア	2.2	魔法力	10	1	1	×	──	──
コンボフィニッシュ	ファイア	2.6	魔法力	10	1	0	×	──	──
◬ファイガン	ファイア	8.8	魔法力	0	5	0	×	──	──
ブリザガ	ブリザド	1.8	魔法力	10	1	1	×	──	フリーズ(100%/10秒)(※7)
コンボフィニッシュ	ブリザド	2.15	魔法力	10	1	0	×	──	フリーズ(100%/10秒)(※7)
◬ブリザガン	ブリザド	7.2	魔法力	0	5	0	×	──	フリーズ(100%/10秒)(※7)
サンダガ	サンダー	2.6	魔法力	20	1	1	×	──	帯電(100%/10秒)
コンボフィニッシュ	サンダー	3.1	魔法力	15	1	0	×	──	帯電(100%/10秒)
◬サンダガン	サンダー	10.55	魔法力	0	5	0	×	──	帯電(100%/10秒)
ケアルガ	──	(※8)	魔法力	0	0	0	×	──	──

※6……最後の一撃のみ　※7……弾が当たったときの爆発は「フリーズ(50%/10秒)」　※8……自分のHPを210回復する



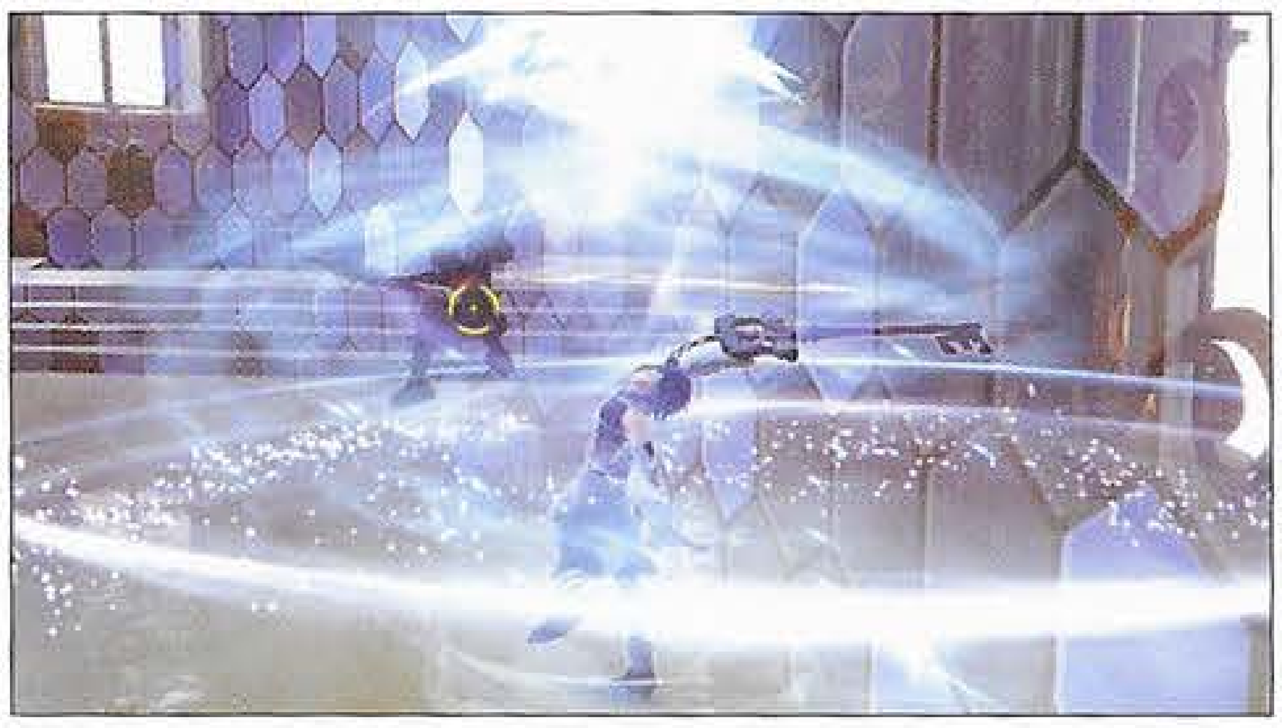
フォームチェンジ

マジックウィッシュ

チェンジ用コマンド出現時間	30秒	最大コンボ数	6(※1)
フォームチェンジ持続時間	20秒	魔法	基本スタイル(→P.122)

※1……魔法を使うときは「5」

アクアの全身が光を帯び、使用できる技が変化するだけでなく、最大コンボ数も増える。『たたかう』でたまるフォーム値が多いので、コンボによる攻撃をくり返せば、持続時間を何回か延ばすことが可能だ。持続時間が終わりそうになったら『フィニッシュ』を使い、敵のHPを一気に減らそう。



←『フィニッシュ』の発動中は、左スティックを操作して敵を追えば、何度も攻撃できる。

基本技とアビリティ技

コンボ(地上と空中で共通)

A 風車振り上げ(※2)



威力倍率 1.2 物理 無敵

→ B 風車突進



威力倍率 3.0 物理 無敵

→ C 風車右回転振り



威力倍率 1.6 物理 無敵

→ A 風車振り上げ



威力倍率 1.2 物理 無敵

→ B 風車突進



威力倍率 3.0 物理 無敵

→ マジックショット



威力倍率 6.0 無 無敵

※2……ターゲットが中～遠距離にいるときはBになる

△ボタン

フィニッシュ(途中の攻撃)



威力倍率 6.4 物理 無敵

→ フィニッシュ(最後の攻撃)



威力倍率 10.0 ブリザド 無 無敵

←何度もスピンしたあと、頭上に作り出した氷の結晶を破裂させて衝撃波を放つ。スピン中は、左スティックで移動可能。

技の詳細データ

名前	属性	威力倍率	関連ステータス	フォーム値	リアクション値	リベンジ値	ガード無効化	弾きLV	状態異常
フォームチェンジ演出中の攻撃	無	1.0	攻撃力	5	1	0	○	―	―
A風車振り上げ	物理	0.6+0.6	攻撃力	3+3	1+1	0.2+0.2	○	―	―
B風車突進	物理	1.0×3回	攻撃力	5×3回	1×3回	0.2×3回	○	―	―
C風車右回転振り	物理	0.8+0.8	攻撃力	4+4	1+1	0.2+0.2	○	―	―
マジックショット	無	6.0	魔法力	10	5	1	○	―	―
フィニッシュ スピン	物理	0.8×8回	攻撃力	4×8回	1×8回	0.1×8回	○	―	―
フィニッシュ 氷の結晶	ブリザド	2.0	攻撃力	10	1	0	○	―	―
フィニッシュ 衝撃波	無	8.0	攻撃力	10	5	1	○	―	―

※魔法の詳細データはフォームチェンジ前と同じ(→P.149)



共闘キャラクター

軽やかな動きで技と魔法をくり出す

王様

武器をすばやく振りつつ、弾を撃つ魔法や味方を回復する魔法を使う。共闘する場面が3回あり、途中で武器が変わるものの、強さにちがいはない。





1回目



2〜3回目

バトルに参加する場面

[1回目]闇の世界でデビルズタワーと戦うとき(→P.212)
[2回目]キーブレード墓場でマールーシャなどと戦うとき(→P.350)
[3回目]キーブレード墓場でアンセムなどと戦うとき(→P.351)

ステータス

※[ ]内は装備を含めた値

最大HP	240
最大MP	100
攻撃力	44[49]
魔法力	45[50]
防御力	42

使う武器

[1回目]キングダムチェーンD
[2〜3回目]キングダムチェーンW
(どちらも攻撃力+5、魔法力+5)

使う技と魔法

名前	効果
たたかう(コンボ)	武器を何度も振る(属性:物理/威力倍率の合計:[地上]4.6[空中]8.1)
ホーリー 消費MP 10	追尾弾を撃ち、50%の確率で敵を10秒間スタン状態にする(属性:無/威力倍率:1.5)
ケアルガ 消費MP すべて	対象のHPを210、その周囲にいる味方のHPを130回復

共闘キャラクター

逆手に持ったキーブレードで機敏に戦う

ヴェントゥス

こまめに『ドッジロール』を行ないながら、コンボや『ウインドレイド』をくり出す。2体いる敵のうち、ヴァニタスを集中して攻撃することが多い。







バトルに参加する場面

キーブレード墓場でテラ=ゼアノートなどと戦うとき(→P.351)

ステータス

※[ ]内は装備を含めた値

最大HP	220
最大MP	100
攻撃力	44[49]
魔法力	45[50]
防御力	42

使う武器

フレッシュブリーズ
(攻撃力+5、魔法力+5)

使う技と魔法

名前	効果
たたかう(コンボ)	武器を何度も振る(属性:物理/威力倍率の合計:[地上]4.5[空中]3.5)
ウインドレイド 消費MP 10	武器を投げる。敵に当たった武器は、周囲をまわってさらに4回攻撃(属性:エアロ/威力倍率の合計:7.5)

Index

共闘キャラクター

炎のキーブレードで猛攻をかける

アクセル



すばやく走りまわりつつ、炎を帯びた武器を振ったり投げたりして何度も攻撃する。戦う相手はサイクスとシオンだが、アクセルが攻撃するのはサイクスだけ。



バトルに参加する場面

キーブレード墓場でサイクスやシオンと戦うとき(→P.351)

ステータス

※[ ]内は装備を含めた値

最大HP	210
最大MP	100
攻撃力	44[49]
魔法力	45[50]
防御力	42

使う武器

フレイムリベレーター
(攻撃力+5、魔法力+5)

使う技と魔法

名前	効果
たたかう(コンボ)	連続攻撃で敵を吹き飛ばす(属性：ファイア／威力倍率の合計：4.0)
ファイガカッター	高速回転する武器を振り上げる(属性：ファイア／威力倍率の合計：2.2)
ファイガスライサー 消費MP 10	武器を投げる(属性：ファイア／威力倍率の合計：2.0)

※上記のほか、サイクスが『バーサク・ブルーバースト』の動作をはじめると『ファイガレイド』という技で何度も攻撃するが、すべてサイクスに防がれてしまう(そのあとパーティーから外れる)

共闘キャラクター

不慣れながらも勇敢に戦うキーブレード使い

カイリ



弾を撃つ技や武器を振りまわす技に加えて、『ケアルラ』を使うことが可能。一緒に戦うアクセルとはちがい、カイリはシオンのほうを優先的に狙う。



バトルに参加する場面

キーブレード墓場でサイクスやシオンと戦うとき(→P.351)

ステータス

※[ ]内は装備を含めた値

最大HP	205
最大MP	100
攻撃力	44[49]
魔法力	45[50]
防御力	42

使う武器

デスティニープレイス
(攻撃力+5、魔法力+5)

使う技と魔法

名前	効果
たたかう(コンボ)	武器を4回振る(属性：物理／威力倍率の合計：2.8)
フラワーシュート	弾を撃つ(属性：ファイア／威力倍率：1.5)
スパイラルブルーム	宙返りしつつ突進(属性：物理／威力倍率の合計：4.8)
ケアルラ 消費MP すべて	対象のHPを170、その周囲にいる味方のHPを110回復



共闘キャラクター

キーブレードを二刀流で使う元XIII機関メンバー

ロクサス



空中に浮いてオーラをまとったあと、敵にすばやく近づいて威力の大きな攻撃をくり出す。バトル中はつねに無敵になっているので、とても頼りになる。



バトルに参加する場面

キーブレード墓場でサイクスと戦うとき(→P.351)

ステータス

※[ ]内は装備を含めた値

項目	値
最大HP	230
最大MP	100
攻撃力	44[49]
魔法力	45[50]
防御力	42

使う武器

約束のお守り＆過ぎ去りし思い出(合わせて、攻撃力+5、魔法力+5)

使う技と魔法

名前	効果
たたかう(コンボ)	左右の手の武器で何度も攻撃する(属性：物理／威力倍率の合計：20.0)
クロスショット	螺旋を描いて飛ぶ弾を撃つ(属性：無／威力倍率：2.0)
クロススラッシュ 消費MP 10	光と化して移動したあと、武器を交差させるように振る(属性：物理／威力倍率：2.0)



共闘キャラクター

魔法による回復で仲間たちを援護する

シオン



技の動作が遅く、威力も小さめで、攻撃能力はソラたちにおよばない。しかし、『ケアルガ』で仲間のHPを回復できるため、サポート役としての能力は十分。



バトルに参加する場面

キーブレード墓場でサイクスと戦うとき(→P.351)

ステータス

※[ ]内は装備を含めた値

項目	値
最大HP	215
最大MP	100
攻撃力	44[49]
魔法力	45[50]
防御力	42

使う武器

レプリカキングダムチェーン(攻撃力+5、魔法力+5)

使う技と魔法

名前	効果
たたかう(コンボ)	武器で3回攻撃する(属性：物理／威力倍率の合計：3.5)
レーザーレイン 消費MP 10	敵の周囲に光線を12回落とす(属性：無／威力倍率：1ヒットごとに0.3)
ケアルガ 消費MP すべて	対象のHPを210、その周囲にいる味方のHPを130回復



Index

水中専用アクション

ザ・カリビアンで海にもぐると、ソラたちが使用できる技と魔法が一変する。これらのアクションは、物語終盤のバトルでも使うことになるのだ(→P.663)。

ソラの水中専用アクション

『たたかう』と魔法の攻撃方法が独自のものになる。最大コンボ数が4に固定されるのも特徴。

基本技

水中コンボ

バーティカルウェーブ(※1)



威力倍率 1ヒットごとに0.6 物理 無敵

パルスウェーブ



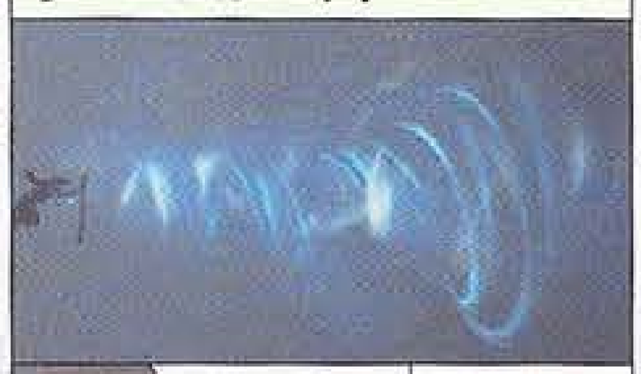
威力倍率 1ヒットごとに0.2 物理 無敵

スパイラルウェーブ



威力倍率 1.5 物理 無敵

リバースジェット



威力倍率 1ヒットごとに0.5 物理 無敵

※1……ターゲットが中～遠距離にいるときは『パルスウェーブ』に、周囲に複数の敵がいるときは『スパイラルウェーブ』になる

魔法

※水中にいるあいだは、セットしている魔法が同じ系統の下記の魔法に変わり、ウォータ系の魔法は使用できなくなる

オーシャンファイア



威力倍率 1.5 ファイア 無敵

⬅ターゲットを追う炎の弾を飛ばす。弾が何かにぶつかると広範囲に爆炎が広がり、周囲にいる敵を巻きこむ。

オーシャンブリザド



威力倍率 1.5 ブリザド 無敵

➡キーブレードから冷気を放ち、上下左右に広がる氷のトゲで攻撃。ヒットした敵をフリーズ状態にする。

オーシャンサンダー



威力倍率 1.5 サンダー 無敵

⬅ターゲットを追う雷の弾を飛ばす。弾は何かにぶつかると周囲に放電し、ヒットした敵を帯電状態にする。

オーシャンエアロ



威力倍率 1.5 エアロ 無敵

➡ターゲットがいる場所(いない場合はソラの目の前)に渦巻きを起こし、巻きこんだ敵にダメージを与える。

技と魔法の詳細データ

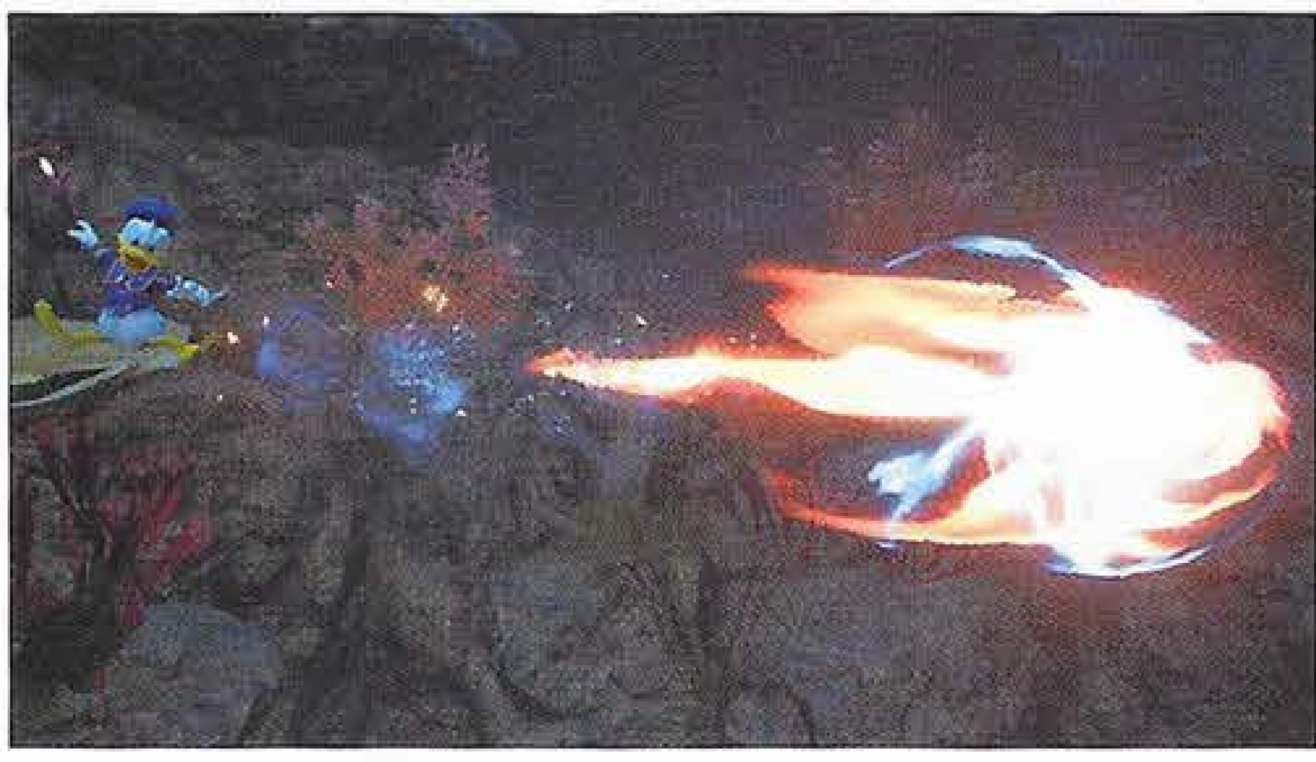
名前	属性	威力倍率	関連ステータス	フォーム値	リアクション値	リベンジ値	ガード無効化	弾きLV	状態異常
バーティカルウェーブ	物理	1ヒットごとに0.6	攻撃力	0	0	1ヒットごとに1	×	―	―
パルスウェーブ	物理	1ヒットごとに0.2	攻撃力	0	0	1ヒットごとに0.2	×	―	―
スパイラルウェーブ	物理	1.5	攻撃力	0	0	1	×	―	―
リバースジェット	物理	1ヒットごとに0.5	攻撃力	0	1ヒットごとに1	1ヒットごとに0.4	×	―	―
オーシャンファイア	ファイア	1.5	魔法力	0	1	1	×	―	―
オーシャンブリザド	ブリザド	1.5	魔法力	0	1	1	×	―	フリーズ(100%/7秒)
オーシャンサンダー	サンダー	1.5	魔法力	0	1	1	×	―	帯電(100%/7秒)
オーシャンエアロ	エアロ	1.5	魔法力	0	1	1	×	―	―

※上記のほか、ケアル系の魔法(→P.122)を使える

ドナルドの水中専用アクション

基本技の動作が変化。魔法は名前こそ同じだが、効果がこまかく変わっているので注意しよう。

区分	名前	属性	威力倍率	関連ステータス	フォーム値	リアクション値	リベンジ値	ガード無効化	弾きLV	状態異常
基本技	A 水中振り下ろし	物理	1.0	攻撃力	0	0	0	×	—	—
		前へ進みながら縦に回転して杖を振り下ろす								
基本技	B 水中左右振り	物理	1.0+1.0	攻撃力	0	0	0	×	—	—
		ターゲットに近づき、杖を大きく左右に振る								
アビリティ技	ドナルドファイア(水中版) 消費MP 10	ファイア	1.5	魔法力	0	1	0	×	—	—
		何かに当たると爆炎が広がる弾を飛ばす								
アビリティ技	ドナルドブリザド(水中版) 消費MP 10	ブリザド	1.5	魔法力	0	1	0	×	—	フリーズ(100%/7秒)
		氷の弾を飛ばし、ヒットした敵をフリーズ状態にする。その周囲にいる敵は巻きこめない								
アビリティ技	ドナルドサンダー(水中版) 消費MP 15	サンダー	1.5	魔法力	0	1	0	×	—	帯電(100%/5秒)
		何かに当たると周囲に放電する弾を飛ばし、ヒットした敵を帯電状態にする								
アビリティ技	ドナルドエアロ(水中版) 消費MP 15	エアロ	1.5	魔法力	0	1	0	×	—	—
		ターゲットがいる場所に渦巻きを起こし、巻きこんだ敵をほぼ真横へ吹き飛ばす								
アビリティ技	ドナルドケアル(水中版) 消費MP すべて	—	—	魔法力	0	0	0	×	—	—
		ターゲットのHPを「120+魔法力」、その周囲にいる味方のHPを「60+魔法力」だけ回復する								



ドナルドファイア(水中版)



ドナルドサンダー(水中版)

グーフィーの水中専用アクション

基本技のみ変化する。なお、水中にいるグーフィーは、敵の攻撃を盾で防ぐことができない。

区分	名前	属性	威力倍率	関連ステータス	フォーム値	リアクション値	リベンジ値	ガード無効化	弾きLV	状態異常
基本技	A 水中振り上げ	物理	1.0	攻撃力	0	0	0	×	—	—
		少しだけ前進して盾を振り上げる								
基本技	B 水中スクリュー突進	物理	1.0	攻撃力	0	0	0	×	—	—
		盾を正面に構えたまま泳ぎ、ぶつかった敵を突き飛ばしながら遠くまで直進する								

※アビリティ技(→P.135)の効果は、水中で使ったときも変わらない



水中振り上げ



水中スクリュー突進

Index

ムーブ&サポートアビリティ詳細データ

ソラたちが利用できるムーブアビリティとサポートアビリティは、全部で100種類以上におよぶ。なかには、覚える以外の方法で利用可能になるものもあるのだ。

※「習得以外の利用条件」の欄の表記の意味は以下のとおり
武器 防具 アクセサリー……そのアイテムを装備する。武器については、[ ]内に装備できるキャラクターを記載。また、そのアビリティがキーブレード強化で追加される場合は、必要な強化回数を併記している
チェンジ……そのキーブレードを手に持っているときにフォームチェンジやキーブレード変形を行なう
フルコース……記載された数の3つ星料理を食べてフルコース効果を得る(→P.549)

ムーブアビリティ

名前	効果	習得できるキャラクター
ハイジャンプ	ジャンプの高さが伸びる(→P.166)	ソラ、リク、アクア
	習得以外の利用条件 チェンジ キングダムチェーン、ヒーローズオリジン、シューティングスター、エバーアフター、ハニートレンタ、スターライト、クラシックノーツ、ミッドナイトブルー、ファントムグリーン、ドーンティルダスク	
ダブルフライト	空中でもう1回ジャンプできる(→P.167)	ソラ、リク、アクア
	習得以外の利用条件 チェンジ シューティングスター、エバーアフター	
ドッジロール	地上で左スティックを入力しながら□ボタンを押すと、無敵になりつつ入力方向へ転がる(→P.167)	ソラ
エアスライド	空中で左スティックを入力しながら□ボタンを押すと、無敵になりつつその方向へ直進する(→P.167)。複数利用していると、移動速度が上がり、移動距離も伸びる	ソラ(最大3個)、リク、アクア
	習得以外の利用条件 チェンジ クリスタルスノウ(3個)、ナノギア(3個)、グランシェフ(3個)	
エアドッジ	バトル中に空中で左スティックを入力しながら□ボタンを押すと、無敵になりつつその方向へ直進する(→P.167)	ソラ
アバターシフト	バトル中に□ボタンを押すと、無敵になりつつソラの分身を出現させて後方(左スティックを入力しているときはその方向)へワープする(→P.83)	──
	習得以外の利用条件 チェンジ エバーアフター	
スラッシュドッジ	左スティックを入力しながら□ボタンを押すと、無敵になりつつ入力方向へ移動しながら攻撃をくり出す(→P.85、88、89、94)	──
	習得以外の利用条件 チェンジ ハッピーギア(変形1段階目)、クリスタルスノウ、ナノギア	
ダイブドッジ	バトル中に地上で左スティックを入力しながら□ボタンを押すと、無敵になりつつ地中にもぐって左スティックの入力方向へ移動したのち、地上へ飛び出して攻撃する(→P.81、104)	──
	習得以外の利用条件 チェンジ ファボデビュティ(変形2段階目)、クラシックノーツ(変形2段階目)	
バックスライド	左スティックを入力せずに□ボタンを押すと、無敵になりつつ後方へ跳びのく	──
	習得以外の利用条件 チェンジ シューティングスター、ハッピーギア(変形2段階目)	
バックスラッシュ	左スティックを入力せずに□ボタンを押すと、無敵になりつつ後方へ跳びのいてから攻撃をくり出す(→P.85、88、89)	──
	習得以外の利用条件 チェンジ ハッピーギア(変形1段階目)、クリスタルスノウ	
ソニックドッジ	地上で左スティックを入力しながら□ボタンを押すと、無敵になりつつ入力方向へ直進する(→P.180)	リク
ホイールロール	地上で左スティックを入力しながら□ボタンを押すと、無敵になりつつ入力方向へ側転する(→P.180)	アクア
グライド	空中で×ボタンを押しているあいだ滑空する(→P.167)	ソラ
	習得以外の利用条件 チェンジ クリスタルスノウ、ナノギア、グランシェフ	
ウォールキック	特定の動作で壁にぶつかったときかフリーランで壁を走っているときに□ボタンを押すと、少しのあいだ壁に張りつく(→P.194)	ソラ
ポールスピン	縦の柱に飛びつくと、柱を軸にして横に回転する(→P.194)	ソラ
ポールスイング	横の柱に飛びつくと、柱を軸にして縦に回転する(→P.194)	ソラ
スーパージャンプ	ほかのフリーフローアクション中やフリーランで壁を走っているときに×ボタンを押すと、通常のジャンプよりも高く跳ぶ(→P.194)	ソラ
スーパースライド	ほかのフリーフローアクション中に□ボタンを押すと、高速で水平に移動する(→P.194)。複数利用していると、移動距離が伸びる	ソラ(最大3個)
	習得以外の利用条件 チェンジ クリスタルスノウ(3個)、ナノギア(3個)、グランシェフ(3個)	
アクティブホバー	地面の上をすべるように移動する(→P.166)	──
	習得以外の利用条件 チェンジ エバーアフター、アルテマウェポン	
アイススライド	地面の上をすべるように移動する(→P.166)	──
	習得以外の利用条件 チェンジ クリスタルスノウ(変形2段階目)	
テレポ	「ターゲットとの距離が4～18m」「上空にターゲットがいる」「自分がターゲットの上空にいる」のいずれかのときに『たたかう(コンボフィニッシュ以外)』を仕掛けると、その敵の近くまでワープして攻撃する。ワープ開始から0.5秒間は無敵	──
	習得以外の利用条件 チェンジ アルテマウェポン	



サポートアビリティ

名前	効果	習得できるキャラクター
EXPゼロ	敵を倒しても経験値が得られなくなる	ソラ
EXPバーゲン	敵を倒したときに得られる経験値が50%以上増える(→P.549)	―
	習得以外の利用条件 フルコース 3つ星料理が3個以上	
ライブラ	ターゲットのHPゲージが画面右上に表示される	ソラ、リク、アクア
マジックコンボセーヴ	コンボの2段目以降の魔法の消費MPが減る(→P.189)	ソラ
	習得以外の利用条件 チェンジ シューティングスター、エバーアフター	
MPセーヴ	魔法の消費MPが20%減る(小数点以下切り捨て/→P.189)	―
	習得以外の利用条件 武器 [ドナルド]ハートレスメイス+ アクセサリー プリン・ア・ラ・モード	
MPセーフティー	消費MPが残りMPよりも多い魔法を使えなくなる(→P.189)	ソラ
MPリーヴ	残りMPが1以上あれば、その量よりも消費MPが多い技や魔法を使ってもMPがゼロまで減るだけでMPチャージが起こらなくなる(ケアル系の魔法やリンクを使ったときをのぞく)	バズ
	習得以外の利用条件 アクセサリー 特定のマスターメダル(→P.581)、ルーンリング	
フレンドエイド	仲間をケアル系の魔法やバトルアイテムの対象に選べる	ソラ、リク
オートロックマジック	魔法で攻撃するときに、黄色のマーカーが表示されている敵を自動的に狙う(→P.188)	ソラ、リク、アクア
コンボマスター	攻撃が当たらなくてもコンボをつづけられるようになる	ソラ、リク、アクア
	習得以外の利用条件 チェンジ すべてのキーブレード(レイジフォームになったときを含む)	
フリーフィニッシュ	コンボの途中で⊗ボタンを押すと、すぐにコンボフィニッシュが出る	―
	習得以外の利用条件 チェンジ ファボデピュティ、ハッピーギア、ラダーオブフェイト	
コンボプラス	1個につき、地上での最大コンボ数が1増える(フォームチェンジ中やキーブレード変形中は増えない)	ソラ(最大2個)
エアコンボプラス	1個につき、空中での最大コンボ数が1増える(フォームチェンジ中やキーブレード変形中は増えない)	ソラ(最大2個)
チャージバーサク	MPチャージ中は、攻撃力が1上がり、コンボを無限につづけられるようになる(フォームチェンジ中やキーブレード変形中は、攻撃力が1上がるものの、最大コンボ数は変わらない)	―
	習得以外の利用条件 フルコース 3つ星料理が4個以上	
エンドレスマジック	魔法のコンボを無限につづけられるようになる	―
	習得以外の利用条件 アクセサリー ミッキーブローチ	
コンボアップ	1個につき、地上コンボの2段目以降の技で与えるダメージ量が、その技を出すまでの「コンボ中に攻撃した回数×5%」ぶん増える(詳細は下記参照)	ソラ
	習得以外の利用条件 武器 [ソラ]アルテマウェポン	
エアコンボアップ	1個につき、空中コンボの2段目以降の技で与えるダメージ量が、その技を出すまでの「コンボ中に攻撃した回数×5%」ぶん増える(詳細は下記参照)	ソラ
	習得以外の利用条件 武器 [ソラ]アルテマウェポン	
マジックコンボアップ	1個につき、コンボの2段目以降に使った魔法や特定の技(魔法力が影響するもの)で与えるダメージ量が、その技や魔法を出すまでの「コンボ中に攻撃した回数×10%」ぶん増える(詳細は下記参照)	ソラ
	習得以外の利用条件 チェンジ シューティングスター、エバーアフター	
カウンターアップ	ガードカウンター、リスクドッジカウンター、『ブローカウンター』『ファイナルブロー』で与えるダメージ量が50%増える	ソラ、アクア
ファイアアップ	1個につき、ファイア属性の攻撃で与えるダメージ量が20%増える	ソラ、ドナルド
	習得以外の利用条件 武器 [ソラ]ドーンティルダスク、[ドナルド]まどうしの杖+ アクセサリー 特定のマスターメダル(→P.581)、ファイアカフス、スリースターズ	
ブリザドアップ	1個につき、ブリザド属性の攻撃で与えるダメージ量が20%増える	ソラ、ドナルド、マシュマロウ
	習得以外の利用条件 武器 [ソラ]クリスタルスノウ(強化7回目)、ミッドナイトブルー、[ドナルド]マジシャンズロッド+ アクセサリー 特定のスターメダル(→P.582)、ブリザドカフス、スリースターズ	
サンダーアップ	1個につき、サンダー属性の攻撃で与えるダメージ量が20%増える	ソラ、ドナルド
	習得以外の利用条件 武器 [ソラ]ファントムグリーン、[ドナルド]スターグローブ、スターグローブ+ アクセサリー 特定のスターメダル(→P.581)、サンダーカフス、スリースターズ	

各種のコンボアップについて知っておきたいこと

- 「コンボ中に攻撃した回数」は、技や魔法を使うたびにカウントされるが、技が敵にも障害物にも当たらなかったときは数え直しになる(魔法は当たらなくてもカウントされる)
- 2回以上攻撃する技を当てたときは、その回数ぶん「コンボ中に攻撃した回数」が増える(一部の攻撃が当たらなくても当たったものとして数える)。ただし、魔法と下記の技は、2回以上攻撃するものでも「コンボ中に攻撃した回数」は1しか増えない
  - ▶ドリルパンチ(→P.80)、ツインヨーヨー(→P.85)、クロックドリル(→P.103)の大半の攻撃
  - ▶アサルトクロー(→P.84)、ブリザードクロウ(→P.87)の一部の攻撃
- 下記の攻撃では、「コンボ中に攻撃した回数」が増えない
  - ▶MPチャージにより、サポートアビリティ『チャージバーサク』の効果を得ているときの『たたかう』(最大コンボ数が無限にならないフォームチェンジ中やキーブレード変形中も含む)
  - ▶サポートアビリティ『エンドレスマジック』の効果を得ているときの魔法と特定の技(魔法力が影響するもの)
  - ▶ツーガンアロー(→P.76)とハニーブラスター(→P.90)の『たたかう』、マジックランチャー(→P.78)とスイートランチャー(→P.92)の中～遠距離での『たたかう(砲撃)』、ミラージュロッド(→P.82)の『アバターショット』

Index

サポートアビリティ(つづき)

名前	効果	習得できるキャラクター
ウォータアップ	1個につき、ウォータ属性の攻撃で与えるダメージ量が20%増える	ソラ
	習得以外の利用条件 アクセサリー 特定のマスターメダル(→P.581)、ウォータカフス、風水カフス	
エアロアップ	1個につき、エアロ属性の攻撃で与えるダメージ量が20%増える	ソラ、ドナルド
	習得以外の利用条件 武器 [ソラ]エバーアフター(強化9回目)、[ドナルド]ニルヴァーナ+ アクセサリー 特定のスターメダル(→P.582)、エアロカフス、風水カフス	
ハートレスバスター	ハートレスに与えるダメージ量が30%増える	―
	習得以外の利用条件 武器 [ドナルド]ハートレスメイス、ハートレスメイス+	
ノーバディバスター	ノーバディに与えるダメージ量が30%増える	―
	習得以外の利用条件 武器 [グーフィー]ノーバディガード、ノーバディガード+	
フルMPバースト	1個につき、MPが満タンのときに使ったMPを消費する攻撃で与えるダメージ量が50%増える	サリー
	習得以外の利用条件 武器 [ソラ]ハッピーギア(強化4回目)、[ドナルド]スターグローブ+ アクセサリー 特定のジュニアメダル(→P.580)、フォースリング	
ラストリーヴ	残りHPが2以上あれば、HPがゼロになるダメージを受けてもHPが1残る	ソラ、グーフィー、ヘラクレス、ウッディ、マシュマロウ、リク、アクア
	習得以外の利用条件 チェンジ ヒーローズオリジン、ハニートレンタ、クラシックノーツ、アルテマウェポン アクセサリー 特定のスターメダル(→P.582)	
コンボリーヴ	ひるまされたり吹き飛ばされたりしているあいだは、HPがゼロになるダメージを受けてもHPが1残る	ソラ、グーフィー、リク、アクア
	習得以外の利用条件 チェンジ ヒーローズオリジン、ハニートレンタ、クラシックノーツ、アルテマウェポン アクセサリー 特定のスターメダル(→P.582)	
ファイガン	強化魔法『ファイガン』のコマンドが出現しやすくなる(→P.190)	―
	習得以外の利用条件 武器 [ソラ]ドーンティルダスク アクセサリー ファイアカフス フルコース 3つ星料理が2個以上	
ブリザガン	強化魔法『ブリザガン』のコマンドが出現しやすくなる(→P.190)	―
	習得以外の利用条件 武器 [ソラ]ミッドナイトブルー アクセサリー ブリザドカフス フルコース 3つ星料理が2個以上	
サンダガン	強化魔法『サンダガン』のコマンドが出現しやすくなる(→P.190)	―
	習得以外の利用条件 武器 [ソラ]ファントムグリーン アクセサリー サンダーカフス フルコース 3つ星料理が3個以上	
ウォタガン	強化魔法『ウォタガン』のコマンドが出現しやすくなる(→P.190)	―
	習得以外の利用条件 武器 [ソラ]ラダーオブフェイト アクセサリー ウォータカフス フルコース 3つ星料理が3個以上	
エアロガン	強化魔法『エアロガン』のコマンドが出現しやすくなる(→P.190)	―
	習得以外の利用条件 武器 [ソラ]エバーアフター(強化3回目) アクセサリー エアロカフス フルコース 3つ星料理が3個以上	
ケアルガン	強化魔法『ケアルガン』のコマンドが出現するようになる(→P.190)	―
	習得以外の利用条件 フルコース すべて3つ星料理	
グランマジック	強化魔法のコマンドの出現確率が1.3倍になる(→P.190)	―
	習得以外の利用条件 フルコース すべて3つ星料理	
マジックタイム	1個につき、強化魔法のコマンドの出現時間が4秒長くなる	ソラ(最大3個)
シチュエーションアップ	フォーム値のたまる量が1.2倍になる	―
	習得以外の利用条件 武器 [ソラ]アルテマウェポン	
シチュエーションタイム	1個につき、フォームチェンジやキーブレード変形のコマンドの出現時間が6秒長くなる	ソラ
	習得以外の利用条件 武器 [ソラ]キングダムチェーン(強化4回目)、ヒーローズオリジン(強化4回目)、シューティングスター(強化4回目)、ファボデピュティ(強化3回目)、ハニートレンタ(強化3回目)、ナノギア(強化3回目)、ラダーオブフェイト(強化3回目)、スターライト(強化4回目)、ミッドナイトブルー(強化4回目)、ファントムグリーン(強化4回目)、ドーンティルダスク(強化4回目)	
アトラクションアップ	利用数が多いほど、チャンスマーカーが出現しやすくなり、アトラクションフローを使う機会が増える(→P.196~197)	ソラ(最大2個)
アトラクションタイム	1個につき、アトラクションフローのコマンドの出現時間が8秒長くなる	ソラ(最大3個)
ベストコンビ	「このアビリティをセットしている仲間が呼びかける連携」のコマンドが、バトル開始時にかならず出現する(→P.192)	各ワールドの仲間(フリンをのぞく)
コンビアップ	利用数が多いほど、ソラに連携を呼びかける頻度が上がる(→P.193)	ドナルド、グーフィー、各ワールドの仲間(フリンをのぞく)
コンビタイム	セットした仲間が呼びかける連携のコマンドの出現時間が15秒長くなる	ドナルド、グーフィー、各ワールドの仲間(フリンをのぞく)
オーバータイム	シチュエーションコマンドを使ったとき、その残り時間がほかのコマンドに加算される(→P.177)	―
	習得以外の利用条件 フルコース 3つ星料理が2個以上	
リンクブースト	リンクの持続時間が25%長くなる	ソラ
オートフィニッシュ	フィニッシュ攻撃を、コマンドの出現時間が終わるときに自動的に使う(→P.177)	ソラ
オーバーカム	攻撃力と魔法力が、バトルレベルごとの基準値(下記参照)まで上がる。装備品など(料理とアビリティをのぞく)の効果を含めて基準値よりも高くなっている場合は効果がない	―
	習得以外の利用条件 チェンジ すべてのキーブレード(レイジフォームになったときをのぞく)	

『オーバーカム』に影響する「バトルレベルごとの基準値」

バトルレベル	1	4	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	42	46	50	60	70
基準値	10	12	15	17	18	19	21	22	23	25	26	27	28	30	31	32	34	35	36	39	41	48	54

※上記の値に、料理やアビリティによる上昇量が加算される

名前	効果	習得できるキャラクター
ジョインフォース	操作キャラクターがターゲットにしている敵を攻撃する瞬間のみ、攻撃力と魔法力が5ずつ上がる	共闘キャラクター全員
クライシスハーフ	HPが残り25%以下のときに受けるダメージが半分(2個利用時は3分の1)に減る	ソラ(最大2個)、グーフィー、ヘラクレス、サリー、マシュマロウ、リク、アクア、王様、ヴェントゥス、ロクサス、シオン
ディフェンダー	HPが残り25%以下のときに防御力が2上がる。複数利用時は発動条件が下記のように変化 ●2個……HPが残り50%以下　●3個……HPが残り75%以下　●4個以上……つねに発動	グーフィー、バズ、ジャック、ベイマックス
	習得以外の利用条件 武器 [ソラ]ヒーローズオリジン(キーブレード変形時は2個) チェンジ ハニートレンタ、クラシックノーツ アクセサリー 特定のマスターメダル(→P.581)、ソルジャーピアス、フェンサーピアス	
ハイパーヒーリング	戦闘不能状態になっている時間が短くなり、復活時のHPの回復量が増える(→P.173)	ドナルド、グーフィー、各ワールドの仲間
	習得以外の利用条件 武器 [ドナルド]ハートレスメイス、[グーフィー]ノーバディガード+	
ベストコンディション	バトル開始のたびにパーティー全員のHPが全回復する	—
	習得以外の利用条件 フルコース 3つ星料理が3個以上	
ウィザードスター	魔法を使ったときに、特定の確率でHPが回復する(→P.189)	—
	習得以外の利用条件 武器 [ソラ]グランシェフ アクセサリー 特定のスターメダル(→P.582)、ワイズリング	
ウォークヒーリング	地上を移動していると、HPが少しずつ回復する(※1)	ラプンツェル
	習得以外の利用条件 チェンジ クリスタルスノウ、ナノギア、グランシェフ アクセサリー 森のブローチ	
ウォークリジェネ	地上を移動していると、MPが少しずつ回復する(※1)	マイク
	習得以外の利用条件 チェンジ クリスタルスノウ、ナノギア、グランシェフ アクセサリー スマイルバッジ	
ガードリジェネ	ガードに成功したとき(よろめかなかった場合)にMPが3回復する	ソラ
ダメージアスピル	ダメージを受けるとMPが回復する(→P.189)	ドナルド、ラプンツェル
	習得以外の利用条件 武器 [ドナルド]セイヴザクイーン、セイヴザクイーン+、[グーフィー]セイヴザキング、セイヴザキング+ 防具 ファイアチェーン、ブリザドチェーン、サンダーチェーン、ダークチェーン、アクアロザリー、エアロブレス アクセサリー 特定のスターメダル(→P.582)、ムーンアミュレット、スターチャーム、コズミックアーツ	
ファイアアスピル	ファイア属性の攻撃でダメージを受けるとMPが回復する(→P.189)	—
	習得以外の利用条件 武器 [グーフィー]騎士の盾+ 防具 ファイアバングル、ファイラバングル、ファイガバングル、ファイガンバングル アクセサリー 特定のマスターメダル(→P.581)	
ブリザドアスピル	ブリザド属性の攻撃でダメージを受けるとMPが回復する(→P.189)	—
	習得以外の利用条件 武器 [グーフィー]イージスの盾+ 防具 ブリザドチョーカー、ブリザラチョーカー、ブリザガチョーカー、ブリザガンチョーカー アクセサリー 特定のマスターメダル(→P.581)	
サンダーアスピル	サンダー属性の攻撃でダメージを受けるとMPが回復する(→P.189)	—
	習得以外の利用条件 武器 [グーフィー]スターシールド+ 防具 サンダーレット、サンダラレット、サンダガレット、サンダガンレット アクセサリー 特定のマスターメダル(→P.581)	
ウォータアスピル	ウォータ属性の攻撃でダメージを受けるとMPが回復する(→P.189)	—
	習得以外の利用条件 武器 [グーフィー]ストームアンカー、ストームアンカー+ 防具 エルフィンバンダナ、ディバインバンダナ アクセサリー 特定のマスターメダル(→P.581)	
エアロアスピル	エアロ属性の攻撃でダメージを受けるとMPが回復する(→P.189)	—
	習得以外の利用条件 武器 [グーフィー]クロックギア+ 防具 風のうちわ、嵐のうちわ アクセサリー 特定のマスターメダル(→P.581)	
ダークアスピル	ダーク属性の攻撃でダメージを受けるとMPが回復する(→P.189)	—
	習得以外の利用条件 防具 シャドウアンクル、ダークカラーアンクル、ミッドナイトアンクル、カオスアンクル アクセサリー 特定のスターメダル(→P.582)	
MPヘイスト	1個につき、MPチャージの速度が10%上がる	ソラ、ドナルド、ウッディ、マイク
	習得以外の利用条件 武器 [ソラ]スターライト(フォームチェンジ時は2個)、クラシックノーツ(強化6回目で2個、強化9回目で3個) チェンジ キングダムチェーン、ミッドナイトブルー、ファントムグリーン、ドーンティルダスク アクセサリー ソーサラーリング、風水カフス、ブロンズネックレス、シルバーネックレス、マスターネックレス	
MPヘイスラ	1個につき、MPチャージの速度が20%上がる	ベイマックス
	習得以外の利用条件 武器 [ドナルド]セイヴザクイーン チェンジ クリスタルスノウ、ナノギア、グランシェフ、アルテマウェポン アクセサリー プリン・ア・ラ・モード	
MPヘイスガ	1個につき、MPチャージの速度が30%上がる	リク、アクア
	習得以外の利用条件 武器 [ドナルド]セイヴザクイーン+ チェンジ シューティングスター、エバーアフター アクセサリー クリスタルレガリア、ミッキーブローチ	
リーフベール	ケアル系の魔法を使う動作中は無敵になる	ソラ、リク、アクア
	習得以外の利用条件 武器 [ソラ]エバーアフター チェンジ シューティングスター、アルテマウェポン	
ケアルコンバータ	バトル中にケアル系の魔法を使うと、残っていたMPの割合に応じてフォーム値がたまる(→P.185)	—
	習得以外の利用条件 アクセサリー バスターリング、ブレイブリング、ファントムリング、オリハルリング	
アイテムアップ	1個につき、バトルアイテムによるHP、MP、FOCUSの回復量が50%増える(キャンプメニューの「アイテム」で使った場合は増えない)	ベイマックス
	習得以外の利用条件 武器 [ドナルド]バトルメイス+ 防具 ヒーローグローブ アクセサリー 特定のスターメダル(→P.582)	
バーンガード	バーン状態にならなくなる	—
	習得以外の利用条件 武器 [グーフィー]騎士の盾+ 防具 ファイアマンロゼット アクセサリー 特定のジュニアメダル(→P.581)	

※1……『ウォークリジェネ』によるMPの回復ペースはP.189を参照(『ウォークヒーリング』によるHPの回復ペースも同じ)

サポートアビリティ(つづき)

名前	効果	習得できるキャラクター
クラウドガード	クラウド状態にならなくなる 習得以外の利用条件 [グーフィー]ストームアンカー+ 防具 アンブレラロゼット アクセサリー 特定のジュニアメダル(→P.581)	―
スニーズガード	スニーズ状態にならなくなる 習得以外の利用条件 武器 [グーフィー]クロックギア+ 防具 マスクロゼット アクセサリー 特定のジュニアメダル(→P.581)	―
フリーズガード	フリーズ状態にならなくなる 習得以外の利用条件 武器 [ソラ]クリスタルスノウ、[グーフィー]イージスの盾+ 防具 スノーロゼット アクセサリー 特定のジュニアメダル(→P.581)	―
エレキガード	帯電状態にならなくなる 習得以外の利用条件 武器 [グーフィー]スターシールド+ 防具 ラバーロゼット アクセサリー 特定のジュニアメダル(→P.581)	―
スタンガード	スタン状態にならなくなる 習得以外の利用条件 武器 [ソラ]ナノギア、[グーフィー]セイヴザキング+ アクセサリー 特定のマスターメダル(→P.581)	―
ドロー	プライズを引き寄せられる距離が長くなる(→P.202) 習得以外の利用条件 武器 [ソラ]キングダムチェーン アクセサリー 特定のジュニアメダル(→P.580)	ソラ(最大2個)、リク(2個)、アクア(2個)、ドナルド、グーフィー、ヘラクレス、ラプンツェル、フリン、マイク、ジャック
マジックドロー	魔法や特定の技(魔法力が影響するもの)で倒した敵が落としたプライズを、どんな距離でも引き寄せられるようになる 習得以外の利用条件 武器 [ソラ]シューティングスター(キーブレード変形時は2個) チェンジ エバーアフター アクセサリー 特定のマスターメダル(→P.581)、マジシャンピアス、スレイヤーピアス	―
マスタードロー	プライズをどんな距離でも引き寄せられるようになる 習得以外の利用条件 チェンジ キングダムチェーン、スターライト、ミッドナイトブルー、ファントムグリーン、ドーンティルダスク アクセサリー ドローリング	ソラ
ラックアップ	敵がプライズボックスを落とす確率が上がる(→P.202) 習得以外の利用条件 武器 [ソラ]ファボデピュティ チェンジ キングダムチェーン、スターライト、ミッドナイトブルー、ファントムグリーン、ドーンティルダスク アクセサリー 特定のマスターメダル(→P.581)、ラッキーリング	グーフィー、バズ、フリン、ジャック
プライズフィーバー	プライズボックス以外のプライズの出現数が1.5倍になる(→P.202) 習得以外の利用条件 フルコース 3つ星料理が2個以上	―
ミリオネア	プライズボックス以外のプライズがマニーに変換されて出現する(→P.202) 習得以外の利用条件 フルコース 3つ星料理が4個以上	―
HPコンバータ	HPプライズ(小)がHPプライズ(大)に変換されて出現する(→P.202) 習得以外の利用条件 アクセサリー カッパーアミュレット	―
MPコンバータ	MPプライズ(小)がMPプライズ(大)に変換されて出現する(→P.202) 習得以外の利用条件 アクセサリー シルバーアミュレット	―
フォーカスコンバータ	フォーカスプライズ(小)がフォーカスプライズ(大)に変換されて出現する(→P.202) 習得以外の利用条件 武器 [ソラ]ハッピーギア	―
マニーコンバータ	マニー(小)がマニー(中)に、マニー(中)がマニー(大)に変換されて出現する(→P.202) 習得以外の利用条件 アクセサリー ゴールドアミュレット	―
ハーベスト	1個につき、食材ポイントを△ボタンで調べたときに入手できる食材が1個増える 習得以外の利用条件 武器 [ソラ]ハニートレンタ アクセサリー グルメリング	グーフィー
シェアプライズ	HPやMPが満タンのときにプライズを拾うと、自分ではなく味方のHPやMPが回復する(→P.202)	グーフィー、ウッディ、フリン、サリー
ランチタイム	料理の効果時間が1.5倍になる(→P.548) 習得以外の利用条件 フルコース 3つ星料理が0~5個	―
パワーランチ	料理によるステータスの上昇量が1.25倍になる(小数点以下切り上げ) 習得以外の利用条件 フルコース 3つ星料理が1個以上	―
カリスマシェフ	レストランで料理をするときに大成功しやすくなる(→P.409) 習得以外の利用条件 武器 [ソラ]グランシェフ(強化1回目) アクセサリー グルメリング	―
バトルフォトグラファー	吹き飛ばされないかぎり、攻撃を受けても撮影モードが解除されなくなる(→P.200) 習得以外の利用条件 防具 ヒーローベルト	―
マルチロック	最大6体の敵を同時にターゲットにできる(R1ボタンでロックオンしているときをのぞく) 習得以外の利用条件 チェンジ シューティングスター(変形1段階目)、ハニートレンタ(変形1段階目)	―
ガードブレイク	攻撃を敵にガードされなくなる 習得以外の利用条件 チェンジ ファボデピュティ、ラダーオブフェイト、クラシックノーツ	―
ハニーショット	撃った弾に「ヒットした敵をハニー状態にする効果」が加わる 習得以外の利用条件 チェンジ ハニートレンタ	―
トランスフォーム	技を出すたびにキーブレードの先端部分の形状が変わる 習得以外の利用条件 チェンジ ナノギア	―



インゲームシネマティックディレクター

松浦未知雄

Michio Matsuura

代表作 KH I、KH I FM、KH II、KH Re：COM、KH BbS、KH BbS FM、KH 3D、KH 1.5、KH 2.5、KH 2.8

Q どのような作業を担当されましたか？

A ソラが技を使ったときやオリンポスでロックタイタンが出現したときのような、特殊なシチュエーションでの演出やカメラの動きを決める仕事です。物語の進行をになうカットシーンと区別して、開発チーム内では「リアルタイム演出」や「リアルタイムカメラ」と呼ばれていました。ただ、明確に切り分けることは難しく、マスター・ゼアノートとのラストバトル終了時のシーンなど、物語の進行に近い場面の演出もいくつか担当しています。

Q 一番こだわって制作した部分は？

A アレンデールの雪山で、ソラ、ドナルド、グーフィーの3人が盾に乗ってすべりながら敵から逃げるところです。崖から飛び出して滑空したあと、盾の上に着地してふたたびすべりはじめるシーンは、ソラたちや盾などの位置を合わせるのが非常に困難でしたが、アクションをスムーズに継続させるために、モーション担当のスタッフには何度も修正をお願いしてしまいました。

Q もっとも苦労した点を教えてください。

A 連携やアトラクションフローなどの技を途中でキャンセルして、別の技の演出をはじめる場合に、不具合が多く発生しました。それらの不具合は、ひとつひとつ地道に修正しています。

Q 次回作ではどんなことに挑戦したいですか？

A 今回も特殊なシチュエーションの演出を挿入するさいは、プレイヤーの気持ちが途切れないように工夫をこらしましたが、不具合のために割り切らざるを得なかったところもありました。今後も、演出だと感じさせないなめらかなカメラアングルの切りかえや、プレイヤーの操作を奪わずにストーリーを進行させるような手法を追求していきたいですね。

自分だけが知っている本作の秘密

トワイライトタウンでは『クラシックキングダム』をもとにした映画が上映されていますが、「The Klondike Kid」も途中まで作っていたんです。ただ、ゲームデータの入手場所が別のワールドになり、実装されませんでした。



マップディレクター

宮崎 要

Yoh Miyazaki

代表作 KH Re：COM、KH BbS、KH Re：coded、KH 3D、KH 0.2

Q とくに気に入っているマップは？

A サンフランソウキョウの中心街は、超高層ビル街あり、雑居ビル街あり、飲食店街ありと、都会のさまざまな面が詰まっていて、歩くだけでも楽しいと思います。とくに夜はネオンや看板の明かりがつき、雰囲気5割増しです(制作の苦労も5割増し)。

Q 幸運のマークはどのように配置しましたか？

A マップのいろいろな場所をめぐってもらいたいので、目立つ場所、立ち寄ってみたくなる場所、いかにも怪しい場所を中心に配置しています。物語を進める途中、ときおり足を止めて、周囲を見まわしていただけると幸いです。ちなみに、ミッキーマウスのスクリーンデビュー90周年にちなんで、幸運のマークも90個になっているんですよ。

Q 一番こだわって制作した部分を教えてください。

A トイボックスのギャラクシー トイズですね。おもちゃ屋はどなたにとってもおなじみの場所だと思いますが、いざ売り場を作ってみると、棚の並びや商品の陳列が少しズレただけで違和感が生まれたので、実在の店舗を相当研究しました。ちなみに、ホールの中央にある巨大なカプセルトイマシーンは、上部から伸びるレールが天井のUFOが放つ怪光線をイメージしていて、マシーン内部のカプセルが減ってくると、UFOから補充用のカプセルが投下されてレールを転がってくるという設定です。

Q 今回の作品でとくに見てほしいところは？

A トイボックスとモンストロポリスは、ほとんどの場所が映画に出てこない新規デザインで、デザイナーがいい仕事をしています。たとえばモンストロポリスの工場では、歩道を示す足跡マークがモンスターのものだったり、リフトのスイッチがモンスターのサイズに合わせて高いものと低いものがあったりするので、スミズミまで注目してみてください。

自分だけが知っている本作の秘密

ピクサー作品に登場するピザプラネットの車(→P.678)など、原作映画でおなじみの隠しネタをいくつか仕込んでみました。自分で言うのも何ですが、非常に見つけにくいです。





レベルディレクター

大野和貴

Kazuki Dono

代表作　KH COM、KH 2.8、すばらしきこのせかい

Q 各ワールドのコンセプトを教えてください。

A トイボックスは「おもちゃ屋でロボットに乗りこむ」、ザ・カリビアンは「陸海空のすべてを使う」などです。あとは、原作の内容やワールド内のロケーションに何が合うかを重視して考えました。

Q セブンプリンズが生まれた経緯は？

A 特殊エネミーの企画案を出すことになったのがきっかけですね。「『KHⅡ FM』に登場した「XIIIキノコ」を今作で出すとしたら？」と考えたときに、セブンプリンセスに注目し、「XIII機関→XIIIキノコ」と同様の流れで「セブンプリンセス→セブンプリンズ」となりました。

Q 一番こだわって制作した部分はどこですか？

A ディズニーキャラクターたちとの繋がりです。マップ上のものに反応したり、食材や幸運のマークを探すヒントを教えてくれたりと、一緒に冒険している雰囲気を感じられる要素を詰めこみました。

Q 今回の作品で見てほしいところは？

A 終わりの世界で集めるソラの身体は、いままでの冒険のさまざまな場面を連想させる動きをしています。それぞれの身体が何をやっているのか、考えてみるのもおもしろいかもしれません。

Q 開発中の忘れられない思い出を教えてください。

A 開発終盤の数ヵ月でセブンプリンズの実装をまかされて、ひとつだけ内容が固まっていなかった企画について、海外のイベントに参加していた安江(安江 泰氏：Coディレクター)とメールで打ち合わせをしていきました。なんとか形になったころに、東京ゲームショウのステージで安江が「ミニゲームがどんどん実装されるんです！」的なことを言っているのを会場で聞いて、「いやいや、こっちはギリギリですけど!?」と心のなかで叫んでました(笑)。

自分だけが知っている本作の秘密

トイボックスで乗れるギガースは、空中から地面に落下すると、着地モーションをとるので一瞬動けなくなりますが、地面に着くギリギリで『ブースター』を使えば、着地モーションをとらずにすぐ行動することができます。



アートディレクター：エンヴァイロメント

齋藤栄治

Eiji Saito

代表作　KH 2.8、FFXIII、FFXIII-2、ライトニング リターンズ FFXIII、The 3rd Birthday

Q どのような作業を担当されましたか？

A 背景全般のアートディレクションのほか、背景チームの運営やスケジュール管理など、管理業務全般を担当しました。

Q 過去のシリーズ作品を参考にした部分や、変えようとした部分があれば教えてください。

A 『KHⅡ』の発売から13年が経ち、ゲーム機も2世代進んだので、過去作のイメージや空気感を残しつつも技術の進化に負けない見栄えに仕上げることに、多くの時間を費やしました。トワイライトタウンは、とくに過去作からの進化がわかりやすいワールドなので、ぜひプレイでご確認ください。

Q もっとも苦労した点は？

A 各ワールドの制作をスタートするときには、企画書をベースに作業の量と期間の見積もりを行なうのですが、「KH」シリーズはワールドごとに見た目も遊びも異なるうえ、原作の映画を忠実に再現する必要があるので、データの流用があまりできません。そのせいで、作業量が膨大になって想定をオーバーすることが多かったため、毎回頭を抱えていました。開発する側としては苦労が絶えなかったのですが、プレイヤーさんの視点に立つと、こんなゼイタクなゲームはなかなかないと思います。

Q 開発中の忘れられない思い出を教えてください。

A 開発初期のころ、PBR(光の反射や散乱などの現象を正確に再現して写実的な画像を作る技術)の学習の一環として、社内の有志で街や山、観光地、展望台、テーマパークなどさまざまな場所に行っては、検証用データを計測しました。年明け早々に河川敷で橙色の日の出を見たあと、寒さにふるえながら5時間ぶっ通しで照度計測と写真撮影を行なった苦しみは、いまとなってはいい思い出ですね。

自分だけが知っている本作の秘密

トイボックスでは、ソラたちがおもちゃの姿になって冒険しますが、ソラたちを小さくするとデータの都合上いろいろと問題が出たので、キャラクターのサイズは変えずに、背景のものを通常の5～8倍にしています。



CHAPTER 3 GAME SYSTEM ゲームシステム





ゲームシステム1

ゲームの基礎知識



システムグロッサリー　ワールドマップ

ワールド間を移動するための場所。ワールドから別のワールドへ向かうときは、グミシップ(→P.462)で星の大海を渡らなければならない。以前に行ったことがあるワールドをふたたび訪れる場合は、グミシップの操作を省略してすぐに着陸できる。

タイトルメニュー

ここが重要！ タイトルメニューで選べる項目は、セーブデータがあると増える。

初期状態



セーブデータ(オートセーブも含む)があるとき



タイトルメニューで選べる項目の役割

項目	役割
CONTINUE	最後にセーブされたデータをロードし、そのつづきからはじめる
NEW GAME	ゲームモード(難易度／→P.670)と画面の明るさを決め、物語の最初からはじめる
LOAD GAME	セーブデータを選んでロードし、そのつづきからはじめる
CONFIG	ゲームの各種設定を変更する
TUTORIAL	解説を見ながら、さまざまな操作を練習する
THEATER	それまでに見たカットシーンをもう一度見る
MEMORY ARCHIVE(※1)	『キングダム ハーツⅢ』までの物語を振り返る

※1……ゲームをバージョン1.01以上にアップデートすると追加される

これもCHECK! ● 前回のつづきから遊ぶなら「CONTINUE」を選べばOK。「LOAD GAME」は、以前の状態にさかのぼってやり直したい場合に選ぶといい

ゲームの流れ

ここが重要！ 「ワールドを冒険してクリア→つぎのワールドへ」のくり返しが基本(→P.208)。



ワールド内を冒険

ワールドをクリア

⬇ワールドマップで「出発」を選び、グミシップを操作して新たなワールドへ向かう。グミシップの詳細は、CHAPTER 6(→P.462)を参照。



⬆敵と戦ったり宝箱を開けたりしながら物語を進めていく。多くの場合は、最後に待ち受けるボス敵を倒せばワールドクリアとなる。

ワールドに着陸

新たなワールドへ

セーブとセーブポイント

ここが重要! プレイ途中のデータは、セーブポイントで保存できる。



⬅セーブポイントはこのような外見をしており、それぞれのワールド内に数ヵ所ずつある。

セーブポイントの特徴

- 触れている状態で△ボタンを押すとメニューが開き、セーブを行なえる。メニューでは、セーブのほかに下の表のことも行なえる
- 触れているあいだ、ソラおよび仲間のHP&MPと、ソラのFOCUSが急速に回復する

セーブポイントのメニューでできるセーブ以外のこと

項目	選べる時期	できること
エリアセレクト	オリンポスのテーベ/市民広場でロックトロールを倒したあと	同じワールド内のセーブポイントへ移動する。移動先は、物語を進めるか、セーブポイントに触れることで増える。物語の進行状況しだいでは、利用できない場合がある
ワールドマップ	オリンポスをクリアしたあと	ワールドマップへ出る
レストラン	トワイライトタウンをクリアしたあと	ミニゲーム『リトルシェフのレストラン』(→P.407)をはじめる
チュートリアル	最初から	解説を見ながら、さまざまな操作を練習する
タイトル	最初から	タイトル画面にもどる

これも CHECK!

- 保存できるのは、自由にセーブできるデータ9個+オートセーブ(下の項を参照)のデータ1個の、合計10個まで
- ワールドマップ上にはセーブポイントがなく、「メンテナンス→セーブ」でセーブできる

プレイ状況はオートセーブで自動的に記録される

オートセーブされるおもなタイミング

- いずれかのワールドを訪れたとき
- 別のエリアへ移動して画面がいったん暗転したとき
- エリアセレクトを行なったとき
- イベントシーンのあと
- ボス敵とのバトルの開始時
- 大半のミニゲームの開始時および終了時
- セーブデータ(※2)をロードしたとき

※写真撮影後にも「SAVING...」と表示されるが、このときはアルバムに画像が追加されるのみで、プレイ状況が記録されているわけではない(セーブしないままゲームを終えると、その画像も消える)
※2……ワールドマップでセーブしたデータをのぞく





➡オートセーブ中は、画面右下に「SAVING...」と表示される。このときは本体の電源を切らないように。

これも CHECK!

- オートセーブされるデータは、つねに上書きされていく
- オートセーブされたデータは、「LOAD GAME」から選んでロード可能。最後のセーブがオートセーブだった場合は、「CONTINUE」でもロードできる

コラムポータル 光が小さいセーブポイントは機能が制限されている

右記のような場所や時期では、セーブポイントの中央の部分の光が小さくなる(右の写真を参照)。この外見のセーブポイントでは、「エリアセレクト」「ワールドマップ」「レストラン」は選べないので注意。



セーブポイントの光が小さいおもな場所や時期

- オリンポス(ワールドクリア前のみ)
- 100エーカーの森
- 旅立ちの地
- 物語終盤でリッチを追っているとき
- キーブレード墓場の断絶の迷宮(ワールドクリア前のみ)



移動のアクション



システムグロッサリー　フリーラン

移動のアクションが地形に応じて自動的に変化するシステムのこと(変化したアクションを指す場合もある)。小さな段差をジャンプせずに乗り越えたり、垂直の壁を駆け上がったりするほか、キラキラ光っている場所を飛び移っていったりもできる。

基本的な移動方法

ここが重要! 左スティックで走って⊗ボタンでジャンプするのが、もっとも基本的なアクション。

歩く



操作方法
左スティックを浅く入力する

! 移動速度は秒速1.3m

ぶら下がる



操作方法
空中を落下中に、段差のフチに近づく(自動的にフチをつかんでぶら下がる)

走る



操作方法
左スティックを深く入力する

! 移動速度は秒速6.8m。1秒以上走りつづけたあとは、秒速9.8mになる

足場にのぼる



操作方法
ぶら下がっているときに、左スティックをフチの方向へ入力する

ジャンプ



操作方法
⊗ボタンを押す。ボタンを長く押すほど高く跳べる

! 跳べる高さは1.65～2.65m。『ハイジャンプ』を利用していると、2.6～4.6mになる

手を放して降りる



操作方法
ぶら下がっているときに、左スティックをフチと反対方向へ入力するか⊗ボタンを押す

坂をすべり下りる



操作方法
傾斜が25度以上50度未満の坂で、坂の下方向へ走る

! 移動速度は最高で秒速16m。坂をすべり下りている最中に『たたかう』を実行すると、『キーブレード乗り突進』をくり出す(→P.67)

アスレチックフロー



操作方法
R1ボタンを長押ししてから□ボタンを押す

詳細はP.199

これもCHECK!

● エバーアフターがミラージュロッドに変形しているときや、クリスタルスノウがブリザードブレードに変形しているとき、およびアルティメットフォームになっているとき(アルテマウェポン使用時のフォームチェンジ中)は、歩いたり走ったりするのではなく、地上をすべるように移動する。移動速度は走るときと同じだが、慣性がつくので、急には立ち止まれない

ムーブアビリティによる移動のアクション

ここが重要！ ムーブアビリティを利用していると、特殊な方法による移動もできるようになる。

名前と操作方法		アクションの内容	使えるようになる時期	このアビリティを利用できるフォーム(※1)
ダブルフライト 操作方法 空中で⊗ボタンを押す		空中でジャンプする。跳べる高さは、アクションの開始地点から10.5m。地上でジャンプしたあと『ダブルフライト』を行なえば、いわゆる「2段ジャンプ」ができる	アレンデールでフロストサーペントの群れを倒したあと	エレメントフォーム(シューティングスターやエバーアフターを使用中にチェンジするフォーム)
ドッジロール 操作方法 地上で左スティックを入力しながら◎ボタンを押す		地面をすばやく転がって直進する。動作時間は0.47秒、移動距離は6mで、動作中は無敵	最初から	—
エアスライド 操作方法 バトル中ではないときに、空中で左スティックを入力しながら◎ボタンを押す(※2)		空中をすばやく直進する。動作時間は0.5秒、移動距離は8mで、動作中は無敵。移動距離は、このアビリティを2個利用していると12m、3個以上利用していると16mになる(動作時間は変わらない)	最初から	ブリッツフォーム(クリスタルスノウ、ナノギア、グランシェフを使用中にチェンジするフォーム)
エアドッジ 操作方法 バトル中に、空中で左スティックを入力しながら◎ボタンを押す		身体を回転させながら、空中をすばやく直進する。動作時間は0.5秒、移動距離は6mで、動作中は無敵。	最初から	—
グライド 操作方法 空中で⊗ボタンを長押しする		空中を滑空する。移動速度は秒速15m。滑空しているあいだは高度がだんだん下がるが、地面に接しても中断せず、地表スレスレを滑空しつづける(水面に接した場合は中断して着水し、水面を泳ぎはじめる／→P.169)	キーブレード墓場(1回目)の荒野で、敵の大群を倒したあと	ブリッツフォーム(クリスタルスノウ、ナノギア、グランシェフを使用中にチェンジするフォーム)

※1……記載されているフォームにチェンジしているあいだは、アビリティの習得前だったりアビリティを外していたりしても利用できる
※2……『エアドッジ』を外している場合は、バトル中でも行なえる

これもCHECK! ● ムーブアビリティでは、フリーフローアクションによる移動も可能(→P.194)

Index

フリーラン

ここが重要! 地形によっては、左スティックの操作だけでスムーズに進んでいける。

段差などを乗り越える



小さな段差や障害物は、⊗ボタンでジャンプをしなくても、走っているだけで自動的に飛び越えて進んでいける。

壁を走る



特定の壁を、真上、斜め上、真横へ走る(下へ走ることはできない)。移動速度は秒速12.5m。

キラキラの場所でのアクション



キラキラ光っている場所では、飛び移っていくなど、場所に応じたさまざまなアクションが行なえる。

フリーランで壁を走っているときの注意点

- 左スティックを放すか下へ入力すると、壁を走るのは中断される
- 『たたかう』やシュートロック(→P.198)は実行できるが、実行すると壁を走るのは中断される
- 魔法、アイテム、リンクは使えず、写真撮影も行なえない
- ジャンプはできないが、『スーパージャンプ』(→P.194)はできる
- ◎ボタンを押すと、『ウォールキック』(→P.194)が行なえる



←フリーランで走れる壁や建物は、下から波のようなものが上へのぼっていく。

ダイブ

ここが重要! 高いところから飛び降りれば「ダイブ」が行なえる。

1 両手両足を広げてダイブ



↑ソラが高いところから落下しているときは、途中で両手両足を広げた「ダイブ」の姿勢に変わる。

2 攻撃のサインが表示



↑何らかの設置物または敵にマーカーが表示されていれば、画面中央付近に「ATTACK!!」と表示される。

3 『ダイブアタック』で攻撃



↑◎ボタンを押すと、ふつうの攻撃では壊せない設置物でも破壊可能な『ダイブアタック』をくり出せる。

コラムポータル　快適な移動のためにコンフィグでカメラ操作を設定しよう

コンフィグの「フィールドカメラ操作：上下」「フィールドカメラ操作：左右」の項目では、右スティック入力時のカメラの動きかたを決められる。移動しながら周囲の様子を把握できるように、自分が操作しやすい設定をしておこう。ただし、一部の操作をするときは、それらの項目ではなく、「照準操作：上下」「照準操作：左右」や、「特殊移動操作：上下」が影響するので注意。

「照準操作：上下」「照準操作：左右」が影響するおもなもの

影響するもの	詳細
特定のキーブレード変形時の「シューターモード」	P.76
アトラクションフロー『シューティングライド』	P.114
アトラクションフロー『マウンテンコースター』	P.115
特殊レールスライド	P.195
シュートロック	P.198
写真撮影	P.200
ザ・カリビアンでの空中戦におけるカメラの操作	P.316
ザ・カリビアンでの船の操作	P.323
トイボックスでのギガースの操作	P.419

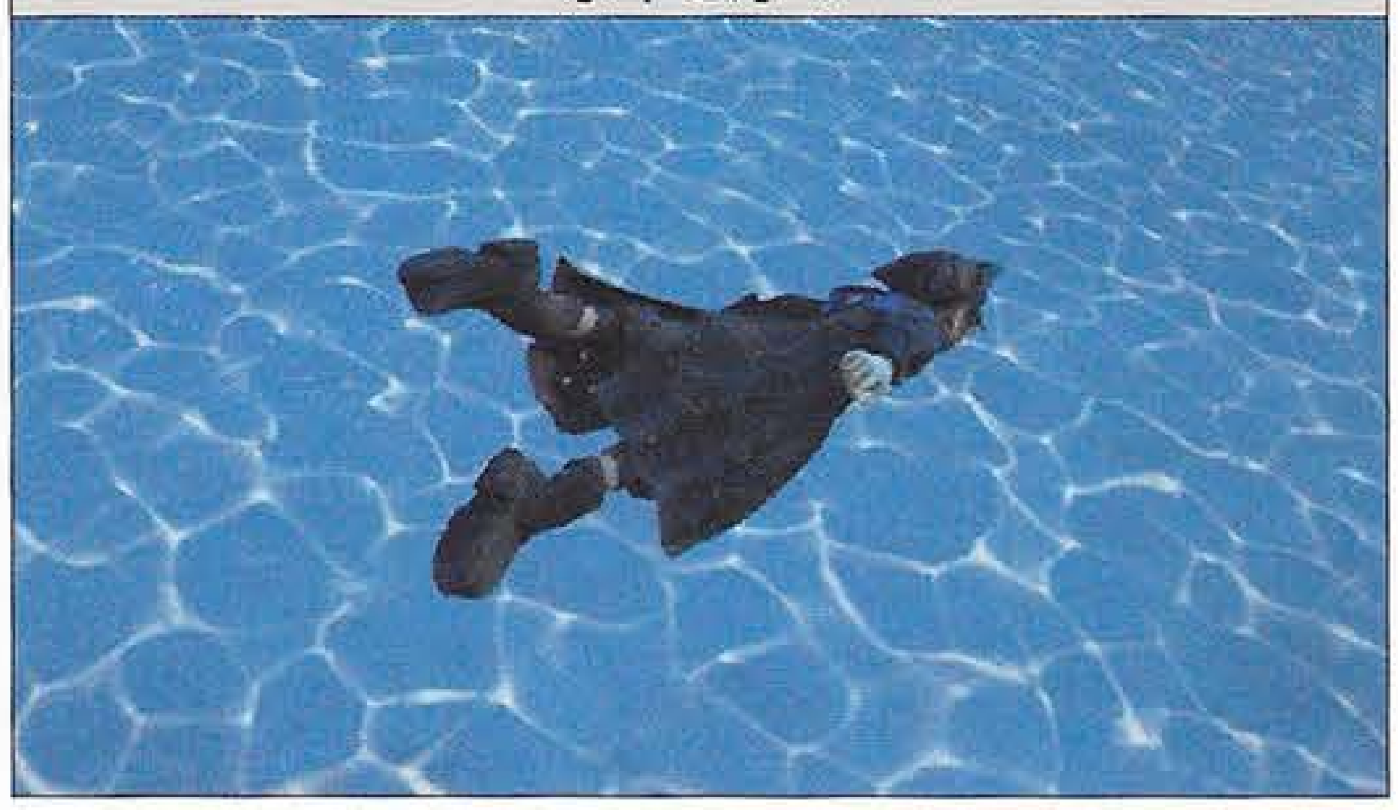
「特殊移動操作：上下」が影響するおもなもの

影響するもの	詳細
ウッディ&バズとの連携『ロデオロケット』	P.110
水中で、⊗ボタンで速く泳いでいるときの操作	P.169
ザ・カリビアンでの空中戦におけるヴェイパーフライ(自分が乗っているハートレス)の操作	P.316
ダークベイマックスとのバトルの前半でベイマックスに乗っているときの操作(※1)	P.339
ミニゲーム『フラッシュトレーサー』のBコースでベイマックスに乗っているときの操作(※1)	P.452

※1……連携『インターセプトジェット』を使った状態になるが、表内に記載した以外の状況でこの連携を使っても、「特殊移動操作：上下」は影響しない

水面や水中での移動

ここが重要! ある程度深い水場では泳げるが、行なえるアクションは水面と水中で異なる。

水面を泳ぐ	水中を泳ぐ
	

水面や水中を泳ぐ機会があるワールド

※○……ある、×……ない

ワールド	水面を泳ぐ機会	水中を泳ぐ機会
キングダム・オブ・コロナ(森／沼、森／岸辺、コロナの町／船着き場)	○	×
ザ・カリビアン(さまざまな場所)	○	○
スカラ・アド・カエルム(アーマー・ゼアノートとのバトルの途中／→P.663)	×	○

※ザ・カリビアンでは、非常に高いところから水面に落ちるか、水面での移動中にL2ボタンを押すと、水にもぐって水中で泳ぐ操作に切りかわる。また、水中にいるときに水面まで浮上すると、水面で泳ぐ操作に切りかわる

水面や水中での独自のアクション

※○……できる、×……できない

アクション	水面	水中	操作方法
泳ぐ	○	○	左スティックを入力する
速く泳ぐ	×	○	⊗ボタンを押す
潜る	○(※2)	○	L2ボタンを押す
上がる	×	○	R2ボタンを押す

※2……ザ・カリビアンでのみできる



⬅水中でカメラを水面または水底に向けて前方へ泳げば、L2ボタンやR2ボタンを押さなくても、上下方向へ進める。



➡水中で⊗ボタンを押しているあいだは、ソラが向いている方向へ速く泳ぐ。進行方向は左スティックで変更可能。

水面や水中でできることとできないこと

※○……できる、×……できない

アクション		水面	水中
ジャンプ	▶P.166	○	×
たたかう	▶P.174	×	○
魔法	▶P.188	×	○
アイテム	▶P.547	×	○
リンク	▶P.191	×	×
ショートカットへの切りかえ	▶P.175	×	○
回避(※3)	▶P.180	×	○
ガード	▶P.180	×	○
ガードカウンター	▶P.181	×	×
リスクドッジ	▶P.181	×	×
フォームチェンジ(キーブレード変形)	▶P.185	×	×
強化魔法	▶P.190	×	×
連携	▶P.192	×	×
フリーフロー	▶P.194	×	×
アトラクションフロー	▶P.196	×	×
シュートフロー	▶P.198	×	×
アスレチックフロー	▶P.199	○	×
写真撮影	▶P.200	×	○
しらべる、セーブ	▶P.176	○	○

※3……水中では、バトル中かどうかやアビリティに関係なく、『エアドッジ』と同じ動きでの回避が行なえる

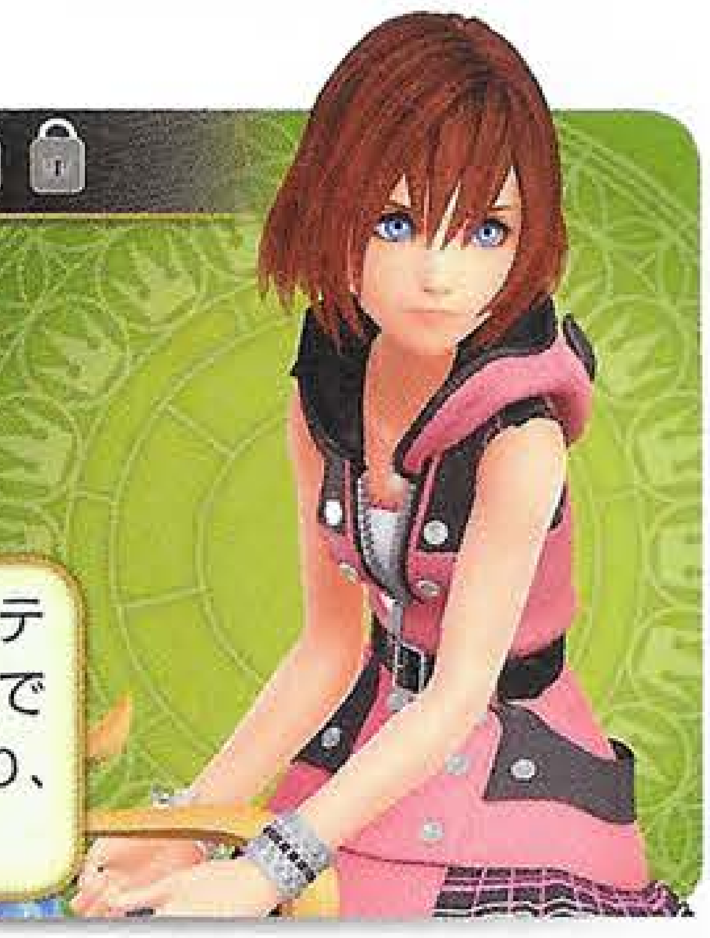
これもCHECK!

- 移動速度は、水面で泳いでいるときは秒速3.7m、水中で泳いでいるときは秒速5m、水中で⊗ボタンを押して速く泳いでいるときは秒速12.5m
- 『たたかう』と魔法は、地上や空中にいるときとは変化する(→P.154)
- フォームチェンジ(キーブレード変形)用のゲージやシチュエーションコマンドは泳ぎはじめると消え、水面や水中にいるあいだは新たに出現しない。また、泳ぎはじめると、フォームチェンジ(キーブレード変形)は解除される
- 水面では基本的にバトルにならない。出現していた敵は、ソラが水面を泳ぎはじめるといなくなる(レイジングヴァルチャーとのバトル中に水面に落ちた場合をのぞく)

Index

ゲームシステム3

ステータスと成長



システムグロッサリー ステータス

キャラクターの戦闘能力を数字で表したもの。基本的には、ステータスが高いほどバトルで強い。レベルアップや勝利ボーナスで上がっていくほか、武器、防具、アクセサリーを装備して上げたり、料理を食べて一時的に上げたりすることもできる。

ステータスの種類と役割

ここが重要! キャラクターのステータスは、キャンプメニューの「ステータス」で確認できる。

名前	役割
レベル	総合的な強さ。経験値が規定の量までたまるたびに上がって強くなる(下の「成長」の項を参照)
AP	最大AP。アビリティをどれだけセットできるかに影響する(右ページを参照)
総獲得経験値	それまでに獲得した経験値の累計
次のレベルまで	つぎにレベルが上がるまでに必要な経験値の量
HP	体力。ダメージを受けると減り、操作キャラクターのHPがゼロになるとゲームオーバー(→P.183)。仲間のHPがゼロになると、その仲間は戦闘不能状態になる(→P.173)
MP	ふしぎな力。魔法やリンクを使うと減る。MPチャージ中などのときは、魔法やリンクが使えなくなる(→P.189)

名前	役割
FOCUS	シュートフローに必要な力。シュートフローを使うと減る。ゲージのチャージ中は、シュートフローが使えなくなる(→P.198)
攻撃力	物理攻撃の強さ。ほとんどの技は、この値が高いときほど与えるダメージ量が増える(→P.184)
魔法力	魔法攻撃の強さ。魔法および一部の技は、この値が高いときほど与えるダメージ量が増える(→P.184)
防御力	守りの堅さ。この値が高いときほど、受けるダメージ量が減る(→P.184)
ファイア耐性	各属性への耐性。「%」で表され、その割合のぶんだけ、対応する属性の攻撃で受けるダメージ量が減る(→P.184)
ブリザド耐性	
サンダー耐性	
ウォータ耐性	
エアロ耐性	
ダーク耐性	

これもCHECK!
- 最大HPと最大MPの初期値は、目覚めの園で選んだ「求める強さ」に応じて変わる(→P.58)。成長による最大HPと最大MPの上昇量はどんな要素によっても変わることがないので、初期値の差はそのまま最終的な値の差にもなる

成長

ここが重要! キャラクターは、おもにレベルアップと勝利ボーナスで成長する。

レベルアップ



経験値が規定の量までたまるたびに起こる成長。このときの成長の内容は以下のとおり。

レベルアップによる成長の内容

- 攻撃力アップ
- 魔法力アップ
- 防御力アップ
- 最大APアップ
- アビリティを習得

勝利ボーナス



物語中の特定のバトルに勝ったときに起こる成長。このときの成長の内容は以下のとおり。

勝利ボーナスによる成長の内容

- 最大HPアップ
- 最大MPアップ
- アビリティを習得
- 魔法を習得
- 防具装備数アップ
- アクセサリー装備数アップ
- アイテム装備数アップ

これもCHECK!
- 攻撃力、魔法力、防御力、最大APはそれぞれ、パワーアップ、マジックアップ、ガードアップ、APアップを使うことでも上げられる(ひとりのキャラクターに使えるのは、各100個まで)

アビリティ

システムグロッサリー　アビリティ

ソラや仲間が利用できる特殊な能力。おおまかには、バトル用のアクションの種類が増える「アクションアビリティ」、移動時に役立つ「ムーブアビリティ」、さまざまな補助の効果を持つ「サポートアビリティ」の3種類に分類される。

アビリティの習得と一時的な利用

ここが重要! アビリティは特定の条件で習得できるほか、一時的に利用可能にする方法もある。

アビリティを習得する条件

- レベルを上げる
- 勝利ボーナスを得る
- 物語を進める
- 特定のミニゲームで好成績を収める

アビリティを一時的に利用可能にする方法

方法	利用可能になるアビリティ
アビリティがついている武器、防具、アクセサリーを装備する	その装備品についているアビリティ
フォームチェンジおよびキーブレード変形を行なう	フォームおよび変形後のキーブレードごとに決まったアビリティ
オードブル、スープ、魚料理、肉料理、デザートを一度に食べる	「フルコース効果」(→P.549)のアビリティ



⬆キャンプメニューの「アビリティ」や「そうび」の画面で△ボタンを押すと、装備している(またはカーソルを合わせている)武器、防具、アクセサリーによって利用可能なアビリティの一覧を確認できる。

これもCHECK!
- 最初から習得しているアビリティもある
- レベルアップでアビリティを習得するのはソラのみ。ソラのレベルアップ時のアビリティの習得順は、目覚めの園で選んだ「学びたい力」に応じて変わる(→P.59)

アビリティのセット

ここが重要! 習得したアビリティのうち、効果を得られるのはセットしているもののみ。

アビリティのセットについて覚えておきたいこと

- アビリティのセットは、キャンプメニューの「アビリティ」で行なう(右の写真を参照)
- アビリティをセットするにはAPが必要。具体的には、アビリティの必要APの合計が、そのキャラクターの最大APを超えない範囲までセットできる。最大APを上げる方法は以下のとおり

最大APを上げる方法

- レベルを上げる(左ページを参照)
- APアップを使う
- アクセサリーを装備する(そのアクセサリーを装備しているあいだのみ上がる)

アビリティをセットするときの表示の意味と操作方法



これもCHECK!
- 新しく習得したばかりのアビリティは、セットされていない状態になっている
- アクセサリーを外すと「最大AP<アビリティの必要APの合計」になってしまう場合は、そうならないようにアビリティを先に外しておかなければ、そのアクセサリーは外せない

ゲームシステム5

仲間



システムグロッサリー
仲間

ソラと一緒に戦ってくれる、味方となるキャラクター。プレイヤーが操作できるわけではないが、それぞれが独自の判断で敵を攻撃したり、味方を回復したりする。ソラと力を合わせて、強力な「連携」をくり出すことも可能(→P.192)。

仲間

ここが重要! いつも一緒の仲間と、特定のワールドでのみ仲間になる「ワールドキャラクター」がいる。

いつも一緒の仲間

どのワールドでも、ほとんどの場面でソラと一緒に戦ってくれる。



ドナルド P.130　グーフィー P.133

ワールドキャラクター

ワールド内での物語の進行に応じて、パーティーに加わったり外れたりする。

オリンポス

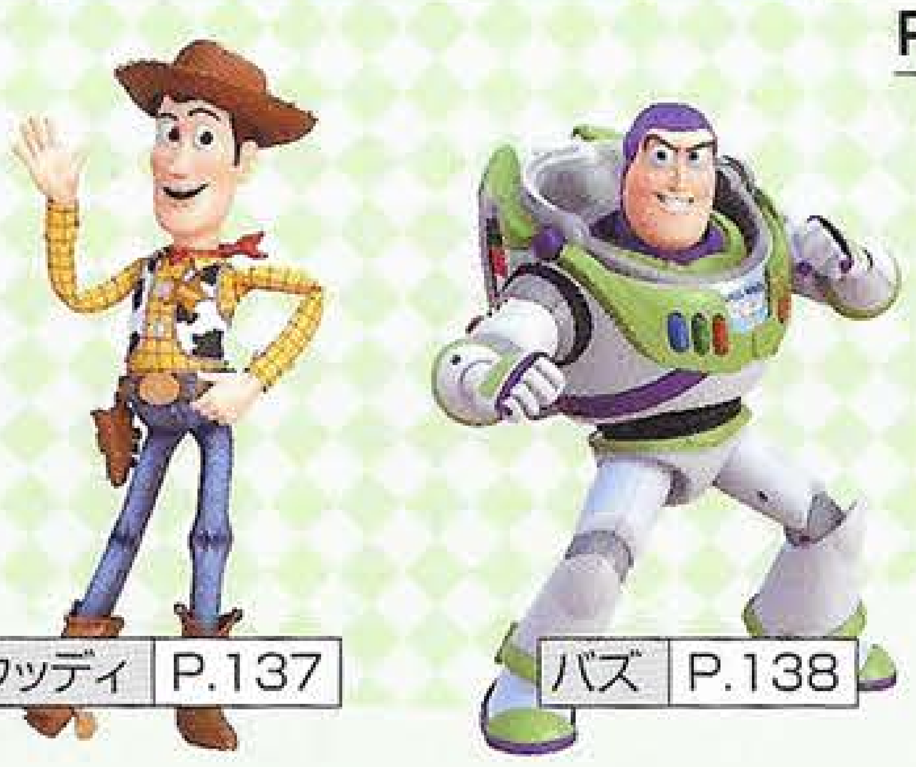
P.214



ヘラクレス P.136

トイボックス

P.242



ウッディ P.137　バズ P.138

キングダム・オブ・コロナ

P.256



ラプンツェル P.139　フリン P.140

モンストロポリス

P.270



サリー P.141　マイク P.142

アレンデール

P.284



マシュマロウ P.143

ザ・カリビアン

P.308



ジャック P.144

サンフランソウキョウ

P.328



ベイマックス P.145

これもCHECK!

- 仲間がいなくなって、ソラひとりになる場面もある
- 特定のバトルでのみ味方として戦ってくれる「共闘キャラクター」もいる(→P.146〜153)
- 仲間の攻撃でボス敵のHPを減らせるのは残り1までで、トドメは刺せない

仲間のカスタマイズ

ここが重要! キャンプメニューの「カスタマイズ」では、仲間の戦いかたを設定できる。

項目		解説
バトルスタイル （戦いかたの方針）	いっしょにたたかえ	なるべくソラの近くで戦おうとする
	じゆうにたたかえ	ソラとの距離は気にせず、独自に敵を攻撃する
	ソラにまかせろ	ふだんはソラのあとについて移動し、味方の回復のみを行なう
	ねらいをさだめろ	ソラとの距離は気にせず、自分が攻撃した相手を倒すまで狙いつづける
アビリティ （アビリティの使用頻度）	じゆうに	「じゆうに＞バランスよく＞あんまり」の順に、アビリティをよく使う
	バランスよく	
	あんまり	
回復 （回復を行なう頻度）	よくつかう	各ステータスが下の表の条件を満たした味方がいる場合に、自分のアビリティや装備しているアイテムで回復が可能なら、それらを使って回復する（アイテムによる回復を行なうのはバトル中のみ）。回復の対象は、「ソラ」「自分」「仲間」それぞれについて、ON／OFFで設定可能
	ピンチだけ	
	いつもげんき	

「回復」の項目の設定ごとの回復する条件

回復する条件 ／「回復」の項目	HP		MP	FOCUS	状態異常
	バトル中	バトル中以外			
よくつかう	35%未満	50%未満	25%未満	25%未満	発生している
ピンチだけ	25%以下	25%以下	チャージ中	チャージ中	発生している
いつもげんき	50%未満	80%未満	25%未満	25%未満	発生している

これもCHECK!
- 仲間は装備するものを変えることや、アビリティをセットしたり外したりすることもできる（武器を変えられるのはドナルドとグーフィーのみ）
- 共闘キャラクターのカスタマイズはできない（装備やアビリティの変更もできない）

仲間の戦闘不能状態

ここが重要! 仲間は、HPがゼロになると、しばらく戦闘不能状態になる。



⬆戦闘不能状態の仲間はうずくまったりすわりこんだりして、頭上で星がまわる。この状態は、右の表の方法で解除可能。

仲間の戦闘不能状態を解除する方法

方法	解説	解除時のHPの回復量
時間が経過するのを待つ	ドナルドは40秒、グーフィーは35秒、ワールドキャラクターや共闘キャラクターは30秒が経過すると、戦闘不能状態が自動的に解除される。解除されるまでの時間は、『ハイパーヒーリング』を1個利用しているなら半分、2個利用しているなら3分の1になる	最大HPの25%（小数点以下切り上げ／※1）
ケアル系の魔法やポーションなどで、その仲間のHPを回復する	HPが回復することで、戦闘不能状態が解除される	戦闘不能状態ではないときの回復量の半分（小数点以下切り上げ）。エリクサーなどの「全回復する効果」では、戦闘不能状態でも全回復する
その仲間が参加する連携（→P.192）を実行する（※2）	戦闘不能状態の仲間は連携を呼びかけてこないが、すでに連携のシチュエーションコマンドが表示されていれば、そのコマンドは仲間が戦闘不能状態のままでも実行可能。実行すると、連携に参加する仲間全員の戦闘不能状態が解除される	最大HPの25%（小数点以下切り上げ／※1）
アトラクションフロー（→P.196）を実行する	全員の戦闘不能状態が解除される	最大HPの25%（小数点以下切り上げ／※1）
バトルを終える	全員の戦闘不能状態が解除される	最大HPの25%（小数点以下切り上げ／※1）

※1……『ハイパーヒーリング』を1個利用しているなら「最大HPの50%」、2個利用しているなら「最大HPの75%」
※2……デビルズタワー（1回目）とのバトルで、リクを操作して『リフレク』や『ダブルデュエル』を使ったときにも、共闘キャラクターである王様の戦闘不能状態を解除できる



コマンド

システムグロッサリー　コマンドメニュー

画面左下に表示される、操作キャラクターのアクションを選ぶためのメニュー。全体のデザインがワールドごとに異なるほか、フォームチェンジ(キーブレード変形)中、連携中、リンク中、アトラクションフロー中などには、上部の表示が変化する。

コマンドメニュー

ここが重要! 方向キーの上下でコマンドを選び、◎ボタンで決定する。



コマンド	使えるようになる時期	コマンドの内容
たたかう	目覚めの園で鏡を調べたあと	武器による攻撃を行なう
まほう	オリンポスを訪れたあと	習得している魔法のうち、カスタマイズ(右ページを参照)で選んでいるものを使う
アイテム	オリンポスを訪れたあと	装備しているアイテムを使う
リンク	闇の世界でデビルズタワー(1回目)を倒したあと	持っている「絆のお守り」に対応した相手とのリンクを行なう(→P.191)

『まほう』『アイテム』『リンク』ではサブコマンドも選ぶ

1 コマンドを選択



⬆コマンドメニューで、『まほう』『アイテム』『リンク』の3つのコマンドのうち、いずれかを選ぶ。

2 使いたいものを選ぶ



⬆すると、使用可能なものの一覧がサブコマンドとして開くので、それらのなかから使うものを決めよう。

3 対象を決定



⬆ケアル系の魔法やポーションなどのアイテムを使う場合は、さらに、対象を選択する必要がある。

これもCHECK!

- 『まほう』『アイテム』『リンク』のサブコマンドは、方向キーの右を押すことでも開ける
- サブコマンドが開いている状態で⊗ボタンを押すと、サブコマンドが閉じる。そのため、サブコマンドが開いたままではジャンプできない
- 『フレンドエイド』を外している場合は、ケアル系の魔法やポーションなどを使うときに対象を選択せず、自分を回復する

コラムポータル　『たたかう』はコマンド名が変化することがある

右記のような技を出せるときは、『たたかう』がその技の名前に変わる。とはいえ、実質的には名前が変わるだけで、『たたかう』と同じく◎ボタンを押していれば技を出すことが可能だ。



『たたかう』からコマンド名が変化するおもな技

- ドナルドやグーフィーと協力するコンボフィニッシュ(『ユニゾンファイア』『フュージョンスピン』など)
- 各種のガードカウンターやリスクドッジカウンター
- ブローカウンター
- ファイナルブロー
- 一部のフォームのフィニッシュ攻撃中の追撃



キャンプメニューの「カスタマイズ」でサブコマンドの順番などを変更可能

順番の並べかえ





サブコマンドを開いたときの魔法やリンクの並び順を変更できる。コマンドにカーソルを合わせて△ボタンを押し、移動先の位置でもう1回△ボタンを押せばOK。

系統内の魔法の選択



上位の魔法(『○○○ラ』『○○○ガ』)を覚えている場合は、魔法にカーソルを合わせて○ボタンを押すことで、同じ系統のどの魔法を使うかを設定できる。

コマンドを選ぶ操作にはコンフィグの特定の項目が影響する

コマンド選択



「アクティブ」ではコマンド選択中も通常どおり時間が進み、自由にアクションが行なえる。「スロウ」にしている場合は、サブコマンドを開いているときに風景がぼやけて、周囲の動きがゆっくり(通常時の0.3倍の速さ)になる。ただし、操作キャラクターはそのあいだ、開いているサブコマンドのアクション以外は行なえない。

コマンドカーソル位置



「リターン」だと、『まほう』『アイテム』『リンク』の実行後に、自動的にサブコマンドが閉じて、『たたかう』にカーソルが合わさる。一方、「ロック」の場合は、サブコマンドが閉じずに開いたまま。なお、×ボタンでサブコマンドを閉じると、この項目の設定が「リターン」でも「ロック」でも、自動的に『たたかう』にカーソルが合う。

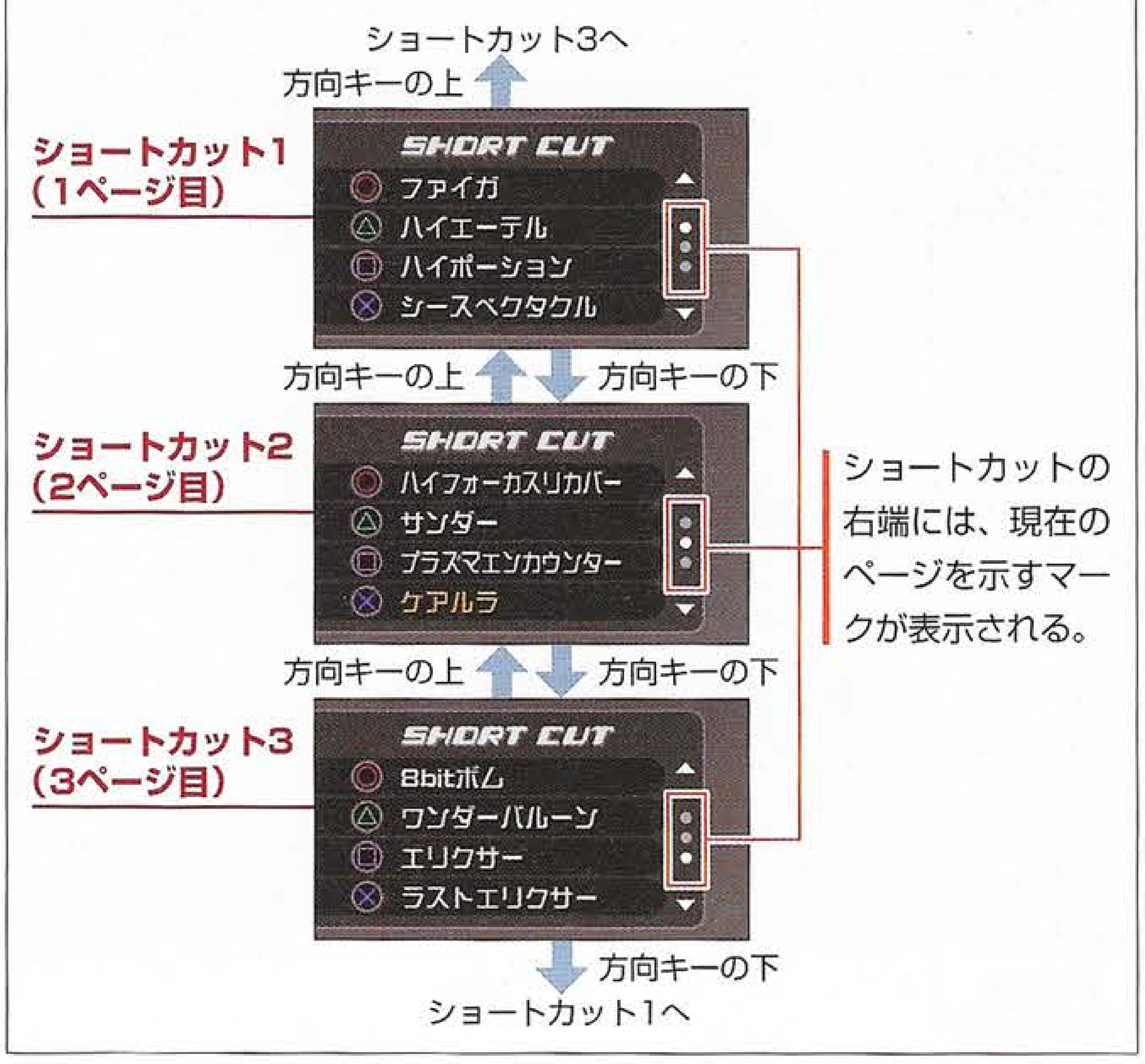
ショートカット

ここが重要! L1ボタンを押しているあいだは、コマンドメニューが「ショートカット」に切りかわる。

ショートカットの特徴

- L1ボタンを押したまま○、△、□、×のいずれかのボタンを押すと、登録してある魔法、アイテム、リンクを使える
- ショートカットを利用するには、キャンプメニューの「カスタマイズ」で、使うものをあらかじめ登録しておかなければならない(アイテムの場合は装備しておくことも必要)
- カスタマイズでは「ショートカット1」「ショートカット2」「ショートカット3」の3つの組み合わせを登録でき、使うときは、L1ボタンを押したまま方向キーの上下でページを切りかえられる(右の図を参照)

ショートカットのページの切りかわりかた



Index

ゲームシステム7

シチュエーションコマンド



システムグロッサリー　シチュエーションコマンド

特定の状況で表示される、△ボタンで使うコマンド。フォームチェンジ、強化魔法、連携、アトラクションフローは、シチュエーションコマンドで実行する。また、セーブ、人との会話、宝箱を開けるといった行動も、シチュエーションコマンドで行なう。

シチュエーションコマンドの表示位置

ここが重要! シチュエーションコマンドは、表示される位置が種類ごとに異なる。



表示位置	同時に表示される数	この位置に表示されるおもなコマンド
コマンドメニューの上	基本的には最大6個まで。複数表示されるときは縦に並ぶ(新しく表示されたものほど上になる)。7個目が表示されると、もっとも古いものが消える	● フォームチェンジ(キーブレード変形)(→P.185) ● 強化魔法(→P.190) ● 連携(→P.192) ● アトラクションフロー(→P.196) ● リクの『ダブルデュエル』(→P.147)
『たたかう』の上	1個のみ。コマンドメニューの上に出現するものと同時に表示されることはある	● バトル用以外のもの(『セーブ』『はなす』『しらべる』など) ● フォームチェンジ(キーブレード変形)中、リンク中、連携中、アトラクションフロー中のフィニッシュ攻撃 ● レイジフォームの『リスクチャージ』(→P.71) ● 特別な状況でのみ使えるもの(『乗り込む』『カバースライド』など)

これもCHECK!
● キーブレード墓場(2回目)でのデビルズウェーブとのバトル(→P.632)の後半では、例外的に、コマンドメニューの上に特別なシチュエーションコマンドが最大17個同時に表示される

シチュエーションコマンドの選択

ここが重要! シチュエーションコマンドを選ぶ操作は、コンフィグの「操作タイプ」で変わる。

タイプA

L2ボタンを押すたびに、ひとつ上のコマンドにカーソルが合わさる

シチュエーションコマンドの一番上と一番下はつながっている



カーソルが合わさっているシチュエーションコマンドの左端には、△ボタンのマークが表示される(タイプBでも同様)。

タイプB

方向キーの上下を押すたびに、その方向のコマンドにカーソルが合わさる

シチュエーションコマンドの一番上とコマンドメニューの一番下はつながっている



シチュエーションコマンドとコマンドメニューはつながっている

これもCHECK!
● タイプBでシチュエーションコマンドを選択している最中でも、◎ボタンで『たたかう』、方向キーの左右でキーブレードの持ち替え(→P.179)が実行できる

新しく出現したシチュエーションコマンドに自動的にカーソルを合わせられる

コンフィグの「シチュエーションコマンド設定」では、コマンドメニューの上に複数のシチュエーションコマンドが表示されるときに、「新しく出現したシチュエーションコマンドにカーソルを合わせるかどうか」を選べる。「新しいコマンドを優先」なら最新のものに自動的にカーソルが合わさるが、「古いコマンドを優先」ならカーソルは移動しない。



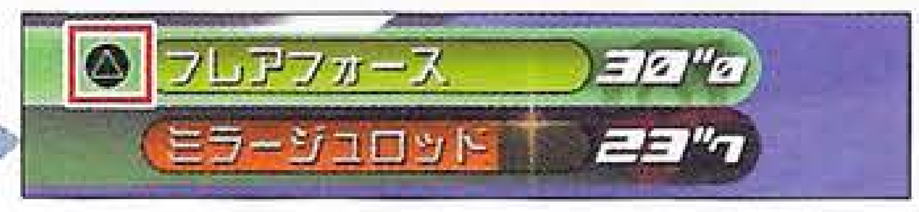
⬆「新しいコマンドを優先」と「古いコマンドを優先」の両方を試して、使いやすいと感じたほうを選ぼう。

シチュエーションコマンドが新しく出現したときの結果



コマンドメニューの上にシチュエーションコマンドが新しく出現

「新しいコマンドを優先」の場合



新しく出現したコマンドに自動的にカーソルが合わさる。

例外
- 「操作タイプ」が「タイプB」で、方向キーによってシチュエーションコマンドを選んでいる最中だと、新しく出現したコマンドに自動的にカーソルが合わさらない
- 『たたかう』の上にシチュエーションコマンドが表示されているときは、新しく出現したコマンドに自動的にカーソルが合わさらない

「古いコマンドを優先」の場合



カーソルが合わさっているコマンドは変わらない。

例外
- 『たたかう』の上にシチュエーションコマンドが新しく表示された場合は、カーソルが自動的にそれに合わさる

シチュエーションコマンドのゲージと消えるまでの時間

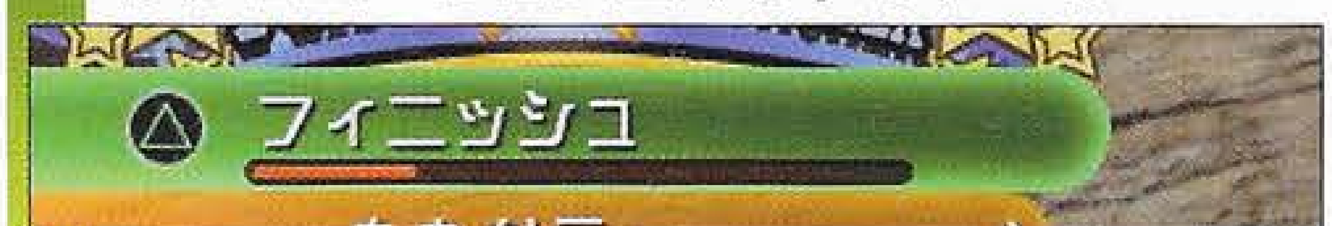
ここが重要! シチュエーションコマンドの多くは、使わないまま時間が経過すると消えてしまう。

コマンドメニューの上に表示されるシチュエーションコマンドのゲージ



残りの時間はゲージで示されるだけでなく、コマンドの右端に秒数も表示される。消えるまでの基本の時間はコマンドの種類ごとに決まっていて、それぞれ対応したアビリティで延長できるほか(下の表を参照)、料理のフルコース効果『オーバータイム』でも右下のように延ばせる。

『たたかう』の上に表示されるシチュエーションコマンドのゲージ



残り時間はゲージで示されて、数字では表示されない。消えるまでの時間はコマンドの種類ごとにさまざまで、『オートフィニッシュ』をセットしていると、ゲージがゼロになったときにそのコマンドが自動的に実行される(バトルが終わっていた場合をのぞく)。

コマンドメニューの上に表示されるシチュエーションコマンドが消えるまでの時間と延長するアビリティ

コマンドの種類	消えるまでの基本の時間	延長するアビリティ	
		名前	1個あたりの延長量
フォームチェンジ(キーブレード変形)	30秒	シチュエーションタイム	6秒
強化魔法	20秒	マジックタイム	4秒
連携	30秒	コンビタイム(※1)	15秒
アトラクションフロー	40秒	アトラクションタイム	8秒

※『トリニティスレッド』など一部のコマンドは、時間経過では消えない
※1……ソラではなく、仲間がセットする

『オーバータイム』の影響

- コマンドメニューの上に複数のシチュエーションコマンドが表示されているときに、それらのいずれかを使うと、使ったコマンドの残り時間が、ほかのコマンドの残り時間に加算される
- 増えたあとの残り時間の上限は99.9秒
- 『たたかう』の上に表示されるシチュエーションコマンドの残り時間は増えない
- 『たたかう』の上に表示されるシチュエーションコマンドを使っても、ほかのコマンドの残り時間は増えない



バトル



システムグロッサリー　バトル

敵との戦いのこと。バトルになると、BGM、画面右下のソラたちの表情、画面左下のコマンドメニューの表示が変化する。なお、バトル終了まではキャンプメニューを開けず、セーブポイント、ショップ、バトルポータルも利用できない。

バトルの流れ

ここが重要! 多くのバトルは、以下のような流れで進む。

1 敵が出現



⬆マップ上の特定の地点を通りかかると、ハートレスをはじめとする敵がどこからともなく出現。敵の種類や数は、場所ごとに決まっている。

2 敵と戦う



⬆出現した敵と戦う。敵を1体倒すたびに、経験値やプライズ(→P.202)が手に入る。新手の敵が追加で現れる場合もあるので注意。

3 勝利



⬆敵を全滅させればバトル終了。そのほか、ソラが敵の出現地点から遠く離れた場所まで逃げた場合も、敵がいなくなってバトルが終わる。

これもCHECK!

- 物語を進める過程では、イベントシーンの直後にバトルがはじまることもある。その場合は、周囲に見えない壁があってバトルから逃げられない

ロックオン

ここが重要! ソラが攻撃を行なうときは、マーカーが表示されている敵(ターゲット)を狙う。

1 マーカーが表示



⬆「画面に映っていて、ソラから9m以内の距離にいる一番近くの敵」には、黄色のマーカーが重なる。ほかの敵のほうが近くなったら、マーカーがつく相手は自動的に変化。

2 ロックオン



⬆敵に黄色のマーカーが表示されている状態でR1ボタンを押すと、その敵を「ロックオン」して、マーカーが青色に変わる(ロックオンによる影響は右下を参照)。

3 ロックオンの解除と切りかえ



⬆ロックオンした状態でR1ボタンをもう1回押せば、ロックオンの解除が可能(マーカーが黄色にもどる)。一方、R2ボタンを押すと、ロックオン対象が切りかわる。



⬅画面右上には、マーカーが重なっている相手のHPゲージが表示される(『ライブラ』を外している場合をのぞく)。

ロックオンの影響

- マーカーの表示される対象が自動的に切りかわらなくなる
- ロックオン対象を追ってカメラが自動的に動く

これもCHECK!

- 黄色のマーカーが表示されていなくても、R1ボタンを押せば、「画面に映っていて、ソラから35m以内の距離にいる一番近くの敵」をロックオンできる
- 倒すなどしてロックオン対象がいなくなったり、ロックオン対象とソラとの距離が42m以上になったり、ソラがリンク、アトラクションフロー、シュートフロー、アスレチックフローのいずれかを使ったりすると、ロックオンは強制的に解除される



『たたかう』とコンボ

ここが重要! 『たたかう』では、「コンボ」と呼ばれる連続攻撃ができる。

1 『たたかう』で攻撃



⬆『たたかう』を使うと、技による攻撃を行なう。その命中後、動作終了前に再度『たたかう』を使えば、コンボによる連続攻撃が可能。

2 コンボをつづける



⬆基本的には、◎ボタンを連打していればコンボがつづく。コンボの成立時は、前の攻撃の終わりぎわの動作を省略してつぎの技を出せる。

3 コンボフィニッシュ



⬆最大コンボ数(コンボをつづけられる回数)は、基本は4回。最後には「コンボフィニッシュ」と呼ばれる強力な技をくり出せる。

コンボに関連するアビリティ

名前	効果	詳細
スパイラルアッパー	コンボ中に⊗ボタンを押すと、相手を空中に打ち上げる技を出せる	P.69
グラウンドブレイカー	コンボ中に⊗ボタンを押すと、相手を地上にたたき落とす技を出せる	P.69
コンボマスター	攻撃が当たらなくてもコンボをつづけられる	P.157
フリーフィニッシュ	コンボ中に⊗ボタンを押すと、いつでもコンボフィニッシュを出せる	P.157
コンボプラス	このアビリティ1個につき、地上での最大コンボ数が1増える	P.157
エアコンボプラス	このアビリティ1個につき、空中での最大コンボ数が1増える	P.157
チャージバーサク	MPチャージ中(→P.189)は最大コンボ数が無限になる(コンボフィニッシュが出なくなり、コンボを無限につづけられる)	P.157
コンボアップ	地上でのコンボで与えるダメージ量が増える	P.157
エアコンボアップ	空中でのコンボで与えるダメージ量が増える	P.157

これもCHECK!
● 『たたかう』で出る技は、自分がいる場所(地上か空中か)と、相手との位置関係に応じて変わる

キーブレードの持ち替え

ここが重要! キーブレードは3本まで装備でき、装備しているなかから1本を選んで使う。

1 キーブレードを複数装備



⬆キーブレードを2本以上装備しているときに『たたかう』にカーソルを合わせると、右端に三角形のマークが表示される。

2 方向キーの左右を押す



⬆その状態で方向キーの左右を押せば、装備している別のキーブレードに持ち替えられる。ただし、ほかのアクション(下記をのぞく)の動作中や、ひるまされたり吹き飛ばされたりしているときは、キーブレードの持ち替えは行なえない。

動作中でもキーブレードの持ち替えを行なえるアクション

● 歩く	● グライド
● 走る	● アイテムの使用(※1)
● ジャンプ	

キーブレードを複数装備するときに覚えておきたいこと

● 手に持っているキーブレードは、キャンプメニューの「そうび」の画面で表示されるマークが下記のように変化する

手に持っている

手に持っていない

● ステータスの変化や利用できるアビリティは、手に持っているキーブレードのぶんだけが反映される

※1……動作の前半のあいだにキーブレードの持ち替えを行なうと、アイテムの使用はキャンセルされる

これもCHECK!
● 技の動作中に方向キーの左右を押すと、その技の動作が終わったあとにキーブレードを持ち替える。持ち替えの動作中に『たたかう』を使えば、コンボをつづけることが可能。ただし、キーブレードを持ち替えない場合とくらべて、つづきの技が出るタイミングは遅め

Index

ひるみと吹き飛び

ここが重要! 攻撃を受けたキャラクターや敵は、ひるまされたり吹き飛ばされたりする。

ひるむ



吹き飛ばされる



エアリカバリー



キャラクターも敵も、ひるまされたり吹き飛ばされたりしているあいだは行動できない(ただし、吹き飛ばされているときは、右記の特徴を持つ『エアリカバリー』を実行可能)。また、何らかのアクションの動作中にひるまされたり吹き飛ばされたりした場合は、動作中だったアクションは中断される。

『エアリカバリー』の特徴

- 吹き飛ばされているときに⊗ボタンで実行できる(同名のアビリティが必要)
- 実行直後から行動可能になる
- 動作開始から0.5秒間は無敵
- 動作中に◎ボタンを押すと『ブローカウンター』で反撃でき(同名のアビリティが必要)、その動作中も無敵

これもCHECK!

- リンクとシチュエーションコマンドによるアクションは、ひるまされたり吹き飛ばされたりしている動作を中断して実行可能

ガードと回避

ここが重要! ◙ボタンによる操作で、敵の攻撃をガードしたり回避したりできる。

ガード



左スティックを入力せずに◙ボタンを押すと、『リフレクトガード』を行ない、前方約220度(真横よりも少しうしろまで)の範囲からの攻撃を、0.6秒間防ぐことができる。

回避



左スティックを入力しながら◙ボタンを押すと、右の表のアクションを行ない、前方へすばやく直進する。どのアクションでも動作中は無敵になるので、敵の攻撃をかわしやすい。

状況ごとの回避のアクション

状況	アクション
▼ソラ	
地上	ドッジロール
空中(バトル中以外)	エアスライド
空中(バトル中)	エアドッジ
▼リク	
地上	ソニックドッジ
空中	エアスライド
▼アクア	
地上	ホイールロール
空中	エアスライド

リフレク



⬅リクとアクアは、全方向からの攻撃を0.83秒間防ぐ『リフレク』でガードを行なう。

➡リクの『ソニックドッジ』は移動距離が8mで、アクアの『ホイールロール』は無敵時間が0.4秒。それ以外の性能は、ソラの『ドッジロール』と同じだ(→P.167)。

ソニックドッジ



ホイールロール



これもCHECK!

- ガードや回避には同名のアビリティが必要だが、それらのアビリティは最初からセットされているので、自分で外さないかぎりいつでも実行可能
- 『エアドッジ』を外して『エアスライド』をセットしていると、バトル中でも『エアスライド』を行なえる
- グーフィーやジャックは、技を出していないときはガード能力を持つ
- 『トリニティラッシュ』使用時のソラたちは、つねにガード能力を持つ
- フォームチェンジ(キーブレード変形)中は、ガードや回避のアクションが通常時とは変わる場合が多い(詳細はP.74〜106を参照)



弾き返し

ここが重要! 弾き返しが起こったときのキャラクターは、防御姿勢をとったりよろめいたりする。

弾き返しが起こるおもな状況

- 敵の攻撃をガードしたとき
- ソラの攻撃(※1)と敵の攻撃がぶつかり合ったとき
- ソラの攻撃(※1)が地形にぶつかったとき
- 敵に攻撃をガードされたとき(ラージボディを正面から攻撃したときや、アースコアを背後から攻撃したときなど)

※1……ぶつかる可能性があるのは、『たたかう』によるコンボの1段目のみ

弾き返しの結果とそこから行なえること

※ 無敵 ……動作中は無敵になる

パターンA 防御姿勢からカウンターへ

このパターンになるおもな状況

- 小型の敵の攻撃をガードしたとき
- 小さな弾を攻撃で弾き返したとき

※詳細は下のコラムを参照



防御姿勢をとる

少しのあいだ行動できなくなるが、ガードがさらに0.7秒間(空中では0.67秒間)つづく。このときは、全方向からの攻撃をガード可能。

↓ ◎ボタン



ガードカウンター 無敵

攻撃してきた相手が操作キャラクターから12m以内の距離にいれば、◎ボタンを押すことで、反撃の「ガードカウンター」を発動できる(対応するアビリティが必要)。

↓ ◎ボタン



ファイナルブロー 無敵

ガードカウンターで相手を吹き飛ばした場合は、その直後に◎ボタンを押すと、『ファイナルブロー』で攻撃できる(同名のアビリティが必要)。

パターンB よろめきからカウンターへ

このパターンになるおもな状況

- 大型の敵の攻撃をガードしたとき
- 攻撃同士がぶつかり合ったとき

※詳細は下のコラムを参照



よろめく

体勢をくずされてガードや攻撃が中断され、少しのあいだ行動できなくなる。

↓ ⊗ボタン



リスクドッジ 無敵

特定の攻撃をガードしたことでよろめかされた場合は、⊗ボタンを押せば『リスクドッジ』という特殊な回避が発動する(同名のアビリティが必要)。『リスクドッジ』の動作はガードした攻撃に応じて4種類に変化。

↓ ◎ボタン



リスクドッジカウンター 無敵

『リスクドッジ』の動作中に◎ボタンを押すと、専用のカウンター攻撃である「リスクドッジカウンター」を実行可能。このカウンター攻撃も、リスクドッジの動作に応じた4種類がある。

これもCHECK!

- 特定の弾を弾き返すと、弾が敵に向かって跳ね返り、当たればダメージを与えられる
- 攻撃同士がぶつかり合ったときでも、防御姿勢をとった場合ならガードカウンターは実行可能。一方、攻撃同士がぶつかり合ってよろめいた場合は、リスクドッジは行なえない
- ソラが習得するガードカウンターのアビリティは3種類あるが、一度にセットできるのはいずれかひとつのみ(セット中のものを外さなければ、ほかのものはセットできない)
- フォームチェンジ(キーブレード変形)中の特殊なガード(『リフレク』など)ではソラがよろめくことがなく、ガードカウンターも特殊なものになる

上級者のための ULTIMANIA COLUMN 弾き返しの結果は「弾きLV」で決まる

弾き返しが起こる可能性があるアクションには、「弾きLV」が設定されている(味方の攻撃の弾きLVはCHAPTER 2を、敵の攻撃の弾きLVはCHAPTER 8を参照)。弾き返しが起こったとき、敵のアクションのほうが弾きLVが高ければ操作キャラクターはよろめき、そうでなければ防御姿勢をとるのだ。なお、弾きLVを持たないアクションでは、弾き返しは起こらない。

状態異常

ここが重要! ソラたちや敵には、思いどおりに動けなくなるなどの異常が発生することがある。

状態異常について覚えておきたいこと

発生

- 発生確率は攻撃ごとに決まっている
- 同時に発生するのはひとつのみで、新しいものが発生したら古いものは消える
- すでに発生しているものと同じ状態異常が重ねて発生した場合は、持続時間がリセットされる。ハニー状態の場合はさらに、効果も強まる(右ページを参照)

解除

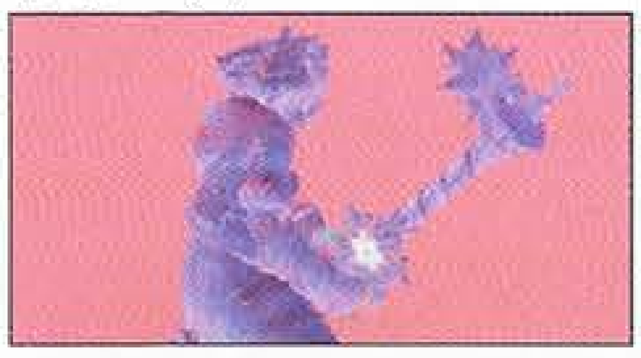
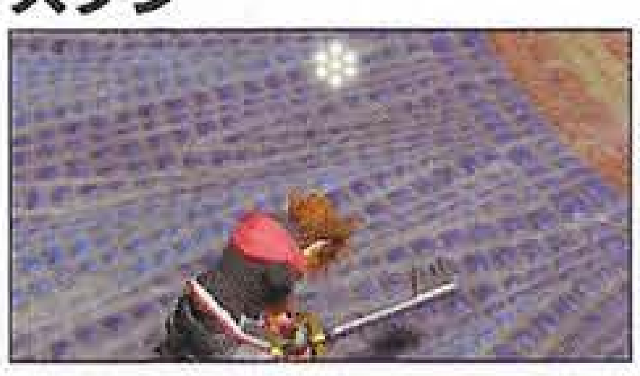
- 持続時間があり、その時間が過ぎると自動的に解除される。持続時間の長さは、発生させた攻撃ごとに異なる
- 時間経過のほか、おもに以下の状況で解除される
  - ▶オールキュア、エリクサー、ラストエリクサーを使った
  - ▶バトルが終わった
  - ▶フォームチェンジ(キーブレード変形)、リンク、連携、アトラクションフロー、ドナルドやグーフィーと協力するコンボフィニッシュのいずれかを行なった
  - ▶マイクが『応援』を使った

無効

- 一部の敵には、特定の状態異常が無効
- 味方は『○○ガード』のアビリティで、対応する状態異常を無効にできる
- オールキュアを使うと、状態異常を解除すると同時に、すべての状態異常を1分間無効にできる(そのあいだは、光る球体に身体が包まれる)
- フォームチェンジ(キーブレード変形)中、リンク中、連携中、アトラクションフロー中、マイクの『応援』の効果中は、すべての状態異常が無効

状態異常リスト

※武器名や攻撃名の前には、その武器を装備できるキャラクターやその技を使用できるキャラクターの名前を、[ ]内に記載している

名前と発生時の外見	発生する相手	効果
フリーズ 	味方／敵	●行動できなくなる ●ガード能力が失われる(たとえば、フリーズ状態のラージボディを正面から攻撃しても、弾き返されない) ●攻撃を受けると解除される
		無効にできるアビリティとそれを持つ装備品 フリーズガード(**武器**[ソラ]クリスタルスノウ、[グーフィー]イージスの盾+、**防具**スノーロゼット、**アクセサリー**ジュニアメダル(フリーズガード))
		発生させる攻撃 [ソラ]ブリザド系の魔法(→P.121～129)、ユニゾンブリザド(→P.70)、アブソリュートゼロ(→P.89)、クリスタルスノウがブリザードブレードに変形しているときの『フィニッシュ』(→P.89)、アバランチブレス(→P.111)、[ドナルド]ドナルドブリザド(→P.132)、[マシュマロウ]コールドブレス(→P.143)
帯電 	味方／敵	●味方ならほかの味方、敵ならほかの敵とぶつかったときに放電して、自分およびぶつかった相手の双方が、最大HPの20%のダメージを受ける(小数点以下切り上げ。味方の場合はHPが減るのは残り1まで。敵の場合はゼロになり得る) ●無敵になっている者と、帯電状態が無効な者は、放電でダメージを受けない ●敵(ウォーターコアをのぞく)の場合は、基本的に攻撃しなくなる ●放電が起こると解除される
		無効にできるアビリティとそれを持つ装備品 エレキガード(**武器**[グーフィー]スターシールド+、**防具**ラバーロゼット、**アクセサリー**ジュニアメダル(エレキガード))
		発生させる攻撃 [ソラ]サンダー系の魔法(→P.121～129)、ユニゾンサンダー(→P.70)、ライトニングサークル(→P.75)、プラズマリンク(→P.119)、[ドナルド]ドナルドサンダー(→P.132)
スタン 	味方／敵	●行動できなくなる ●ソラの場合は、いずれかのボタンやスティックを操作すると、1回の入力につき持続時間が0.3秒短くなる ●攻撃を受けると解除される
		無効にできるアビリティとそれを持つ装備品 スタンガード(**武器**[ソラ]ナノギア、**武器**[グーフィー]セイヴザキング+、**アクセサリー**マスターメダル(スタンガード))
		発生させる攻撃 [ソラ]スタンインパクト(→P.73)、ドナルドメテオ(→P.108)、スクリームストライク(→P.111)、スプラッシュライド(→P.115)、ラッシュ(→P.117)、ファイガロア(→P.118)、モンストロポリスのエネルギー缶(→P.276)、[ウッディ]ロープアタック(→P.137)、[フリン]基本技の大半(→P.140)、スキレットバッシュ(→P.140)、[サリー]雄叫び(→P.141)、[王様]ホーリー(→P.151)
バーン 	味方のみ	●お尻に火がついて飛び跳ね、自由に行動できなくなる(ソラの場合は、飛び跳ねている最中に左スティックで方向転換のみ可能) ●着地した時点で持続時間がまだ残っている場合は再度飛び跳ねる。2回目以降の飛び跳ねを行なうときは、そのたびに、最大HPの5%のダメージを受ける(小数点以下切り上げ。HPが減るのは残り1まで)
		無効にできるアビリティとそれを持つ装備品 バーンガード(**武器**[グーフィー]騎士の盾+、**防具**ファイアマンロゼット、**アクセサリー**ジュニアメダル(バーンガード))

名前と発生時の外見	発生する相手	効果
クラウド 	味方のみ	●頭上に雲が出現する。雲には「大雨」「雨なし」「小雨」の3つの状態があり、時間経過に応じて「大雨3秒→雨なし3秒→小雨4秒」の順で、状態がくり返し切りかわる ●ソラの場合は、大雨か小雨のときに、コマンドメニューやショートカットの上から流れるようにして、各コマンドが順番に『いかずち』に変化する。『いかずち』を選ぶと、雲から雷が落ちてひるんでしまう(ダメージは受けない)。大雨のときは『いかずち』が2個で変化が速く、小雨のときは『いかずち』が1個で変化はゆっくり。雨なしのときは、とくに何も起こらない ●ソラの場合にかぎり、エアロ系の魔法を使うと解除できる ●仲間の場合は、大雨か小雨のときに、0.5秒間隔で雲から雷が落ちてひるんでしまう。雨なしのときは、とくに何も起こらない
		無効にできるアビリティとそれを持つ装備品 クラウドガード(武器 [グーフィー]ストームアンカー+、 防具 アンブレラロゼット、 アクセサリー ジュニアメダル(クラウドガード))
スニーズ 	味方のみ	●ソラの場合は、コンボフィニッシュ時にコマンドメニューの『たたかう』と『まほう』(および、ショートカットに登録している魔法)が『くしゃみ』に変わって、コンボフィニッシュが出せなくなる(『くしゃみ』を実行すると、くしゃみをしてしまう) ●仲間の場合は、くしゃみが止まらなくて行動できなくなる
		無効にできるアビリティとそれを持つ装備品 スニーズガード(武器 [グーフィー]クロックギア+、 防具 マスクロゼット、 アクセサリー ジュニアメダル(スニーズガード))
ハニー 	敵のみ	●あらゆる動作がゆっくりになる。どのくらいゆっくりになるかは、発生させた技ごとに決まっている ●重ねがけすると動作速度の低下量が足し算され、さらにゆっくりになっていく(たとえば、動作速度が10%遅くなる効果を2回受けると、動作速度は合計で20%遅くなる)。ただし、動作速度の低下量は90%が上限
		発生させる攻撃 [ソラ]ハニートレンタのシュートフローとキーブレード変形時の技の大半(→P.90〜92)

ゲームオーバー

ここが重要! ソラのHPがゼロになるとゲームオーバーで、以下のメニューからどうするかを選ぶ。



ヒント
ゲームオーバーになったバトルで勝つためのアドバイス。

メニュー
表示される項目はバトルごとに異なる。各項目でできることは下の表のとおり。

リトライ後の状態

要素	状態
HP、MP、FOCUS	全回復する
使ったアイテムの所持数、料理の効果時間	バトル前の状態にもどる
フォームチェンジ、キーブレード変形	解除される
フォーム値(→P.185)、属性値(→P.190)、連携値(→P.193)	ゼロになる
シチュエーションコマンド	すべて消える
手に入れた経験値、マニー、アイテム	そのまま残る

ゲームオーバー時のメニューでできること

項目	その項目が表示されるバトル	できること
リトライ	イベントでのバトル	左下に記載した状態になって、バトルの最初からやり直す
ゲームヘルプ	ルクソード船との競争など特別なバトル	ゲームヘルプが読める
準備してリトライ	イベントでのバトル	リトライと同じだが、バトルの前にキャンプメニューで準備ができる(キャンプメニューを閉じるとバトル再開)
コンティニュー	全バトル	最後に記録されたセーブデータをロードする
ロードゲーム	全バトル	セーブデータを選んでロードする
タイトル	イベントでのバトル以外	タイトル画面にもどる

これもCHECK!
- 一部のバトルやミニゲームでは、HPがゼロになること以外でもゲームオーバーになる
- モグメダルを持っていると、HPがゼロになってもゲームオーバーにならずに、ソラのHPが回復する(→P.551)
- 基本的には、すぐに再挑戦したい場合は「リトライ」か「準備してリトライ」を、いったんあきらめる場合は「コンティニュー」を選べばいい

上級者のための ULTIMANIA COLUMN ダメージ量はシンプルな計算で決まる

攻撃によるダメージ量と、ケアル系の魔法などによる回復量は、以下のようにして決まる。計算の仕組みはシンプルなので、具体的なダメージ量や回復量を算出するのもそれほど難しくはないだろう。ただし、「基本上限による補正」だけはやや複雑なため、カンちがいに注意したい。

攻撃によるダメージ量の決まりかた

1 基本ダメージの算出

基本ダメージの算出方法は下記のとおり。攻撃力と魔法力のどちらが用いられるかは、攻撃ごとに決まっているのだ。なお、弾き返した弾を当てた場合は、弾を撃った敵の攻撃力が用いられる。

≫基本ダメージの決まりかた

攻撃する側の**攻撃力**または**魔法力** － 受ける側の**防御力**

↓

2 基本上限による補正

1の計算結果が以下の「基本上限」を超えた場合は、下記の例のように、超えているぶんが半分(小数点以下切り捨て)になる。

≫ダメージの基本上限

ダメージを受ける者	基本上限
ソラ	(なし)
仲間	24
大半のノーマル敵	(なし)
ボス敵と一部のノーマル敵	12か16か24(敵ごとに異なる)

≫この手順での計算の例

例 1の計算結果が31で、仲間がダメージを受ける場合

仲間の基本上限である24を超えているぶんは7。7の半分は3.5で、小数点以下を切り捨てると3。それを基本上限までの部分と合計して、27となる

↓

3 下限による補正

2までの計算結果が以下の下限を下まわっていた場合は、下限の値に補正される。

≫ダメージの下限

ダメージを受ける者	下限
味方	1
敵	1＋バトルレベル÷10(小数点以下切り上げ)

↓

4 威力倍率による補正

3までの計算結果に、攻撃ごとに決まった威力倍率が掛けられる(小数点以下切り上げ)。味方の攻撃の威力倍率はCHAPTER 2を、敵の攻撃の威力倍率はCHAPTER 8を参照。

↓

5 耐性やアビリティなどによる補正

4までの計算結果が、以下の要素によって補正される。複数の要素で補正される場合は、表の上側から順に計算されていく。

≫ダメージ量を補正する要素

要素	解説
属性耐性	攻撃が属性を持っていて、受ける側に「その属性への耐性」がある場合は、耐性が10%なら0.9倍、20%なら0.8倍、30%なら0.7倍……といった具合に補正される(小数点以下切り上げ)
連射耐性	攻撃が「連射攻撃」で、受ける側に「連射攻撃への耐性」がある場合は、属性耐性と同様に補正される
リンク、連携(※1)、アトラクションフロー	左記のアクション中だと、味方が受けるダメージが0.25倍(小数点以下切り上げ)になる
ゲームモード(難易度)	ゲームモード(難易度)ごとに決まった倍率で補正される(→P.670)
アビリティ	攻撃する側か受ける側が、ダメージ量を変化させるアビリティの効果を得ていた場合は、それによる補正を受ける。補正の内容はアビリティごとに異なる(→P.157～159)

※1……ダークベイマックス戦での『インターセプトジェット』、アレンデールで雪山をすべり降りるときおよびミニゲーム『フローズンスライダー』での『トリニティスレッド』をのぞく

ケアル系の魔法などによる回復量の決まりかた

基本回復量 ＋ 使用者の**魔法力**

基本回復量：魔法や技ごとに決まっている。対象とその周囲の味方を一緒に回復する場合は、対象以外に対しては、この値が半分になる(ベイマックスの『ケアスプレー』をのぞく)。



フォームチェンジ
(キーブレード変形)

システムグロッサリー　フォームチェンジ
フォーム(服装)を一時的に切りかえること。見た目が変わるだけでなく、戦闘能力がアップする。多くのキーブレードでは、キーブレードの形が変わって使える技などが変化する「キーブレード変形」が同時に起こるのも特徴。

フォームチェンジ(キーブレード変形)のやりかた

ここが重要! フォームチェンジ(キーブレード変形)をするには、ゲージをためることが必要。

できるようになる時期 オリンポスのテーベ/路地でハートレスの群れとのバトル(P.225の手順8)をはじめたあと

1 ゲージをためる



⬆操作キャラクターの攻撃で敵にダメージを与えると「フォーム値」が増えて、コマンドメニューの上に表示されるゲージがたまっていく。

2 フォームチェンジを実行



⬆ゲージがたまり切ったところで、シチュエーションコマンドが出現。△ボタンを押してそのコマンドを使えば、フォームチェンジできる。

ゲージの変化

フォーム値	ゲージの状態
0~24	
25~49	
50~74	
75~99	
100	2ndフォーム

フォーム値とシチュエーションコマンドの特徴

値とゲージ
- 値は画面に表示されないが、コマンドメニューの上に表示されるゲージによって、おおよその蓄積状況がわかる(右上の写真を参照)
- 100たまった時点でシチュエーションコマンドが出現し、フォーム値とゲージがゼロにもどる。ただし、表1の条件を満たしていると、フォームチェンジ(キーブレード変形)のシチュエーションコマンドは出現しないことがある

たまりかた
- 敵に攻撃を当てると、攻撃ごとに決まった量がたまる
- 『シチュエーションアップ』を利用していると、たまる量が1.2倍になる
- 攻撃が複数の敵に当たればその数のぶんたまるが、完全に同時だった場合は、2体目のぶんは1体目の半分、3体目のぶんは2体目の半分……と減っていく
- 『ケアルコンバータ』を利用していると、バトル中にケアル系の魔法を使ったときに、使用前の残りMPの割合に応じてフォーム値がたまる(表2を参照)

減りかた
- フォーム値が20秒間増えなかった場合は、つぎにフォーム値がたまるまで、1秒ごとに5ずつ減っていく

表1 フォームチェンジ(キーブレード変形)のコマンドが出現しない条件と確率

条件	確率
そのタイミングで強化魔法のコマンドが出現した	「出現した強化魔法のコマンドの数×25」%
物理属性の「属性値」(→P.190)がゼロ	100%

表2 『ケアルコンバータ』でたまるフォーム値の量

『ケアルコンバータ』の利用数	たまる量
1個	(35×使用前の残りMPの割合)+15
2個	(50×使用前の残りMPの割合)+15
3個	(65×使用前の残りMPの割合)+15

※小数点以下切り上げ

これもCHECK!
- レイジフォームへは、特別な条件でチェンジする(→P.66)
- 表示されたシチュエーションコマンドは、使わなくても30秒で消える(『シチュエーションタイム』を利用している場合は、1個につき6秒延長)
- シチュエーションコマンドが表示されたまま、同じものが再度表示されることになった場合は、そのコマンドが消えるまでの残り時間がリセットされる



Index

フォームチェンジ(キーブレード変形)の影響

ここが重要! フォームチェンジ(キーブレード変形)中はさまざまなアクションが変化する。

フォームチェンジ(キーブレード変形)によるおもな変化

- ソラの服装が変わる。キーブレード変形の場合はキーブレードの形やリーチの長さも変化
- どんなフォームにチェンジするか、キーブレードがどう変形するかは、キーブレードごとに下の表のように決まっている
- フォームチェンジ(キーブレード変形)を実行した瞬間には、周囲への攻撃を行なう
- 状態異常が起こらなくなる
- チェンジ後のフォームが持つアビリティが(キーブレードが変形した場合は、変形後のキーブレードについているアビリティも)利用できるようになる
- 出せる技がフォームチェンジ前とは変化し、最大コンボ数(→P.179)も変わる
- 「魔法スタイル」(→P.190)が変化し、魔法の性質が変わる場合が多い
- 回避やガードのアクションが変わる場合が多い

キーブレードごとのチェンジするフォームと変形後のキーブレードの形

キーブレード	フォーム	変形後のキーブレードの形	
		1段階目	2段階目(下の項目を参照)
キングダムチェーン ▶P.72	2ndフォーム ▶P.63	―	
ヒーローズオリジン ▶P.74	ガーディアンフォーム ▶P.63	カウンターシールド ▶P.74	―
シューティングスター ▶P.76	エレメントフォーム ▶P.64	ツーガンアロー ▶P.76	マジックランチャー ▶P.78
ファボデピュティ ▶P.79	ストライクフォーム ▶P.64	ブーストハンマー ▶P.79	ドリルパンチ ▶P.80
エバーアフター ▶P.82	エレメントフォーム ▶P.64	ミラージュロッド ▶P.82	―
ハッピーギア ▶P.84	ストライクフォーム ▶P.64	アサルトクロー ▶P.84	ツインヨーヨー ▶P.85
クリスタルスノウ ▶P.87	ブリッツフォーム ▶P.65	ブリザードクロウ ▶P.87	ブリザードブレード ▶P.88
ハニートレンタ ▶P.90	ガーディアンフォーム ▶P.63	ハニーブラスター ▶P.90	スイートランチャー ▶P.92
ナノギア ▶P.93	ブリッツフォーム ▶P.65	ナノアームズ ▶P.93	―
ラダーオブフェイト ▶P.95	ストライクフォーム ▶P.64	ハイウインド ▶P.95	ストームフラッグ ▶P.96
スターライト ▶P.98	2ndフォーム ▶P.63	―	
グランシェフ ▶P.100	ブリッツフォーム ▶P.65	フライパン ▶P.100	―
クラシックノーツ ▶P.102	ガーディアンフォーム ▶P.63	ブーンハンマー ▶P.102	クロックドリル ▶P.103
アルテマウェポン ▶P.105	アルティメットフォーム ▶P.65	―	
ミッドナイトブルー ▶P.107	2ndフォーム ▶P.63	―	
ファントムグリーン ▶P.107	2ndフォーム ▶P.63	―	
ドーンティルダスク ▶P.107	2ndフォーム ▶P.63	―	

これもCHECK!

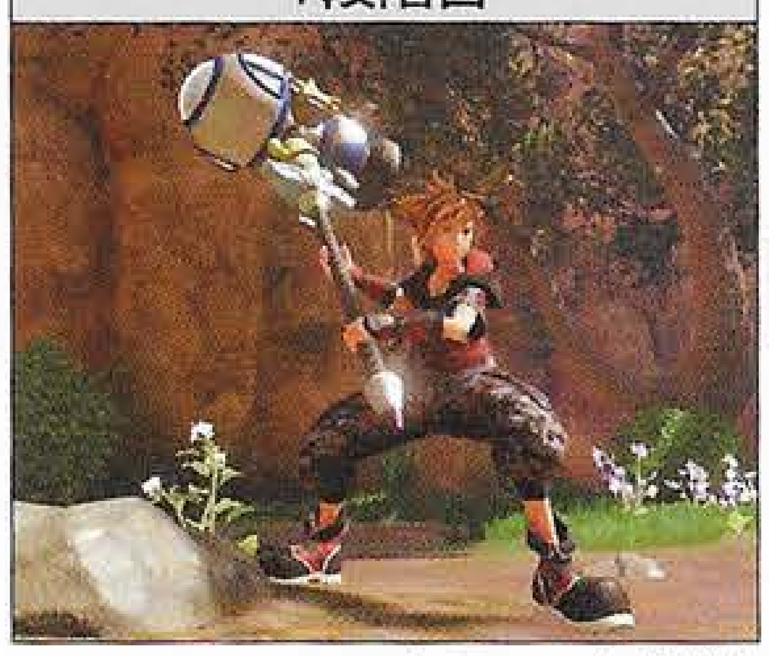
- 『コンボプラス』『エアコンボプラス』『チャージバーサク』は、フォームチェンジ(キーブレード変形)中は効果が発揮されなくなる
- フォームチェンジ(キーブレード変形)を実行した瞬間の攻撃の内容は、チェンジ後のフォームや変形後のキーブレードの形ごとに異なる。ただし、コンフィグの「キーブレード演出」の設定を「シンプル」にしていると、2ndフォームへチェンジするときの攻撃と同じになる

多くのキーブレードでは2段階のキーブレード変形が起こる

2段階の変形について覚えておきたいこと

- 1段階目のキーブレード変形中に再度ゲージを満タンにすれば、2段階目のキーブレード変形を行なうためのシチュエーションコマンドが表示される
- 2段階目のキーブレード変形中(2段階目がない場合は1段階目)にゲージを満タンにすると、キーブレード変形の持続時間(右ページを参照)が3秒延長される

1段階目



2段階目



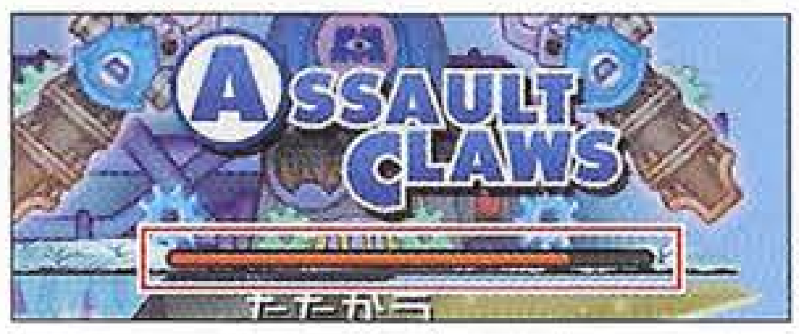
⬆フォーム値がたまる量は、1段階目のキーブレード変形中はフォームチェンジ前の0.8倍、2段階目のキーブレード変形中は0.55倍になる。

フォームチェンジ(キーブレード変形)の解除

ここが重要! フォームチェンジ(キーブレード変形)は、おもに以下の流れで解除される。



フォームチェンジ(キーブレード変形)中、『たたかう』の上にはフィニッシュ攻撃のシチュエーションコマンドが出現し、その内側にフォームチェンジ(キーブレード変形)の持続時間がゲージで示される。なお、2段階の変形があるキーブレードの場合は、1段階目にはフィニッシュ攻撃がなく、表示されるのはゲージのみ。



フィニッシュ攻撃を使う





⬆フィニッシュ攻撃を使うと、使用後にフォームチェンジ(キーブレード変形)は解除される

持続時間が過ぎる(※1)



⬅持続時間が過ぎてゲージがゼロになると、その時点でフォームチェンジ(キーブレード変形)は解除される。

※1……『オートフィニッシュ』を利用している場合は、持続時間が過ぎたときにフィニッシュ攻撃が自動的に実行される(バトルが終わっていた場合をのぞく)

フォームチェンジ(キーブレード変形)が解除される上記以外の条件

- ワールドから出る
- フォームチェンジ(キーブレード変形)中のキーブレードを装備から外す
- ミニゲーム『セブンプリンズ』や『フェスティバルダンス』をはじめる
- ミニゲーム『フラッシュトレーサー』や、バトルポータルのバトルを、はじめたり終えたりする
- 特定の場所(サンフランソウキョウのガレージなど)へ行く

これもCHECK! ● フォームチェンジ(キーブレード変形)が解除されると、フォーム値と属性値(→P.190)がゼロにもどる

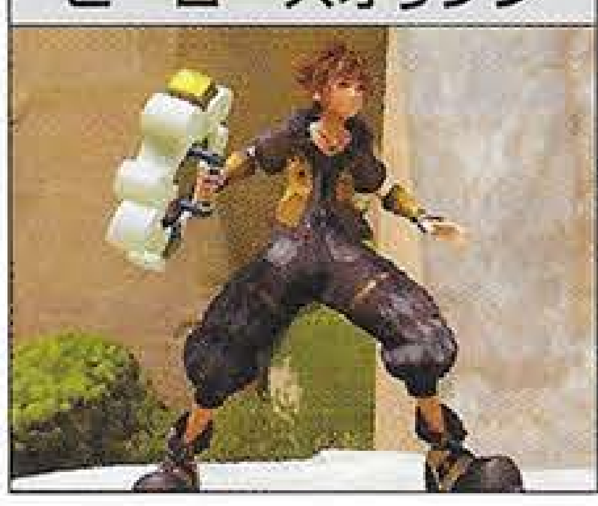
コラムポータル　キーブレードの持ち替えとフォームチェンジの関係に注意

フォームチェンジ(キーブレード変形)用のゲージは、装備しているすべてのキーブレードで共有されている。キーブレードを持ち替えた場合は、「ゲージが満タンになった時点で手に持っていたキーブレード」のフォームチェンジ(キーブレード変形)だけが起こるのだ。また、フォームとキーブレードの形は「現在手に持っているキーブレードの状態」に応じたものになるため、フォームチェンジ中にキーブレードを持ち替えると、それだけでフォームやキーブレードの形が変わる(右の図を参照)。

キーブレードの持ち替えによる変化の例

フォームもキーブレードの形もシューティングスターでの状態に変わる

ヒーローズオリジン



持ち替え ⇄ 持ち替え

シューティングスター



フォーム ガーディアンフォーム
キーブレードの形 カウンターシールド

(フォームチェンジ前の状態)

フォームもキーブレードの形もヒーローズオリジンでの状態にもどる

※キーブレードを持ち替えた場合は、現在手に持っていないキーブレードのフォームチェンジ(キーブレード変形)の持続時間は減らない

ゲームシステム10

魔法



システムグロッサリー
魔法

攻撃や回復の効果をもたらすふしぎな力。ファイア系、ブリザド系、サンダー系、ウォータ系、エアロ系、ケアル系の6つの系統に分類される。各系統内の魔法の強さは4段階あり、上位の魔法は、名前の末尾に『〜ラ』『〜ガ』『〜ガン』がつく。

魔法の使いかた

ここが重要! 魔法は、コマンドメニュー(→P.174)やショートカット(→P.175)から使用する。

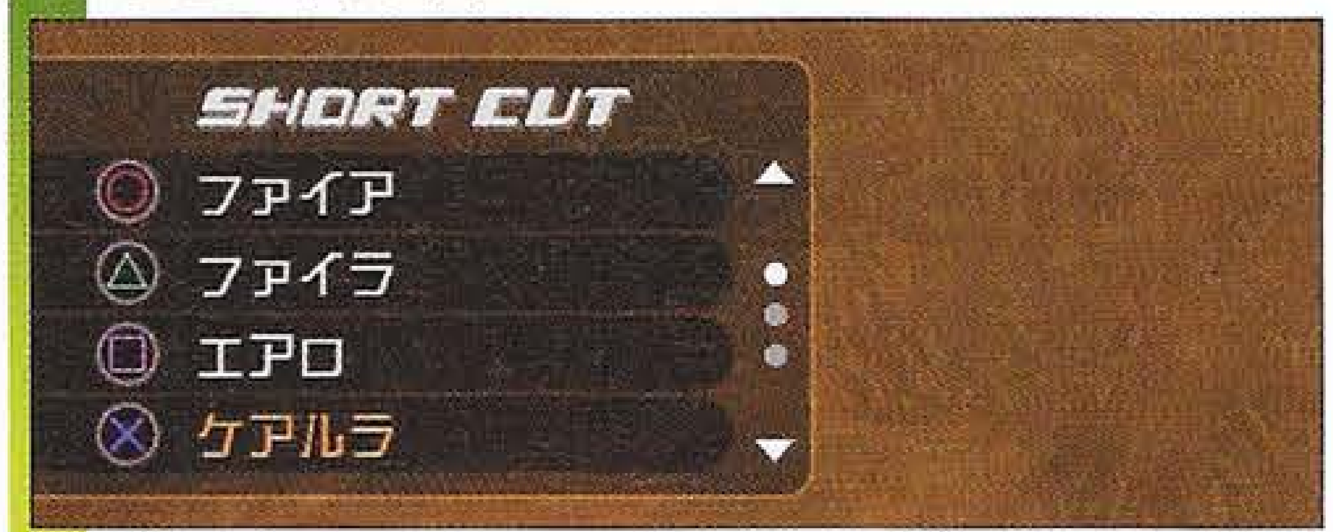
使えるようになる時期 オリンポスを訪れたあと

コマンドメニューから選ぶ



『まほう』コマンドを選択後、使う魔法をサブコマンドで決める(→P.174)。サブコマンドから選べる魔法は1系統につき1種類で、各系統内のどの魔法を使うかは、キャンプメニューの「カスタマイズ」で設定可能(→P.175)。

ショートカット



ショートカットに登録した魔法を、L1ボタン+◎、△、□、⊗ボタンで使う(→P.175)。登録できるのは1ページに4個まで(3ページで最大12個まで)で、同じ系統内の魔法を2個以上登録することもできる。

魔法の特徴

- 新しい魔法は勝利ボーナス(→P.170)によって習得する
- 使うときにMPを消費する
- 与えるダメージ量や回復量は魔法力が高いほど増える
- コンボとして連続で使用できる(技と魔法を織りまぜたコンボも可能)。最大コンボ数に達したときには、魔法のコンボフィニッシュが出る
- さまざまなアビリティで強化できる(下の表を参照)

コンボの途中



コンボフィニッシュ



⬆➡コンボフィニッシュで使う魔法はコンボの途中で使う魔法とは動作が異なり、威力も高い。

魔法に関連するおもなアビリティ

※消費MPに関連するものはP.189、強化魔法に関連するものはP.190に掲載

名前	効果	詳細
オートロックマジック	攻撃魔法を、黄色のマーカー(→P.178)が表示されている相手を狙って使うようになる(※1)	P.157
エンドレスマジック	魔法のコンボフィニッシュが出なくなり、魔法を使っているかぎり、MPさえ許せばコンボを無限につづけられるようになる	P.157
マジックコンボアップ	コンボ中の魔法などで与えるダメージ量が増える。ダメージの増加量は、そのコンボ中でのそれまでのヒット数1回につき10%(このアビリティを2個利用している場合は20%/小数点以下切り上げ)(※2)	P.157
ファイアアップ	ファイア系の魔法などで与えるダメージ量が、このアビリティ1個につき20%増える	P.157
ブリザドアップ	ブリザド系の魔法などで与えるダメージ量が、このアビリティ1個につき20%増える	P.157
サンダーアップ	サンダー系の魔法などで与えるダメージ量が、このアビリティ1個につき20%増える	P.157
ウォータアップ	ウォータ系の魔法などで与えるダメージ量が、このアビリティ1個につき20%増える	P.158
エアロアップ	エアロ系の魔法などで与えるダメージ量が、このアビリティ1個につき20%増える	P.158
リーフベール	ケアル系の魔法を使うときに無敵になる	P.159

※1……このアビリティを外していると、黄色のマーカーに関係なく、自分の正面へ魔法を使う(ロックオンしているときはロックオン対象を狙う)

※2……複数回ヒットする魔法の2ヒット目以降でのダメージの増加量は、1ヒット目の時点と変わらない

MPとMPチャージ

ここが重要! MPチャージ中は、MPを消費するアクションが行なえない。

魔法でMPを消費して残りMPがマイナスになるか、MPを全消費するアクション(ケアル系の魔法など)を使うと、MPゲージの表示が変化して「MPチャージ」がはじまる。そのときのゲージは時間の経過とともに減り、ゼロになればMPが全回復するのだ。

通常時のMPゲージ



MPチャージ中のMPゲージ





←使うとMPチャージがはじまる魔法は、名前が黄色の文字で表示される。

MPチャージ終了までにかかる時間

キャラクター	かかる時間
操作キャラクター	50秒
ドナルド、グーフィー	30秒
上記以外の味方	20秒

MPのおもな回復手段

※とくに記載がない場合は、MPチャージ中には回復しない

手段	回復のしかた
セーブポイント	触れているあいだ、急速に回復する(MPチャージ中は、ゲージが急速に減る)
MPプライズ	拾うと、小なら3、大なら5回復する(MPチャージ中は、小なら2秒、大なら6秒減る)
エーテル	100回復する(MPチャージ中は、ゲージが全体の半分減る)
ハイエーテル	全回復する(MPチャージ中は、MPチャージがすぐさま終わって全回復する)
メガエーテル	全回復する(MPチャージ中は、MPチャージがすぐさま終わって全回復する)
エリクサー	全回復する(MPチャージ中は、MPチャージがすぐさま終わって全回復する)
ラストエリクサー	全回復する(MPチャージ中は、MPチャージがすぐさま終わって全回復する)
テント	全回復する(MPチャージ中は、MPチャージがすぐさま終わって全回復する)
モグメダル	MOGカードを持っている場合のみ、発動時に100回復する(MPチャージ中は、ゲージが全体の半分減る)

手段	回復のしかた
ウォークリジェネ	一定時間歩いたり走ったりしつづけると、1ずつ回復していく。最初に回復するのは5秒後で、それ以降は0.5秒ごと(このアビリティを2個利用している場合は0.33秒ごと)
ガードリジェネ	ガードに成功してよろめかなければ、3回復する
ダメージアスピル	HPが最大値の1%減ると1、2%減ると2……といった具合に回復する(※3)
ファイアアスピル	対応する属性の攻撃を受けたとき、その攻撃の威力倍率の3倍(※4)だけ回復する(小数点以下切り上げ)
ブリザドアスピル	対応する属性の攻撃を受けたとき、その攻撃の威力倍率の3倍(※4)だけ回復する(小数点以下切り上げ)
サンダーアスピル	対応する属性の攻撃を受けたとき、その攻撃の威力倍率の3倍(※4)だけ回復する(小数点以下切り上げ)
ウォータアスピル	対応する属性の攻撃を受けたとき、その攻撃の威力倍率の3倍(※4)だけ回復する(小数点以下切り上げ)
エアロアスピル	対応する属性の攻撃を受けたとき、その攻撃の威力倍率の3倍(※4)だけ回復する(小数点以下切り上げ)
ダークアスピル	対応する属性の攻撃を受けたとき、その攻撃の威力倍率の3倍(※4)だけ回復する(小数点以下切り上げ)

※3……回復量は小数点以下切り上げ(たとえば、HPが最大値の4.5%減ったら、5回復する)。また、このアビリティを2個以上利用している場合は、小数点以下を切り上げる前に利用個数を掛ける(たとえば、『ダメージアスピル』を2個利用しているときに、HPが最大値の4.5%減ったら、9回復する)

※4……対応するアビリティを2個以上利用している場合は、2個なら6倍、3個なら9倍……になる

MPの消費やMPチャージに関連するおもなアビリティ

名前	効果	詳細
マジックコンボセーヴ	コンボ中に魔法を使うと、コンボの2段目なら1、3段目なら2……といった具合に消費MPが減る(消費MPの下限は1)	P.157
MPセーヴ	消費MPが20%(このアビリティを2個利用しているなら40%)減る(小数点以下切り上げ)	P.157
MPセーフティー	消費MPが残りMPよりも多い魔法は使えなくなる(意図せずにMPチャージがはじまってしまうのを防いで、ケアル系の魔法を使える状態を保てる)。ケアル系の魔法やリンクを使った場合は、通常どおりMPチャージがはじまる	P.157
MPリーヴ	MPが1以上残っていると、消費MPが残りMPよりも多い魔法を使っても、残りMPがゼロになるだけでMPチャージがはじまらずにすむ。ケアル系の魔法やリンクを使った場合は、通常どおりMPチャージがはじまる	P.157
フルMPバースト	MPが満タンのときは、MPを消費するアクション(リンクをのぞく)で与えるダメージ量が50%(※5)増える(小数点以下切り上げ)	P.158
ウィザードスター	消費したMPと同じ量だけ、HPが回復することがある。回復する確率は、このアビリティを利用している数が1個なら25%、2個なら37.5%、3個なら50%	P.159
MPヘイスト	MPチャージ中のゲージの減少速度が10%アップする(※6)	P.159
MPヘイスラ	MPチャージ中のゲージの減少速度が20%アップする(※6)	P.159
MPヘイスガ	MPチャージ中のゲージの減少速度が30%アップする(※6)	P.159

※『マジックコンボセーヴ』と『MPセーヴ』を併用している場合は、『MPセーヴ』のほうが先に計算される

※5……このアビリティを2個以上利用している場合は、2個なら100%、3個なら150%……になる

※6……これらのアビリティを複数利用したり併用したりしている場合は、速度の上昇量が足し算される

これもCHECK!

- MPがちょうどゼロになったときは、MPチャージがはじまらない
- 仲間の場合は、アビリティ技を使うときにMPが消費される

強化魔法

ここが重要！ 特定の条件を満たすと、強化された魔法をシチュエーションコマンドで使える。

使えるようになる時期 オリンポスのテーベ／路地でハートレスの群れとのバトル（P.225の手順8）をはじめたあと

1 ゲージをためる



⬆フォーム値（→P.185）がたまるときには、同時にその攻撃が持つ属性の「属性値」も、同じ量だけたまる（画面には表示されない）。

2 コマンドが出現



⬆フォーム値のゲージが満タンになると同時に、各属性の「属性値」%の確率で、その属性の強化魔法のコマンドが20秒間出現する。

強化魔法の特徴

- 使ってもMPを消費しない
- 出現する魔法は「フォーム値が満タンになるまでのあいだに使った最上位の魔法」よりも1段階上位のものになる
- 料理のフルコース効果『ケアルガン』を得ている場合のみ、ゲージが満タンになったときに、25%（※1）の確率で『ケアルガン』が出現する（一度使ったあとは、同じバトル中は出現しなくなる）

※1……この確率（%）は、ソラのHPが残り25%以下なら25上がる。また、HPが残り25%以下の仲間がいるなら、ひとりにつき10上がる

強化魔法に関連するアビリティ

名前	効果	詳細
ファイガン、ブリザガン、サンダガン、ウォタガン、エアロガン	対応する属性の強化魔法のコマンドがアビリティと同名のものになり、出現する確率（%）が、対応するアビリティ1個につき15上がる	P.158
グランマジック	強化魔法のシチュエーションコマンドの出現確率が1.3倍になる（上記のアビリティよりもあとに計算される）	P.158
マジックタイム	強化魔法のシチュエーションコマンドが消えるまでの時間が、このアビリティ1個につき4秒延びる	P.158

これもCHECK!
- 強化魔法のシチュエーションコマンドが同一タイミングで出現するのは3個まで。4個以上が一度に出現することになった場合は、それらのなかから3個がランダムで選ばれる（別々のタイミングで出現した強化魔法のコマンドが4個以上並ぶことはあり得る）

コラムポータル　キーブレード変形によって「魔法スタイル」が変わる

ソラが特定のキーブレードを使用中にキーブレード変形を行なうと、「魔法スタイル」（魔法をどのように使うか）が変化する。魔法スタイルには下記の4種類があり、スタイルごとに「魔法の威力」「魔法を使うときの動作」「魔法の効果範囲や射程距離」などが異なるのだ。

魔法スタイルの種類

基本スタイル

❗走りながらコマンドを選ぶと、すべるように移動しつつ魔法を使える（コンボフィニッシュのときをのぞく）。

詳細はP.122



二連スタイル

❗基本スタイルと同様に、移動しながら使用可能。すべての魔法で複数の弾を飛ばす。

詳細はP.126



近接スタイル

❗自分の周囲のみを攻撃。1ヒットあたりの威力は低いものの、何回もヒットする。走りながらコマンドを選ぶと、立ち止まって魔法を使用。

詳細はP.124



砲撃スタイル

❗どの魔法を使うときでも、威力が高い弾を1発だけ飛ばす。実行時には立ち止まる。

詳細はP.128



リンク



システムグロッサリー　リンク

ソラと繋がる者たちとの絆の力のこと。発動すると、リンク相手(おもに、かつて一緒に冒険した仲間)がソラに力を貸してくれて、特殊な攻撃をくり出せる。リンクは全部で5種類あり、それぞれを使うには、対応する「絆のお守り・○○」が必要。

リンクの使いかた

ここが重要! リンクは、MPが満タンのときのみ、コマンドメニューやショートカットから使用可能。

使えるようになる時期　闇の世界でデビルズタワー(1回目)を倒したあと

リンクの特徴

発動の瞬間に起こる変化

- MPを全消費して、MPチャージがはじまる
- ソラたちのHPが全回復して状態異常が解除され、リンク終了まで仲間がいなくなる

実行中の変化

- 攻撃を受けてもひるまなくなる
- 受けるダメージ量が0.25倍(小数点以下切り上げ)になり、ソラのHPが残り1までしか減らなくなる
- 状態異常が起こらなくなる
- 時間の経過ではMPチャージのゲージが減らなくなる

リンクの終了

- 持続時間が過ぎるか、『フィニッシュ』を実行するか、L1ボタンでキャンセルすると終了する
- 『オートフィニッシュ』を利用していると、残り時間がゼロになったときに『フィニッシュ』が自動的に実行される(バトルが終わっていた場合をのぞく)
- 持続時間は、『リンクブースト』をセットしていると25%延びる

リンクの種類

ワンダーバルーン

リンク相手
ワンダニャン

必要なアイテム
絆のお守り・ドリーム

詳細はP.116



プラズマエンカウンター

リンク相手
スティッチ

必要なアイテム
絆のお守り・オハナ

詳細はP.119



8bitボム

リンク相手
ラルフ

必要なアイテム
絆のお守り・ビット

詳細はP.117



シースペクタクル

リンク相手
アリエル

必要なアイテム
絆のお守り・オーシャン

詳細はP.120



キングスフレア

リンク相手
シンバ

必要なアイテム
絆のお守り・プライド

詳細はP.118





←実行中はコマンドメニューの表示が変化し、各ボタンで行なえる操作が示される。ちなみに、△ボタンが『フィニッシュ』、L1ボタンがキャンセルなのは、どのリンクでも共通。



ゲームシステム12

連携



システムグロッサリー
連携

ソラと仲間が力を合わせて攻撃するアクション。仲間からソラへの呼びかけがあったあとに、シチュエーションコマンドを使って実行する。連携の内容は呼びかけてくる仲間ごとに決まっているが、2種類以上の連携を持つ仲間もいる。

連携のやりかた

ここが重要! 仲間がソラに呼びかけてくると、シチュエーションコマンドで連携を発動できる。

できるようになる時期 オリンポスのテーベ／丘でハートレスの群れを倒したあと(P.223の手順6のあと)

1 仲間からの呼びかけ



⬆バトル中、仲間がソラに連携を呼びかけてきて、シチュエーションコマンドが表示されることがある。

2 コマンドを実行



⬆△ボタンを押してシチュエーションコマンドを使えば、呼びかけてきた仲間との連携を実行できる。



⬆多くの連携では、特別な操作が可能。リンクと同じく、操作方法はコマンドメニューに表示される。

連携の特徴

仲間からの呼びかけ

- 時間の経過に応じて仲間が呼びかけてくることがある。ソラや敵の近くにいる仲間ほど呼びかけてきやすい(詳細は右ページのコラムを参照)
- 『ベストコンビ』を利用している仲間がいる場合は、バトル開始時にその仲間がかならず連携を呼びかけてくる(※1)。ただし、同じ連携のシチュエーションコマンドがすでに表示されている場合は呼びかけてこない
- 表示されたシチュエーションコマンドは、使わなくても30秒(呼びかけてきた仲間が『コンビタイム』を利用している場合は45秒)で消える(※2)

発動の瞬間に起こる変化

- 連携に参加する仲間が戦闘不能状態だった場合は、その全員が復活する(→P.173)

実行中の変化

- 特定のタイミングで(一部の連携ではずっと)無敵になる。無敵ではないときは、以下の状態になる
  - ▶攻撃を受けてもひるまなくなる
  - ▶受けるダメージ量が0.25倍(小数点以下切り上げ)になり、ソラのHPが残り1までしか減らなくなる
  - ▶状態異常が起こらなくなる

連携の終了

- 特別な操作がない連携は、使うと攻撃を行なって、自動的に終了する
- 特別な操作がある連携は、持続時間が過ぎるか、『フィニッシュ』を実行するか、L1ボタンでキャンセルすると終了する
- 『オートフィニッシュ』を利用していると、残り時間がゼロになったときに『フィニッシュ』が自動的に実行される(バトルが終わっていた場合をのぞく)

※1……『ベストコンビ』を利用している仲間が複数いる場合は、そのなかのひとり(ランダムで決定)が呼びかけてくる
※2……『トリニティスレッド』(→P.108)、ブーを笑わせるバトル(→P.277)での『スクリームストライク』(→P.111)、『サブゼロインパクト』(→P.638)は、時間経過では消えない



⬅『トリニティスレッド』はバトル用ではなく、特定の場所をすべるために利用する。



➡特定の場面では、シチュエーションコマンドを使わなくても、仲間と連携した状態になる。

呼びかけてきた仲間以外も参加する連携がある

連携は、呼びかけてきた仲間とソラのふたりで行なうのが基本だが、下の表の連携では、ほかの仲間も参加する。連携に参加する仲間の戦闘不能状態は解除されるので、これらの連携を使えば、一度に大勢を復活させることができるのだ。



⬆連携の演出で姿が見えれば、その仲間も連携に参加する(発動時に戦闘不能状態を解除できる)とわかる。

呼びかけてきた仲間以外も参加する連携

連携	呼びかけてくる仲間	ほかに参加する仲間
トリニティスレッド	グーフィー	ドナルド
トリニティラッシュ	グーフィー	ドナルド
ロデオロケット	ウッディ	バズ
	バズ	ウッディ
スワロウリバーサル	ラプンツェル	ドナルド、グーフィー、フリン
スクリームストライク	サリー	ドナルド、グーフィー、マイク
	マイク	ドナルド、グーフィー、サリー

上級者のための ULTIMANIA COLUMN 連携を呼びかけてくるかどうかは「連携値」の増減で決まる

仲間が連携を呼びかけてくるかどうかは、画面には表示されない「連携値」によって決まる。連携値はそれぞれの仲間が別々に持っている値で、下記のようなルールで増減し、必要な量までたまったときに連携を呼びかけてくる(シチュエーションコマンドが表示される)という仕組みだ。

連携値の増減のルールと連携を呼びかけてくるまでの流れ

1 呼びかけに必要な量が決まる

バトル開始時に、仲間ごとに「呼びかけに必要な連携値の量」が、80～120の範囲からランダムで決まる(『コンビアップ』を利用している仲間の場合は、10低くなる)。

2 連携値がたまる

バトル中は、5秒ごとに、ソラとの距離および敵との距離に応じた量(下の表を参照)の連携値がたまっていく。ただし、下記の条件のいずれかを満たす仲間の連携値は増えない。

連携値がたまる量

※記載の範囲からランダムで決まる

敵との距離＼ソラとの距離	5m以内	5mよりも遠く、10m以内	10mよりも遠い
10m以内	10～20	8～16	4～12
10mよりも遠い	8～12	4～6	2～4

連携値が増えない条件

- フリーズ、スタン、バーン、クラウド、スニーズ状態のいずれかになっている
- 敵につかまって動けなくなっている
- 戦闘不能状態になっている
- 自分が呼びかける連携のシチュエーションコマンドが表示されている

※ソラがギガースに乗っているあいだは、どの仲間の連携値も増えない

3 連携を呼びかけてくる

いずれかの仲間の連携値が、バトル開始時に決まった「呼びかけに必要な連携値の量」までたまると、その仲間が連携を呼びかけてきて(シチュエーションコマンドが表示される／※3)、全員の連携値がゼロにもどる。ただし、バトル開始からそれまでのあいだに、同じ仲間が連携を呼びかけてきたことがある場合は、特定の確率(下の表を参照)で呼びかけてこない。呼びかけてこなかったときは、その仲間の連携値だけがゼロにもどる。

それまでに呼びかけてきたことがある場合に呼びかけてこない確率

それまでに呼びかけてきた回数(※4)	1回	2回	3回以上
呼びかけてこない確率	20%	40%	60%

4 呼びかけに必要な量が決め直される

連携値がゼロになった仲間の「呼びかけに必要な連携値」が決め直される。決まりかたのルールは、バトル開始時と同じ。

※3……複数の仲間の連携値が同時にたまった場合は、そのなかからランダムで選ばれたひとりが連携を呼びかけてくる

※4……表示されたシチュエーションコマンドを実際に使わなくても、呼びかけてきただけでカウントされる

Index

ゲームシステム13

フリーフロー



システムグロッサリー　フリーフロー

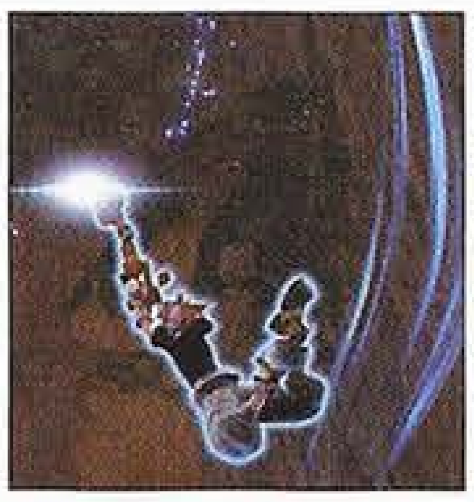
特定の状況でのみ行なえる特殊なアクションのこと。地形を利用してスピーディーに動く「フリーフローアクション」と、フリーフローアクション中にくり出せる「フリーフローアタック」があり、一部の例外をのぞくと、実行中は身体が青く光る。

フリーフローアクションの種類

ここが重要! フリーフローアクションの多くは、□ボタンを用いた操作から開始できる。

使えるようになる時期　オリンポスを訪れたあと(ゲームヘルプ「フリーフローについて」の表示前でも実行可能)

※●……実行するのに同名のアビリティが必要(『スーパージャンプ』以外は最初からセットされている)

名前と操作方法		アクションの内容	解説
●**ウォールキック** 操作方法 空中での回避アクションや『スーパースライド』で壁などにぶつかるか、フリーランで壁を走っているときに□ボタンを押す(※1)		壁を蹴る	●このアクション自体は壁に一瞬張りつくのみだが、つぎに『スーパージャンプ』や『スーパースライド』をくり出せる
●**ポールスピン** 操作方法 特定の縦の柱に、空中での回避アクションや『スーパースライド』でぶつかるかアスレチックフローで飛びつく		柱を軸にして横に回転し、周囲の敵を巻きこんで宙に浮かせる	●このアクションが可能な柱には、巻きつくようにして波のようなものが表示される 
●**ポールスイング** 操作方法 特定の横の柱に、空中での回避アクションや『スーパースライド』でぶつかるかアスレチックフローで飛びつく		柱を軸にして縦に回転し、周囲の敵を巻きこんで宙に浮かせる	●このアクションが可能な柱には、巻きつくようにして波のようなものが表示される 
●**スーパージャンプ** 操作方法 ほかのフリーフローアクション中か、フリーランで壁を走っているときに、×ボタンを押す !跳べる高さは7m		通常のジャンプよりも高く跳ぶ	●一度行なうと、着地するか壁を走りはじめるまでは、『ダブルフライト』や、つぎの『スーパージャンプ』は行なえない ●エアロ系の魔法で出現させた上昇気流に触れると、自動的に『スーパージャンプ』を行なう(このときはアビリティ不要)
●**スーパースライド** 操作方法 ほかのフリーフローアクション中に□ボタンを押す。実行中は左スティックで少し曲がれる !動作時間は0.2秒、移動距離は13m		高速で水平に移動する	●『スーパースライド』を複数セットしていると、ひとつにつき動作時間が0.15秒長くなり、移動距離が5.5m伸びる ●一度行なうと、『スーパージャンプ』以外のフリーフローアクションを行なうか着地するまでは、つぎの『スーパースライド』は行なえない
レールスライド 操作方法 特定のレールの上に乗る。左スティックを進行方向と逆向きに入力すると方向転換できる !移動速度は秒速15〜34mほど(レールごとに異なる)		レールの上を高速ですべる	●レールの終端から飛び出すと、自動的にジャンプ(『スーパージャンプ』をセットしているなら『スーパージャンプ』)を行なう ●ブリザド系の魔法を使うと、飛ばした氷の軌道に沿って、『レールスライド』が可能なレールを一時的に設置できる

※1……フリーランで壁を走っているときに出す場合は、『スーパースライド』もセットしておくことが必要で、『ウォールキック』の動作中に何もしなければ、直後に『スーパースライド』を行なう

フリーフローアクション中は「フリーフローアタック」で攻撃できる

フリーフローアタックの特徴

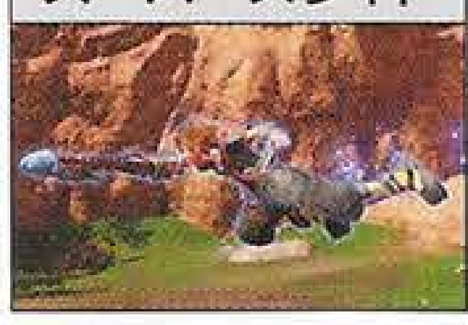
- フリーフローアクション中に『たたかう』を使うとくり出せる
- どのフリーフローアタックを出せるかは、フリーフローアクションごとに決まっている
- 実行には同名のアビリティが必要だが、それらのアビリティは最初からセットされているので、自分で外さないかぎりいつでも実行可能
- キーブレードが特定の形に変形しているときは、専用のフリーフローアタックを出せる

フリーフローアタックの種類とフリーフローアクションからのおもな流れ

※フリーフローアタックの攻撃データはP.69、80、85、88、96、103を参照

フリーフローアクション → フリーフローアタック

ウォールキック


スーパースライド


レールスライド


→ 下記以外 → ソニックスラッシュ


→ アサルトクロー(ハッピーギアから変形)かリザードクロウ(クリスタルスノウから変形) → スパイラルクラッシュ

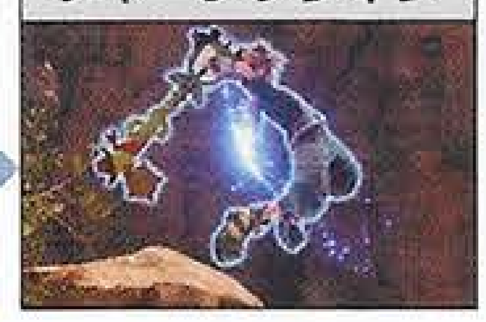

ポールスピン

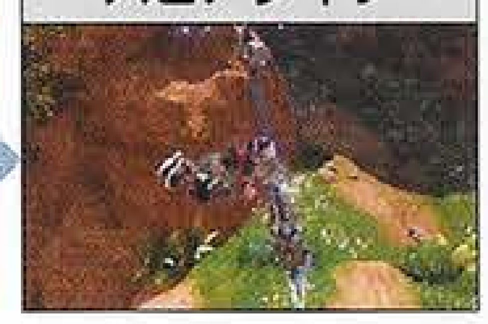

→ ターンカッター


ポールスイング


→ サマーソルト


スーパージャンプ


→ 下記以外 → チャージブレイク


→ ハイウインド(ラダーオブフェイトから変形) → スピアダイブ


→ ブーストハンマー(ファボデビュティから変形)かブーンハンマー(クラシックノーツから変形) → エリアルスタンプ


※ターゲットとの距離に応じて、別の技が出る場合もある

コラムポータル　すべりながら敵を撃つ「特殊レールスライド」もある

一部のワールドの特定の場所では、シチュエーションコマンドの『乗る』を使って『レールスライド』を開始する。そのような『レールスライド』は「特殊レールスライド」と呼ばれ、操作方法がふだんとは異なり、レールの周辺に出現する敵に弾を飛ばして攻撃できるのが大きな特徴だ。

特殊レールスライドでの操作方法

操作	できること
左スティック、右スティック	ターゲットカーソルを動かす
◎ボタン、R2ボタン	『ショット』で敵を攻撃する。ボタンを押しっぱなしにすると、最大で10連射が可能
◎ボタン	『スーパースライド』を行なう(アビリティは必要)
⊗ボタン	ジャンプ(『スーパージャンプ』をセットしている場合は『スーパージャンプ』)を行なう
△ボタン	シチュエーションコマンドを使う(表示されている場合のみ)

※通常の『レールスライド』と異なり、左スティックを進行方向と逆向きに入力しても方向転換できない



⬆特殊レールスライド中はコマンドメニューの表示が変化し、画面にターゲットカーソルが表示される。

Index



アトラクションフロー

システムグロッサリー　アトラクションフロー

ソラがシチュエーションコマンドによって行なえる特別なアクションのひとつ。ドナルドやグーフィーとともに、遊園地のアトラクションをモチーフとしたさまざまな乗り物に乗って、それらの乗り物ならではの独特な攻撃をくり出せる。

アトラクションフローの使いかた

ここが重要! 「チャンスマーカー」が表示された敵に攻撃を当てれば使用可能になる。

使えるようになる時期　オリンポスのテーベ／市民広場でロックトロールとのバトルをはじめたあと

1 チャンスマーカー出現



⬆バトルがはじまった直後やバトルの途中で、いずれかの敵に重なって「チャンスマーカー」が表示されることがある(下の表を参照)。

2 シチュエーションコマンド出現



⬆チャンスマーカーが表示された敵にソラがダメージを与えるとマーカーが消え、アトラクションフローのシチュエーションコマンドが出現。

3 △ボタンで実行

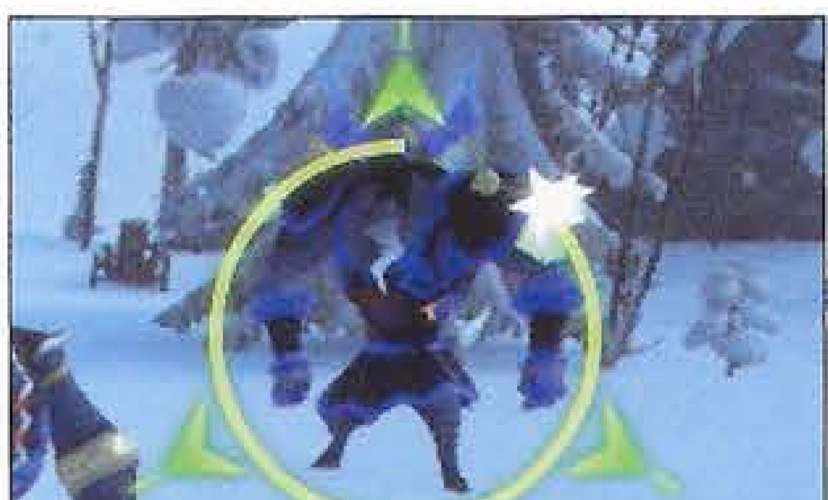


⬆△ボタンを押してシチュエーションコマンドを使えば、アトラクションフローが発動。特殊な操作で敵への攻撃を行なえる。

チャンスマーカーが出現する条件

条件	解説
バトルがはじまる	●バトル開始と同時に、「アトラクション耐久値倍率」(右ページのコラムを参照)が1.1のいずれかの敵にチャンスマーカーが出現することがある(※1) ●チャンスマーカーが出現する基本的な確率は20%。『アトラクションアップ』を利用していると、1個につき確率(%)が5上がる
ソラが敵を攻撃する	●ソラの攻撃で敵のHPを減らすと、チャンスマーカーが出現することがある(くわしくは右ページのコラムを参照)

※1……オリンポスのテーベ／市民広場に出現するロックトロールはアトラクション耐久値倍率が0.4だが、例外的に、チャンスマーカーがかならず出現する





⬆➡チャンスマーカーは、出現から10秒で自動的に消える。マーカーのまわりのゲージは、消えるまでの残り時間を示す。

アトラクションフローの特徴

シチュエーションコマンド

● 表示されたシチュエーションコマンドは、使わなくても40秒(『アトラクションタイム』を利用している場合は、1個につき8秒延長)で消える

実行中の変化

● 攻撃を受けてもひるまなくなる
● 受けるダメージ量が0.25倍(小数点以下切り上げ)になり、ソラのHPが残り1までしか減らなくなる
● 状態異常が起こらなくなる
● ドナルドとグーフィーはソラとともに乗り物に乗り、ワールドキャラクターはアトラクションフローの終了までいなくなる

アトラクションフローの終了

● 持続時間が過ぎるか、『フィニッシュ』を実行するか、L1ボタンでキャンセルすると終了する
● 『オートフィニッシュ』を利用していると、残り時間がゼロになったときに『フィニッシュ』が自動的に実行される(バトルが終わっていた場合をのぞく)



⬅実行中は無敵ではなく、敵の攻撃をかわしにくいアトラクションフローもあるので注意。



アトラクションフローの種類

ここが重要! アトラクションフローは6種類あり、どれが使えるかは場所ごとに決まっている。

パイレーツシップ

前後に大きく揺れる海賊船に乗り、船による体当たりと水しぶきで敵を攻撃する。

詳細はP.113



メリーゴーランド

回転木馬に乗り、タイミング良くボタンを押すことで周囲に何度も音波を放つ。

詳細はP.114



スピニングカップ

回転しながら動きまわるカップを操作し、敵にぶつかっていく。

詳細はP.113



スプラッシュライド

浮き輪の上に座席をつけたような形のボートに乗って、水流と体当たりで敵を攻撃。

詳細はP.115



シューティングライド

砲台のついた乗り物に乗って敵を撃つ。ソラの目から見た視点に変わるのが大きな特徴。

詳細はP.114



マウンテンコースター

レール上を走る列車型の乗り物の上から、汽笛と火花による攻撃を行なう。特定のバトルでのみ使用可能。

詳細はP.115



これもCHECK!

● 一部の場所では、2種類以上のアトラクションフローを使用可能。逆に、1種類も使えない場所もある

上級者のための ULTIMANIA COLUMN　チャンスマーカーの出現は敵の「アトラクション耐久値」で決まる

ソラが敵にダメージを与えたときは、相手のHPだけでなく、画面に表示されない「アトラクション耐久値」も一緒に減らしている。攻撃によって敵のアトラクション耐久値をゼロにすれば、チャンスマーカーが出現するのだ。

チャンスマーカーについて覚えておきたいこと

- チャンスマーカーは、出現しているすべての敵のいずれかにつく(画面に映っている敵が優先。すでにチャンスマーカーがついているものをのぞく)
- アトラクションフローのシチュエーションコマンドやチャンスマーカーがすでに出現している場合は、同じものを使うためのチャンスマーカーは出現しない
- アトラクションフローの終了後(通常の操作にもどってから)30秒間は、同じものを使うためのチャンスマーカーは出現しない

アトラクション耐久値の特徴

それぞれの敵が持つ値

- 「HP×アトラクション耐久値倍率」(小数点以下切り上げ)が初期値になる
- アトラクション耐久値倍率の値は、大半のノーマル敵は1.1、ボス敵および一部のノーマル敵は1.0未満
- ゼロになったあとは初期値にもどる

減りかた

- 基本的には、HPと同じ量だけ減る
- 4%の確率で、減る量が1.5倍(小数点以下切り上げ)になる。この確率(%)は、『アトラクションアップ』ひとつにつき2上がる
- リンク、連携、アトラクションフロー、シュートフローや、ソラ以外の攻撃では、アトラクション耐久値は減らない
- アーマーモード(→P.599)の敵のアトラクション耐久値は減らない

ゲームシステム15

シュートロック
(シュートフロー&アスレチックフロー)



システムグロッサリー　シュートロック

R1ボタンの長押しによる特殊なロックオン。シュートロック後は、多くの敵をロックオンして特別な攻撃をくり出す「シュートフロー」と、設置物や敵に狙いを定めて超高速でそれに飛びつく「アスレチックフロー」の2種類のアクションが行なえる。

シュートフロー

ここが重要! シュートロックで多重ロックオンを行なったあと、◎ボタンで実行する。

使えるようになる時期　オリンポスの天界/前庭でサテュロスの群れを倒したあと

1 シュートロック開始



⬆R1ボタンを長押しすると、画面の中央に大きな円形のマーカーが出現。この状態では、左右のスティックでカメラを動かせる。

2 多重ロックオン



⬆R1ボタンを押したままマーカーを敵に合わせると、それらの敵すべてを連続してロックオンする「多重ロックオン」が可能。

3 シュートフローで攻撃



⬆R1ボタンを放さずに◎ボタンを押せば、大量の弾を発射したり何度も斬りつけたりする「シュートフロー」で攻撃できる。

シュートロックの特徴

- ロックオンが可能な距離は50m
- 一度にロックオンできる回数には上限がある。上限はキーブレードごとに異なる
- 実行中は、歩いたり走ったりも含めてほかのアクションを行なえないが、周囲の動きがゆっくり(通常の0.4倍)になる
- ひるまされても中断されないが、吹き飛ばされると中断される

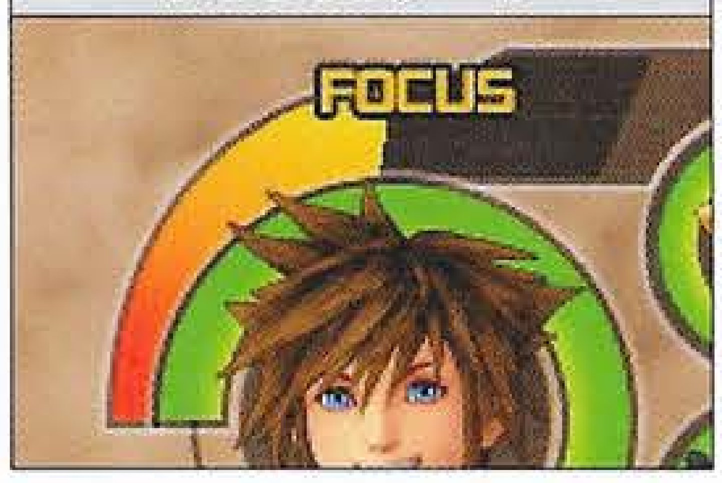
シュートフローの特徴

- 使用時にFOCUSを消費する
- 使用可能なシュートフロー技はキーブレードごとに異なる。また、同じキーブレードでも、多重ロックオンを上限まで行なったかどうかで、くり出す技が変わる(※1)
- 実行中は無敵になる

※1……シューティングスターとハニートレンタでは多重ロックオンした敵の数でも変わる(→P.76、90)。アルテマウェポンのシュートフロー技は1種類(→P.105)

シュートフローに必要なFOCUSはゲージで表される

FOCUSゲージ



キャンプメニューの「ステータス」



⬆FOCUSは、ふだんは画面右下にゲージで表示され、具体的な値はキャンプメニューの「ステータス」で確認できる。

FOCUSの消費について知っておきたいこと

- R1ボタンを押しているあいだは、1秒間に20のペースでFOCUSゲージが減りつづける(上限まで多重ロックオンすると減らなくなる)
- FOCUSゲージがゼロになったあとは、シュートロックをつづけても新たにロックオンできない
- FOCUSは、シュートロックの時点ではまだ消費されておらず、R1ボタンを放せばもとにもどる。シュートフローを実行すると、ゲージの見た目どおりに実際に消費される

FOCUSのおもな回復手段

手段	回復のしかた
セーブポイント	触れているあいだ、急速に回復しつづける
フォーカスプライズ	拾うと、小なら3、大なら5回復する
フォーカスリカバー	使うと40回復する
ハイフォーカスリカバー	使うと全回復する
エリクサー	使うと全回復する
ラストエリクサー	使うと全回復する
テント	使うと全回復する
フォーカスアスピル	(右ページを参照)

FOCUSゲージのチャージ

ここが重要! FOCUSがゼロになるとゲージの表示が変化し、シュートフローが使えなくなる。



⬅チャージ中になると、「FOCUS」の文字が「CHARGE」に変わり、ゲージ全体が赤色に変化。

FOCUSゲージのチャージを解除する方法

方法	解説
FOCUSを全回復する	チャージ中でも、チャージ中ではないときと同じ手段で同じ量だけFOCUSを回復でき、全回復した時点でチャージが解除される
フォーカスリカバーを使う	全回復しなくてもチャージが解除される

チャージ中は『フォーカスアスピル』でFOCUSを回復できる

『フォーカスアスピル』の特徴

- 『フォーカスアスピル』をセットしていると、チャージ中にシュートフローと同じ操作で『フォーカスアスピル』が行なえる
- 『フォーカスアスピル』の利用数に応じて基本回復量が決まり(下の表を参照)、実行すると、「基本回復量×ロックオン数」(小数点以下切り捨て)だけFOCUSが回復する

『フォーカスアスピル』による基本回復量

『フォーカスアスピル』の利用数	1個	2個	3個
基本回復量	1.4	1.9	2.4

チャージ中に行なうシュートロックの特徴

- 多重ロックオンが可能なのは5秒間。5秒以上過ぎると、マーカーを合わせても新たにロックオンできない
- ロックオンの上限回数は18回
- 遠くにいる敵ほどロックオンに時間がかかる
- 周囲の動きがゆっくりにならない



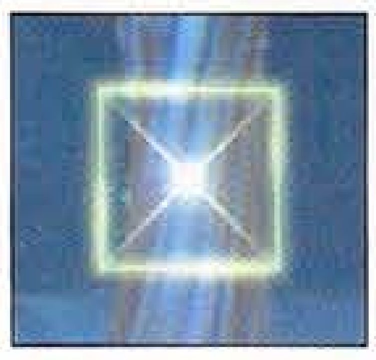
⬅マーカーの周囲に表示されるゲージは、多重ロックオンができなくなるまでの残り時間を表す。

アスレチックフロー

ここが重要! シュートロックからは、超高速移動の「アスレチックフロー」も行なえる。

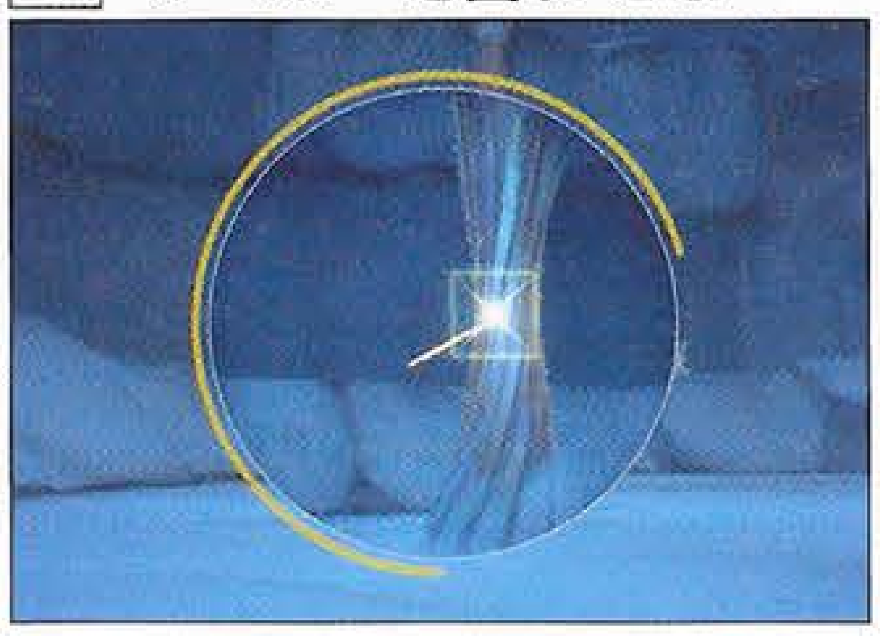
できるようになる時期 オリンポスの天界/回廊で紫色の竜巻(P.230の手順17の場所)に近づいたあと

マップ上の設置物のなかには、光と黄色の四角形が重なって表示されるものがある(下の写真を参照)。この光と四角形が表示される場所には、アスレチックフローで飛びつくことができるのだ。



⬅このような光と黄色の四角形が、アスレチックフローで飛びつける場所の目印。

1 マーカーを合わせる



⬆シュートロックを行ない、光と黄色の四角形がマーカーの中央付近にくるようにカメラを動かす。

2 アスレチックフローで移動



⬆R1ボタンを放さずに◎ボタンを押すと、マーカーを合わせた対象へアスレチックフローで移動する。

アスレチックフローの特徴

- FOCUSの残りの量にかかわらず(FOCUSゲージがチャージ中であっても)実行可能
- R1ボタンを押しているあいだはFOCUSゲージが減るものの、実行してもFOCUSは消費されない
- シュートロック中は、高速で動く黄色いラインによって移動ルートが示される
- アスレチックフローが可能な地点がマーカー内に複数入っている場合は、それらを飛び移っていくように移動する
- 移動先で『ポールスピン』や『ポールスイング』を行なえる場合は、移動後にそれらを実行する
- ⊗ボタンを押せば、移動を途中で中断できる
- 障害物や敵によって進路をさえぎられると、そこで移動が終わってしまう
- 敵に対しても実行可能(一部の敵をのぞく)。敵に対して実行したあと、画面に「ATTACK!!」と表示されているあいだに◎ボタンを押せば攻撃できる(攻撃の種類は状況や相手によって変わる)

ゲームシステム16

写真撮影



システムグロッサリー
写真撮影

モバイルポータルの機能を使って写真を撮影すること。撮影した写真は、アルバムで閲覧したり、インターネットでシェアしたりして楽しめる。また、幸運のマークの撮影(→P.361)やフォトミッションの達成(→P.560)などにも欠かせない。

写真撮影のやりかた

ここが重要! 写真撮影をはじめるときは、タッチパッドボタンを押す。

できるようになる時期 トワイライトタウンの街の一角／トラム広場でデビルズウェーブを撃退したあと

マップ上にいるとき(バトル中も含む)やグミシップに乗っているときは、タッチパッドボタンを押すことで、画面を「撮影モード」に切りかえられる。撮影モードでのおもな操作方法は右の表のとおりで、R1ボタンを押せば写真を撮影できるのだ。なお、撮影モードには「ファインダーモード」と「セルフィーモード」があり、画面表示や一部の操作が異なる。

撮影モードでの基本的な操作方法

操作方法	できること
右スティック	向きを変える
左スティック	移動する(※1)
R1ボタン	撮影する
◎ボタン	ファインダーモードとセルフィーモードを切りかえる(※2)
◉ボタン	PS4本体のシェア機能を起動する(※3)
タッチパッドボタン、⊗ボタン	撮影モードを解除する

※1……ソラが歩くだけなので、どこにでも移動できるわけではない(障害物にぶつかったり、段差から落ちたりすることがある)
※2……グミシップに乗っているときはファインダーモードで固定され、この操作はできない
※3……Xbox One版では、Xボタンを押すと操作ガイドが表示される

ファインダーモード



ソラがファインダーをのぞきこむ視点で撮影を行なうモード。レンズの切りかえやズームイン／ズームアウトは、こちらのモードでしかできない(右ページを参照)。

セルフィーモード



いわゆる"自撮り"を行なうためのモード。L1ボタンか方向キーの上下を押すと、ソラが、右ページで紹介しているポーズ(セルフィーポーズ)をとる。



⬆右記の状況では写真撮影は行なえず、タッチパッドボタンを押すと、撮影不可を示すマークが表示される。

写真撮影ができないおもな状況

- 歩く、走る、水中を泳ぐ以外のアクションの動作中
- 空中や水面にいるとき
- ひるんだり吹き飛ばされたりしているとき(撮影モード中にひるんだり吹き飛ばされたりすると、撮影モードは解除される／※4)
- レイジフォームになっているとき
- リクやアクアの操作中(※5)

※4……ヒーローベルトを装備して『バトルフォトグラファー』の効果を得ているときは、ひるんでも解除されない(吹き飛ばされると解除される)
※5……撮影不可のマークは表示されない

写真撮影中の特殊な表示の意味と関連する操作

ファインダーモードのみ **レンズの種類**

以下の2種類のレンズをL1ボタンで切りかえられる。

- 全体が鮮明になるレンズ。グミシップに乗っているときは、こちらのレンズに固定される
- 焦点以外をぼかすレンズ。このレンズの使用中は検知マーク(下記参照)が表示されず、幸運のマークを撮影しても、撮影成功と見なされない

保存されている写真の枚数

100枚保存されているときはマークが変化し、R1ボタンを押しても写真が撮れなくなる。



ファインダーモードのみ

ズームの状態

R2ボタンでズームインが、L2ボタンでズームアウトができる。





「焦点以外をぼかすレンズ」の使用中のみ **ぼかしの強さ**

方向キーの右でぼかしを強く、左で弱くできる。

検知マーク

マップ上では幸運のマークを、グミシップに乗っているときは星座をファインダーにとらえると、この位置に検知マークが表示される。

- 幸運のマークを検知
- 星座を検知
- 検知できない(「焦点以外をぼかすレンズ」にしているときは、つねにこの表示になる)

セルフィーポーズの種類

※ソラがポーズをとっていない状態でL1ボタンか方向キーの下を押すたびに、解放ずみのもののなかから、記載した番号の順にポーズをとる。方向キーの上を押した場合は、それとは逆順にポーズをとる

1 デコピン

解放条件
バトルポータルを14個すべてクリアする(※6)

! L1ボタンか方向キーの上下をもう1回押すと、指で弾くような動作をしたあと、ポーズが解除される





2 捕まえた!

解放条件
バトルポータルを10個クリアする(※6)

! L1ボタンか方向キーの上下をもう1回押すと、ポーズが解除される



3 手のひらサイズ

解放条件
バトルポータルを5個クリアする(※6)

! L1ボタンか方向キーの上下をもう1回押すと、ポーズが解除される



4 ニィーッ!

解放条件
(最初から解放されている)

! ポーズをとったあとすぐに、自動的に解除される



5 イェーイッ!

解放条件
(最初から解放されている)

! ポーズをとったあとすぐに、自動的に解除される



※6……バトルポータルNo.0は数に含まない



ゲームシステム 17

プライズ



システムグロッサリー　プライズ

敵を倒したときや設置物に攻撃を当てたときなどに出現する、ボールのような形の物体。いくつかの種類があるが、近づけば拾える点は共通で、拾うことによってHP、MP、FOCUSが回復したり、お金やアイテムが手に入ったりする。

プライズの種類

ここが重要! プライズは大きく分けると5種類あり、拾ったときの効果はそれぞれ異なる。

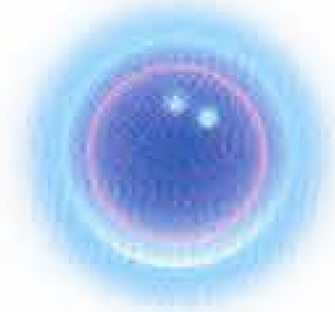
HPプライズ



拾ったキャラクターのHPが回復する

回復量
小：1
大：5

MPプライズ



拾ったキャラクターのMPが回復する

回復量
小：3(チャージ中は残り時間が2秒減る)
大：5(チャージ中は残り時間が6秒減る)

フォーカスプライズ



FOCUSが回復する。拾えるのはソラのみ

回復量
小：3
大：5

マニー



お金(マニー)が手に入る

入手量
小：1マニー
中：5マニー
大：10マニー

プライズボックス



合成素材



食材



バトルアイテム

アイテムが手に入る。拾えるのはソラのみ

プライズを出現させるおもな方法

- 敵を倒す
- 黄色のマーカーが表示される設置物に攻撃を当てる
- 町で特定のタルや旗などの設置物に近づいて、シチュエーションコマンド『トリック』を実行する

※設置物によってプライズが出現するのはそれぞれ1回ずつだが、ワールドから出るか、別のエリアへ移動して画面をいったん暗転させるか、エリアセレクトを行なうと、プライズが再出現するようになる(食材のプライズボックスは、別のエリアへ移動して画面をいったん暗転させても再出現しない)

プライズの入手について知っておきたいこと

- キャラクターがプライズから3m以内の距離に近づくと、自動的に引き寄せて拾える
- 戦闘不能状態の仲間はプライズを拾えない
- イベントでのバトルの勝利時には、距離に関係なくすべてのプライズを拾う
- プライズは、出現から15秒(プライズボックスの場合は3分)が経過するか、イベントシーンがはじまると、拾わなくても消えてしまう

プライズに関連するアビリティ

名前	効果	詳細
ドロー	引き寄せる距離が3m伸びる。このアビリティを2個以上利用していると6m伸びる	P.160
マジックドロー	「魔法力が影響する攻撃」でトドメを刺した敵が落としたプライズを、距離に関係なく引き寄せる	P.160
マスタードロー	すべてのプライズを、距離に関係なく引き寄せる	P.160
ラックアップ	プライズボックスの出現確率が上がる(このアビリティの利用数が、味方全員の合計で1個なら1.3倍、2個なら1.6倍、3個なら1.9倍……と上がる)	P.160
プライズフィーバー	プライズボックス以外のプライズの出現する数が1.5倍になる(小数点以下切り上げ)	P.160
ミリオネア	以下のように、各プライズがマニーに変換されて出現する。マニー(大)には影響しない ● HPプライズ(小)、MPプライズ(小)、フォーカスプライズ(小)➡マニー(小) ● HPプライズ(大)、MPプライズ(大)、フォーカスプライズ(大)、マニー(小)➡マニー(中) ● マニー(中)➡マニー(大)	P.160
HPコンバータ	HPプライズ(小)が、HPプライズ(大)に変換されて出現する	P.160
MPコンバータ	MPプライズ(小)が、MPプライズ(大)に変換されて出現する	P.160
フォーカスコンバータ	フォーカスプライズ(小)が、フォーカスプライズ(大)に変換されて出現する	P.160
マニーコンバータ	マニー(小)がマニー(中)に、マニー(中)がマニー(大)に変換されて出現する	P.160
シェアプライズ	仲間専用のアビリティ。HPやMPが満タンのときにプライズを拾うと、自分ではなく味方のHPやMPが回復する(回復する味方は、ソラが最優先。ソラのHPやMPが減っていない場合は、それ以外の仲間のいずれかからランダムで選ばれる)。さらに、フォーカスプライズを拾えるようになる(拾うと、ソラのFOCUSが回復する)	P.160

※複数種類のアビリティを利用している場合は、『プライズフィーバー』→『○○コンバータ』(『マニーコンバータ』をのぞく)→『ミリオネア』→『マニーコンバータ』の順に効果が発揮される

ゲームシステム18

バトルのアドバイス



アビリティ、コマンド、アイテム、アクション、料理など、本作にはバトルに影響する要素がたくさんある。それらにまつわる工夫しだいでバトルはグッとラクになるので、苦戦がつづくようなら、以降で紹介しているアドバイスを参考にしてほしい。

アドバイス1 覚えたアビリティは忘れずにセット

ソラはレベルアップや勝利ボーナスなどでアビリティを覚えられるが、新たに習得したアビリティは、セットされていない状態になっている。せっかくのアビリティがムダにならないように、実用性の高いアビリティを覚えたら、すぐにキャンプメニューを開いてセットするクセをつけたい。

アドバイス2 ショートカットを活用してコマンドを選ぶ

魔法、アイテム、リンクをコマンドメニューから使おうとすると、コマンド選択時に方向キーの操作が何度も必要なぶん時間がかかる。そのため、よく使うものはショートカット(→P.175)に登録しておくといい。とくに、1ページ目に登録したものは、L1ボタンと◎、△、□、⊗ボタンの操作だけですばやく使えるので、使い勝手が非常に良くなる。







⬅↖⬆どのページを表示しても迷わず使えるように、回復用のコマンドを全ページの同じボタンに登録するのも手。

アドバイス3 オートリロードでアイテムを再装備

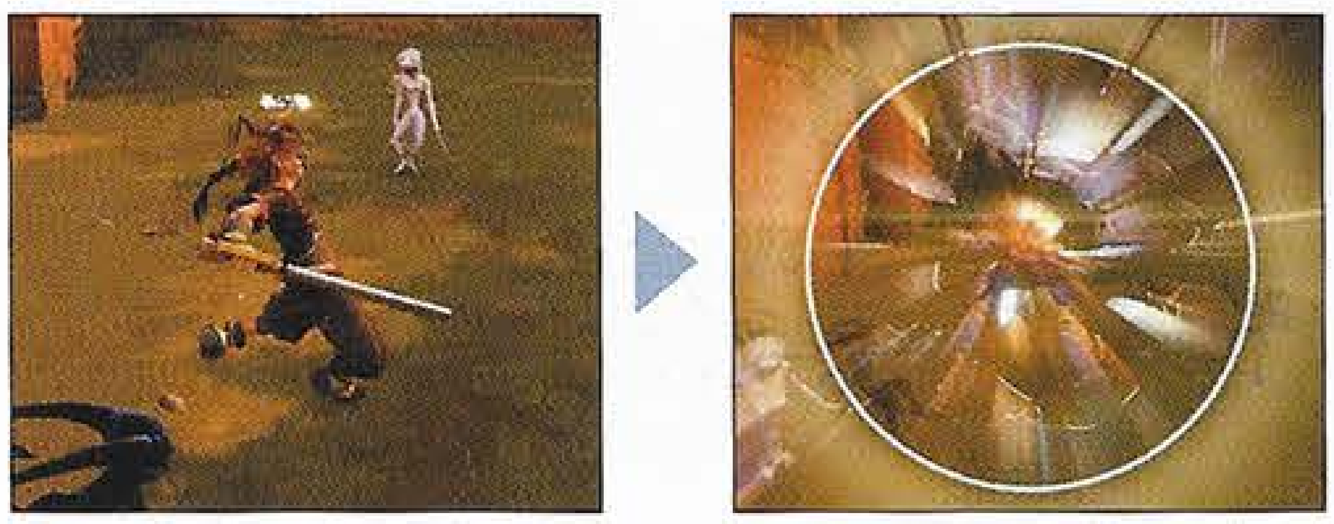
ポーションやエーテルをはじめとするバトルアイテムは、装備しておけばバトル中でも使用可能。ただし、使うとなくなってしまうため、以降も使いたければ装備し直す必要がある。アイテムを装備し直すには、オートリロード(→P.547)の利用がオススメ。装備し忘れるのを確実に防げるうえ、装備し直す操作を自分でやらなくてすむからだ。

アドバイス4 万が一に備えてモグメダルを持っておくべし

モグメダルを持っていれば、ソラのHPがゼロになっても、1回だけ自動的に復活できて、ゲームオーバーになるのを避けられる(→P.551)。ショップでこのアイテムが買えるようになったら、すぐに購入しておきたい。なお、モグメダルは同時に2個以上持てないので、効果が発動して手元からなくなったあとは買い直そう。

アドバイス5 シチュエーションコマンドを積極的に使おう

フォームチェンジ(キーブレード変形)、強化魔法、連携、アトラクションフローはいずれも強力。バトルを有利に進めるためにも、表示されたシチュエーションコマンドはどんどん使っていくといい。



⬆これらのコマンドとリンクは、ひるまされたり吹き飛ばされたりしていても実行可能。そのおかげで、すばやく反撃する手段としても利用できる。

アドバイス6 攻撃後のスキをガードや回避で軽減

ソラがコンボで攻撃を行なったあとは、動作が完全に終わるまでのあいだ、少しスキができてしまう。そこで、コンボフィニッシュの実行後は、すぐに□ボタンを押してガードや回避を行なおう。すると、動作の終わりぎわを省略してそれらのアクションに移り、◎ボタンをただ連打しつづけるよりも安全に戦えるのだ。また、高い位置にいる敵を空中で攻撃したあとは、自分が落下してつぎの攻撃が届きにくくなりがちだが、ガードや回避をはさめば、あまり高度を落とさなくてすむ。

Index

アドバイス 7 ガード後はカウンターを狙え

ガード成功後は、ガードカウンターやリスクドッジカウンターで反撃できる(→P.181)。それらの動作中は無敵になるので、強敵と戦うときは敵の攻撃を待ってカウンターを狙うのも効果的だ。3種類あるガードカウンターは、あとから覚えるものほど無敵時間が長くて使いやすいため、基本的には、新しく習得したらセットし直すといい。

アドバイス 8 持ち替えによって複数のキーブレードを活かす

キーブレードは最大3本を同時に装備でき、方向キーの左右を押すことで、装備しているもののなかから持ち替えられる(→P.179)。『たたかう』を使うときは攻撃力が高めのものに、魔法を使うときは魔法力が高めのものに持ち替えれば、ステータスの上昇をフルに活かすことが可能。そのほか、持ち替えを利用して、強敵と戦うときにいきなりフォームチェンジ(キーブレード変形)した状態になるという戦法もある(下の写真を参照)。



⬅3本のうち2本でフォームチェンジ(キーブレード変形)を行なったのち、残りの1本に持ち替えておく。



⬅強敵とのバトルがはじまったら、フォームチェンジ(キーブレード変形)ずみのキーブレードにもどす。

アドバイス 9 キーブレードの強化は少数を集中的に

キーブレード強化(→P.556)を行なうと、そのキーブレードの攻撃力や魔法力が上がる。また、強化レベルを一定以上にすれば新たなアビリティが解放されるので、キーブレードはできるかぎり強化したほうが有利だ。ただし、すべてのキーブレードを強化しようとすると、素材が足りなくなりがち。自分にとって使いやすいキーブレードにしぼって(多くても3つくらい)、集中的に強化したい。

アドバイス 10 料理を食べて味方をパワーアップさせよう

料理(→P.548)には、味方全員のステータスを一時的に上げる効果がある。敵が強いと感じたら、ぜひ食べてみよう。そのときは、ステータスを大きく上げつつフルコース効果(→P.549)も得られるように、以下のような組み合わせで食べるのがオススメだ。なお、フルコース効果が『パワーランチ』なら、ステータスの上昇量が増える。アドバイス11の要領でフルコース効果を『パワーランチ』にして、お気に入りに登録しておくといいだろう。

ステータスを上げるのにオススメの料理

自分で作る場合

オードブル	オマールのムース+	▶P.567
スープ	トマトの冷製スープ+	▶P.567
魚料理	スズキの紙包み焼+	▶P.568
肉料理	うずらのファルシ+	▶P.568
デザート	タルトゥ オ フリュイ+	▶P.569

ステータスの変化	攻撃力	魔法力	防御力	最大HP	最大MP
『パワーランチ』なし	+3	+3	+4	+46	+39
『パワーランチ』あり	+4	+4	+5	+58	+49

各ステータスが、バランス良く大幅に上がる。ただし、すべての料理をそろえるのは少々大変。

ショップで買う場合

オードブル	オマールのムース	▶P.567
スープ	コンソメ+	▶P.567
魚料理	ブイヤベース	▶P.568
肉料理	うずらのファルシ	▶P.568
デザート	ベリーフロマージュ	▶P.569

ステータスの変化	攻撃力	魔法力	防御力	最大HP	最大MP
『パワーランチ』なし	+2	+2	+4	+30	+31
『パワーランチ』あり	+3	+3	+5	+38	+39

これらの料理は、ショップで買えるので手軽に入手できる。ステータスの上昇量もなかなかのもの。

アドバイス 11 料理とフルコース効果を望みの組み合わせで登録

料理を食べるときに「おまかせ」を利用すると、フルコース効果を事前に確認できるうえ、フルコース効果も含めてお気に入りに登録可能。「おまかせ」では食べる料理を自分で決められないが、目当て以外の料理をすべて売るなどして「5つの分類の料理を各1種類だけ持っている状態」にしておけば、残した料理だけが確実に選ばれる。その状態で、狙ったフルコース効果になるまで「おまかせ→キャンセル」をくり返すと、料理およびフルコース効果を、望みの組み合わせで登録できるのだ。



アドバイス 12 経験値やマニーのかせぎかたを伝授

経験値およびマニーや、ステータスを上げるアイテム（パワーアップなど）を作るための合成素材は、下の表のスポットを利用すれば効率良くかせぐことができる。基本的にはバトルポータル（→P.456）で戦うのがベストだが、物語がまだそこまで進んでいない場合は、別のスポットを利用しよう。

効率良くかせぐためのポイント

- 敵と戦うときは、サンダー系の魔法、連携、シュートフロー、アトラクションフローを駆使して、手早く全滅させる
- 経験値をかせぐ場合は、できれば、料理のフルコース効果『EXPバーゲン』を得ておく
- マニーをかせぐ場合は、できれば、右の表のアビリティ（以下、マニー増幅セット）を利用する
- 合成素材をかせぐ場合は、『ラックアップ』の効果をできるだけ多く得ておく

マニー増幅セット

アビリティ名	利用するための方法
ミリオネア	料理のフルコース効果を得る
フォーカスコンバータ	ハッピーギアを装備する
HPコンバータ	カッパーアミュレットを装備する
MPコンバータ	シルバーアミュレットを装備する
マニーコンバータ	ゴールドアミュレットを装備する

※かならずしもすべてそろえなくてもいいが、『ミリオネア』の効果を得ていない場合は、『フォーカスコンバータ』『HPコンバータ』『MPコンバータ』を利用しても、出現するマニーは増えない

経験値やマニーなどをかせぐのに最適なスポット

※「30分でかせげる量の目安」の「経験値」には、ゲームモード（難易度）が「スタンダード」でその場所のバトルレベルがもっとも高いときの値を記載しており、「増幅なし」は『EXPバーゲン』の効果を得ていない場合を、「増幅あり」は『EXPバーゲン』の効果を得ている場合を示す（ソラのレベルが低ければ、「増幅あり」で得られる量はさらに増える／→P.549）。「マニー」の「増幅なし」はマニー増幅セットの効果をひとつも得ていない場合を、「増幅あり」はマニー増幅セットすべての効果を得ている場合を示す

スポット	30分でかせげる量の目安				解説
	経験値		マニー		
	増幅なし	増幅あり	増幅なし	増幅あり	
バトルポータルNo.1 経験値かせぎ用	約355000	約532500	約4200	約27000	エンディング後の経験値かせぎに最適。得られる経験値がズバ抜けて多く、現れる敵もそれほど強くないため、とてもかせぎやすい
バトルポータルNo.0 経験値かせぎ用 マニーかせぎ用	約202000	約303000	約13000	約60000	エンディング前の経験値かせぎ＆マニーかせぎ、エンディング後のマニーかせぎに最適。ここで使えるアトラクションフローの『スピニングカップ』は、空中にいるフーカバーには当てにくいので、シャドウとネオシャドウを全滅させたあとは使用をひかえたほうがいい
バトルポータルNo.12 合成素材かせぎ用	約210000	約315000	約2100	約20000	アイテム合成でパワーアップ、マジックアップ、ガードアップを作るときに使う合成素材（および、それらの一部を作るのに必要なみなぎる結晶）がたくさん手に入る
オリンポスの天界 経験値かせぎ用 マニーかせぎ用	約98000	約147000	約6500	約46000	バトルポータルが利用できるようになる前の経験値かせぎ＆マニーかせぎに最適。図1のルートで進みつつ、敵をすばやく倒していこう
ザ・カリビアンのポートロイヤル マニーかせぎ用	―	―	約14000	約14000	マニー増幅セットがない場合のマニーかせぎに最適。図2のルートで『トリック』を行なっていけばOKだ。なお、手に入る金額はマニー増幅セットでは増えないが、フルコース効果『プライズフィーバー』によって約1.6倍に増やせる

図1 オリンポスでかせぐ場合のルート

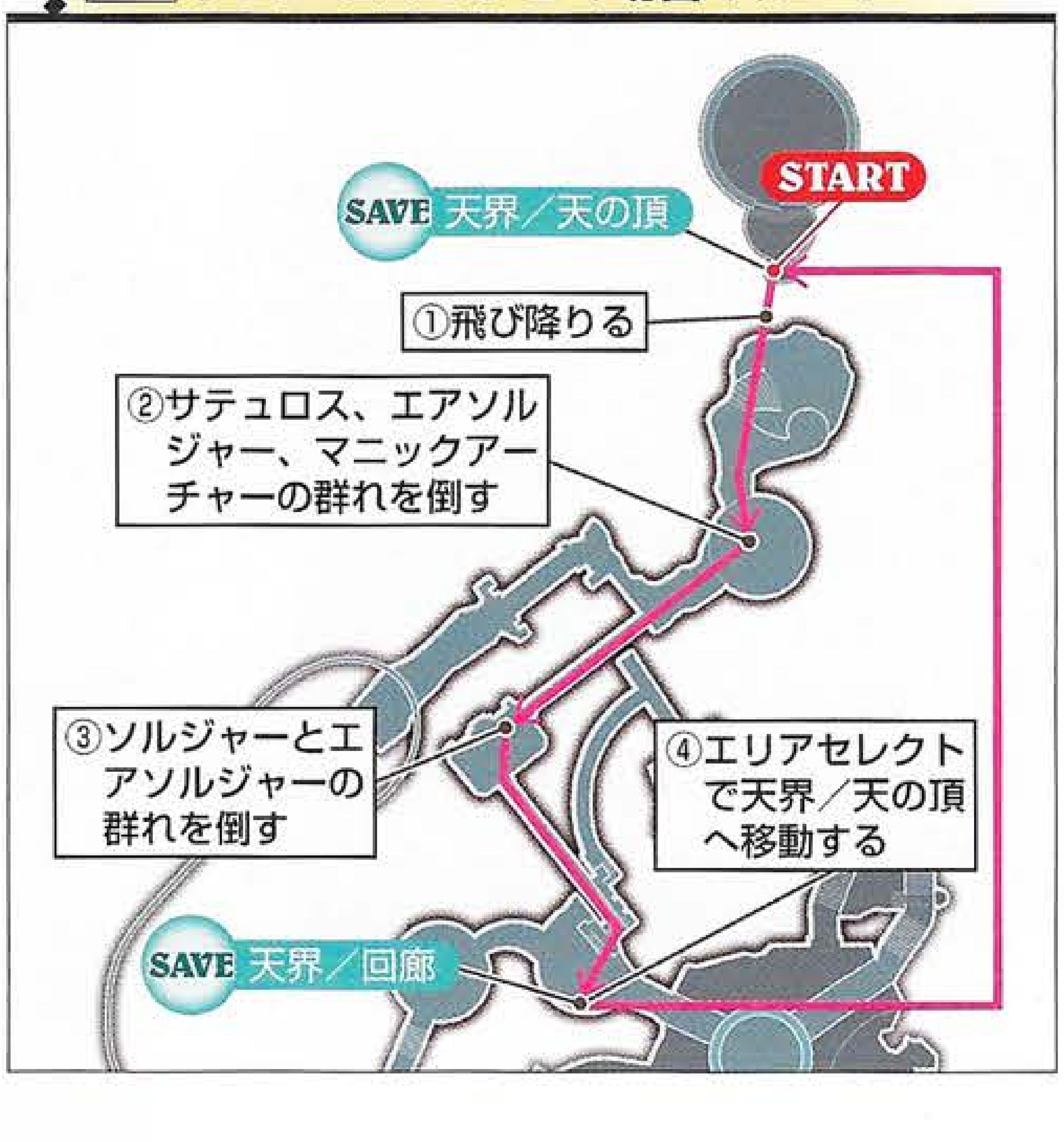


図2 ザ・カリビアンでかせぐ場合のルート





アートディレクター：エンヴァイロメント

近藤希予志

Kiyoshi Kondo

代表作 KH Re：COM、KH BbS、KH BbS FM、KH 3D、KH 2.8、FFXI、ブレイヴフェンサー 武蔵伝、武蔵伝II ブレイドマスター、パラサイト・イヴ2、MARIO SPORTS MIX

Q 原作映画の背景を再現するにあたって、気をつけたことを教えてください。

A 背景についてはチームリーダーから「もっと最新機種感がほしい」との要望を受けて、最初は抵抗していたんですが、「いまどきはこうだよ～。うんうん」と押し切られてしまいました。そこで、過去作の雰囲気を残しつつ、フォトリアル（現実に近い絵）になりすぎないようにみんなで注意しました。

Q 過去の作品から変えた部分はありますか？

A オリンポスの原作映画『ヘラクレス』は手描きの作品で、場面ごとに背景のタッチやシルエットがちがっているため、これまではマップをこまかく区切ってそれらのちがいを再現していました。ところが、今回はマップがひとまとめの大きなものになったので、原作を尊重しつつ大胆な解釈を取り入れ、背景の整合性を保っています。一番試行錯誤を重ねたマップですから、みんなの愛がこもってますよ。

Q もっとも苦労した点は？

A オリンポスの天界の雲は、いろいろな表現にチャレンジしています。最初は綿菓子みたいな雲をイメージし、「半透明にして影を落とす」という手法を考えたのですが、処理の負荷やクオリティの問題で難しいことがわかり、表現の落としどころを見つけるのにものすごく苦労しました。

Q 意外な意図をこめた部分はありますか？

A トワイライトタウンのレストランのキッチンは「ソラが使うことをイメージしてスクルージが女性デザイナーに特注した業務用」という設定です。

Q 開発中のおもしろいエピソードを教えてください。

A トワイライトタウンを作っていたとき、雰囲気を出すために小さなゴミや汚れを配置したんです。やりすぎたのか、野村（野村哲也氏：ディレクター）から、きちんと掃除するよう指示されました（笑）。

自分だけが知っている本作の秘密

オリンポスの天界／雲の峰から特殊レールスライドで回廊へ向かうと、星空が広がる空間の終わりのほうに、原作映画のラストでゼウスが作ったヘラクレスの星座が輝いています。



アートディレクター：エンヴァイロメント

宮嶋純一

Junichi Miyajima

代表作 FFXIII、FFXIII-2、ライトニング リターンズ FFXIII、FFXV、The 3rd Birthday

Q 原作映画の背景を再現するにあたって、気をつけたことを教えてください。

A サンフランソウキョウでは、夜の街のあでやかさ、とくに色づかいに気をつけて制作を行ないました。特徴的なアートのカラフルな看板や街灯による照明の効果などについて、ライティングチームのかたがたと何度も意見を交換し、原作の再現に力を注いでいます。そのほか、ザ・カリビアンでは実写のようなリアルさを、100エーカーの森では手描きのアニメのような表現を目指すなど、スタッフたちのチャレンジと努力が実を結んでいると思います。

Q もっとも苦労した点は？

A ボリュームの大きさです（笑）。ワールドごとに背景がまったくちがうので流用ができず、とてもたくさんのデータを必要としました。そのため、処理の負荷や容量不足への対応の苦労も多かったです。

Q 開発中のおもしろいエピソードを教えてください。

A はじめて「KH」シリーズの開発に関わらせていただいたのですが、参加する前は「原作映画を観すぎることになって、開発終了のころには嫌いになっているのでは？」と懸念していました。しかし、実際は真逆で、映画を観て研究すればするほど作品に引きこまれ、ますますファンになっていき、いまとなってはディズニーさんやピクサーさんのグッズで部屋があふれかえっています（笑）。

Q 今回の作品で見てほしいところは？

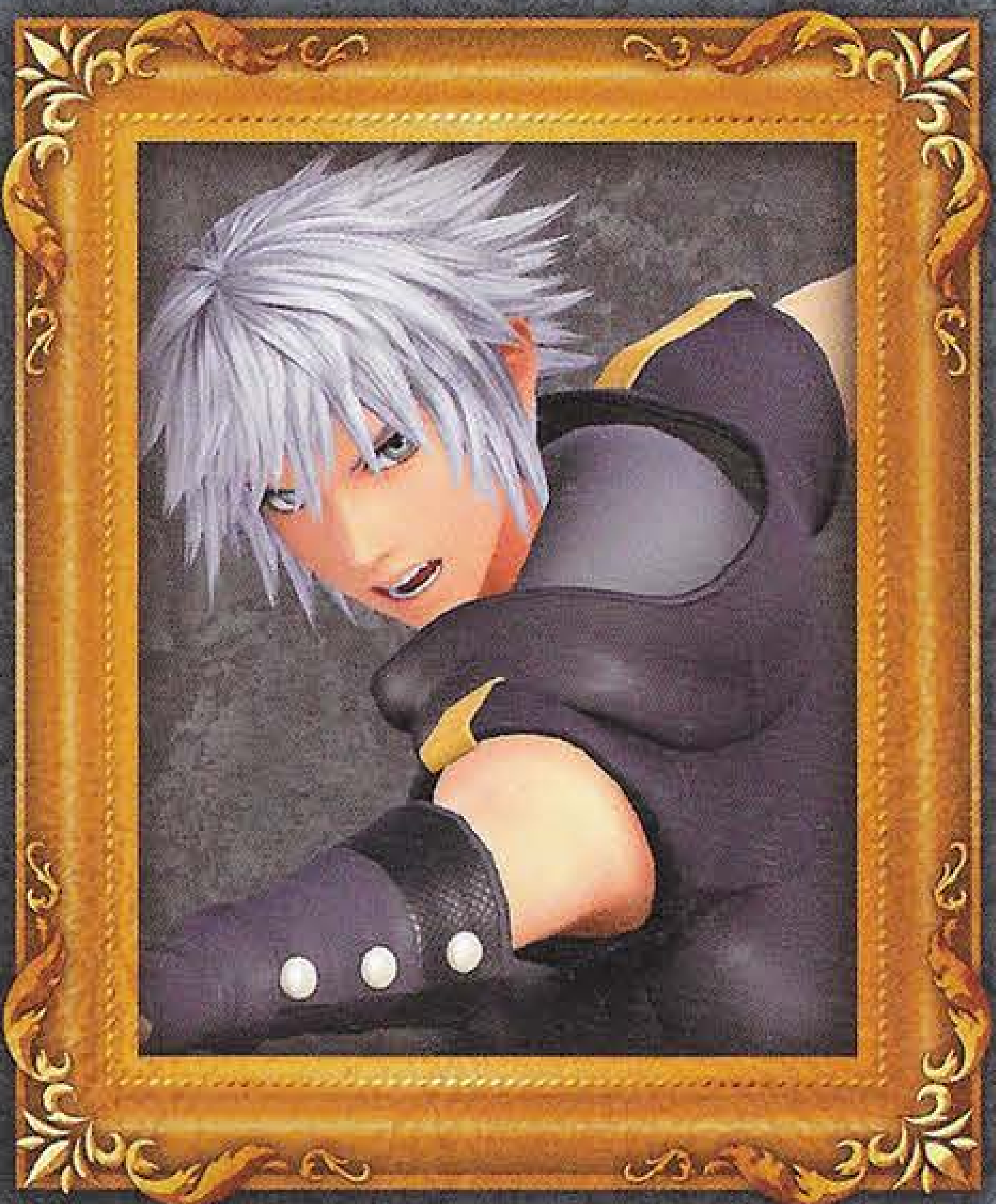
A 「KH」オリジナルのワールドはもちろん、ディズニー映画を再現した数々のワールドの背景です。原作の映画は穴が空くほど何度も何度も観て研究していますし、こまかなこだわりも数え切れないほど詰めこみました。魅力的なキャラクターがたくさんいるので、背景は陰に隠れがちですが、幸運のマークを探しつつスミズミまで見ていただき、ぜひ各ワールドの世界観にどっぷりとひたってください。

自分だけが知っている本作の秘密

ザ・カリビアンのポートロイヤル／高台には、映画のなかでジャックがうしろに隠れていた鍛冶屋の木彫り人形が置かれています。



SCENARIO CHAPTER 4 シナリオ





ワールドの基礎知識





本作の物語は、いくつものワールドを冒険することで進んでいく。それぞれのワールドを訪れる方法や、ワールド内を探索するコツを、あらかじめ知っておこう。

宙域をグミシップで航行して各ワールドを訪れる

新たなワールドを訪れるには、基本的にグミシップに乗って宙域を移動し、目的のワールドに着陸する必要がある(くわしくはP.462を参照)。宙域は全部で3つあり、物語が進むにつれて、行ける宙域や着陸できるワールドが増えていくのだ。ワールドマップでは、カーソルを合わせたワールドのデータが下記のように表示されるので、参考にするといい。

ワールドのデータの見かた

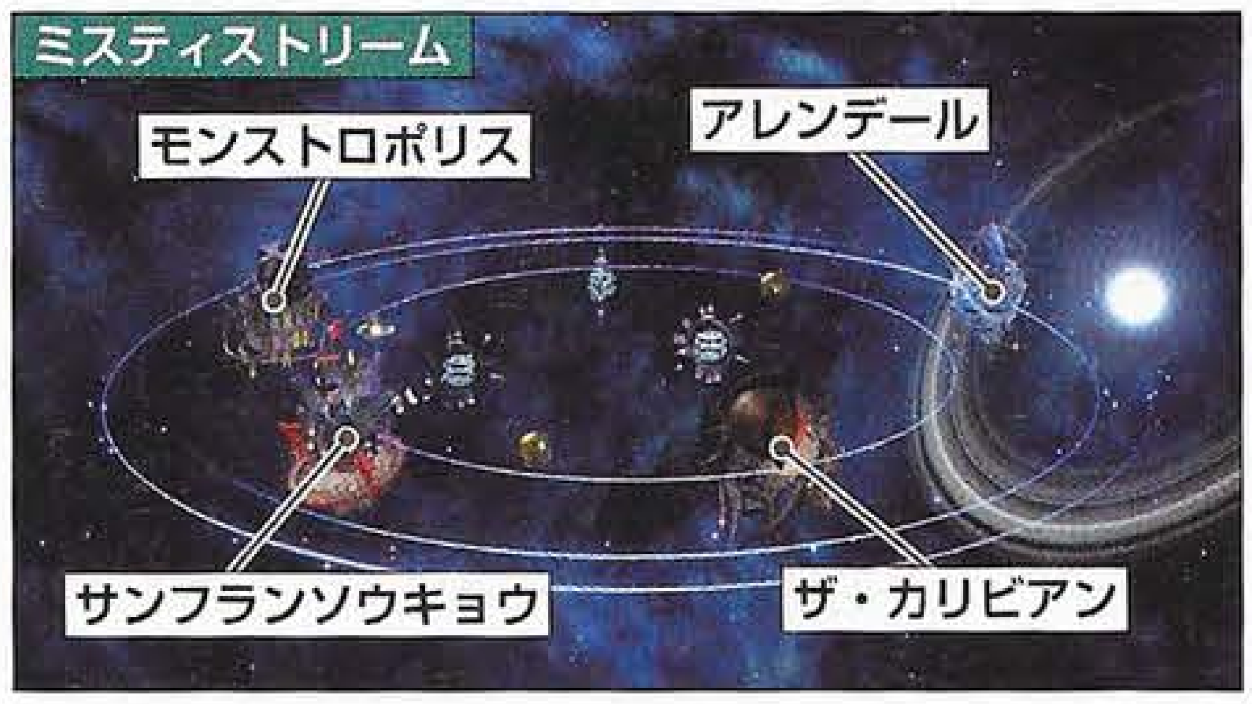


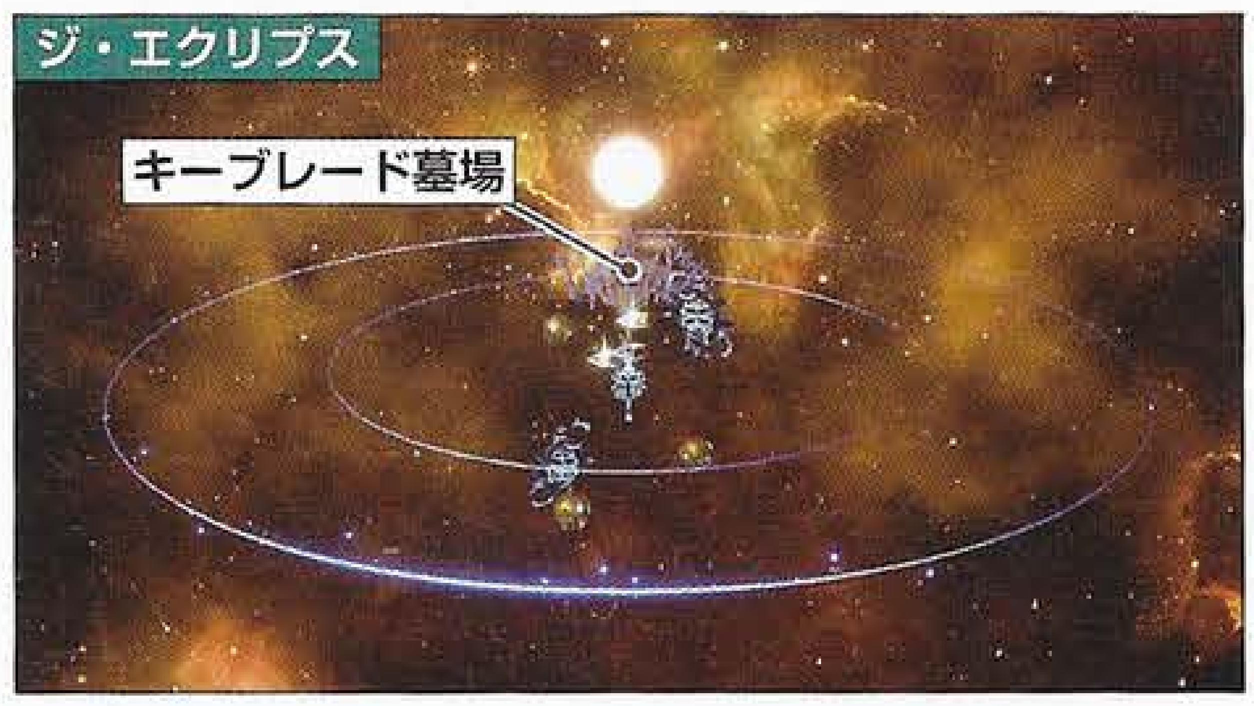


⬅訪れたことがあるワールドなら、選んだ着陸地点へワープで移動できる。

各宙域にあるワールド







特定のワールドを訪れるときにはボスが出現

グミシップで特定のワールドをはじめて訪れるときには、ボスとのバトルになる。現れるボスは下の表の3体で、これらを倒さなければトイボックスなどに着陸できない。グミエディット(→P.510)でグミシップを強化して、ボスとの戦いに挑もう。

ワールドをはじめて訪れるときに現れるボス

訪れるワールド	現れるボス	詳細
トイボックス	アストロウォリアー	P.504
モンストロポリス	ドレッドシャーク	P.506
キーブレード墓場	ギガントピラミッド	P.508



⬆トイボックスとモンストロポリスは、グミシップで近づくとボスが出現し、倒すまでワールドが封鎖される。



それぞれのワールドを探索するときのコツ

ワールドに到着したあとは、いくつものエリアを探索しながら物語を進めていく。行なうべきことはワールドごとにさまざまだが、下記の4つのコツを覚えておけば、どのワールドを探索するときにも役立つはずだ。なお、大半のワールドでは、その世界のワールドキャラクターがパーティーに加わってくれる。敵が出現したら、彼らと協力して戦おう。



⬅ワールドキャラクターとは、連携して強力な攻撃をくり出せる。

コツ❶ まずは地図を手に入れる

画面右上に表示されるナビマップは、目的地へ向かうときの大きな助けとなる。ただし、ナビマップを見るためには、そのエリアの地図が必要。地図が入った大きな宝箱は、スタート地点の近くに置かれていることが多いので、新たなエリアを訪れたら、まず最初に地図を探して入手するようにしたい。



⬅ナビマップがないと道に迷いやすい。地図は忘れずに入手しよう。

コツ❷ 迷ったら「次の目的」をチェック

マップ内の探索や敵とのバトルなどに集中していると、つぎにやるべきことを忘れて、目的地がわからなくなってしまう場合もある。そんなときは、キャンプメニューを開いて「次の目的」を見れば、どの場所で何をすればいいかを確認できるのだ。



⬆「次の目的」はキャンプメニュー画面の上側に表示され、物語を進めるための行動を教えてくれる。

コツ❸ 宝箱の中身や食材を取りながら進もう

探索するエリアのあちこちには宝箱や食材ポイントがあり、役に立つアイテムを入手できる。物語を進めていくときは、目的地へまっすぐ向かうのではなく、途中にある宝箱や食材ポイントからアイテムを手に入れ、冒険に利用していくといい。

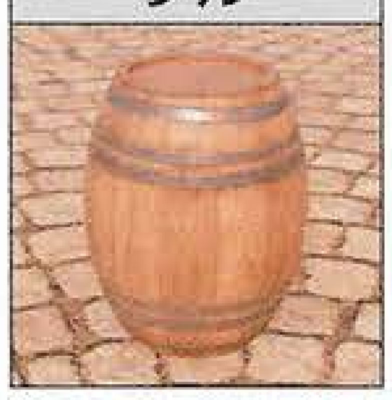
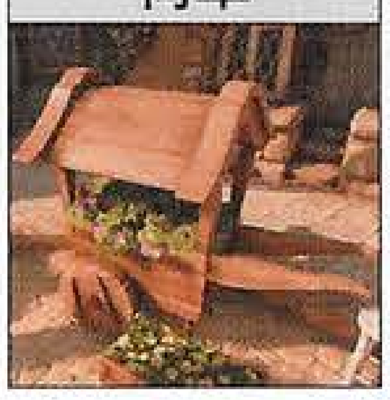


⬅食材ポイントで取った食材は、エリアセレクトで移動するかワールドマップへ出ると、ふたたび入手可能になる。

コツ❹ 設置物からプライズを出現させる

ツボや箱といった設置物をたたいたときには、HPプライズ、マニー、プライズボックスなどが出現する(→P.202)。また、特定の場所にある特殊なタル、旗、荷車は、🔺ボタンで『トリック』を行なうと、ソラが大道芸のようなアクションを見せてマニーが手に入るのだ。先へ進む途中でこれらの設置物を見つけたら、たたいたり『トリック』を行なったりして、プライズを入手しておくのがオススメ。

『トリック』が行なえる設置物

タル	旗	荷車
		

クリアしたワールドをもう一度訪れてみると?

物語を進めるだけならば、いったんクリアしたワールドにもどる必要はない。しかし、一部のワールドはクリア後に訪れると、新たなアイテムが手に入ったり、探索できるエリアが増えていたりする。また、物語中に行なったミニゲームをもう一度遊べるほか、新たなミニゲームに挑むこともできるので、クリアずみのワールドにも立ち寄ってみよう。



⬅ミニゲームで高いスコアを得れば、貴重なアビリティが手に入ることも。

シナリオページの見かた

ソラたちは、物語のなかでさまざまなワールドを訪れていくことになる。冒険をスムーズに進めるためにも、この章で掲載している情報の見かたを覚えておきたい。

ワールド&キャラクター解説

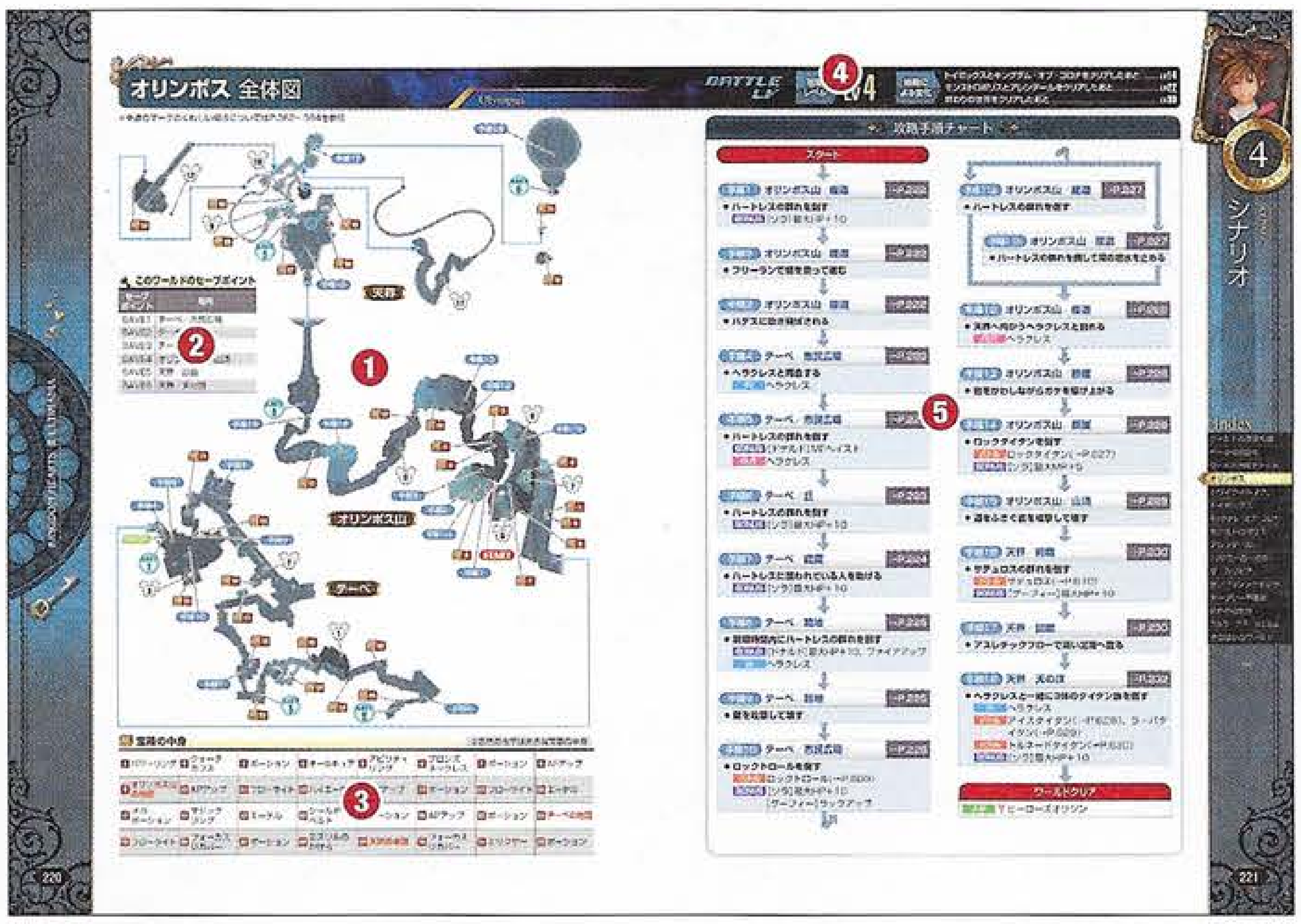
訪れるワールドと、そこで出会うキャラクターたちの紹介。ワールド解説のページでは、コマンドメニューなどのちがいや、クリア時に手に入るキーブレードの外見をまとめている。

▼ワールド解説



▼キャラクター解説





全体図

ワールド内のエリアのつながりと、物語を進める手順を行なう場所や宝箱の位置などを示した図。すべての宝箱の中身と、ワールドクリアまでの手順の流れも紹介している。

❶**ワールド全体図**……探索できるエリアのつながりを示した全体図。記号の意味は右ページを参照。

❷**このワールドのセーブポイント**……ワールド内にあるセーブポイントの一覧。番号は本書で独自につけたもので、ワールドに着陸するときやエリアセレクトを行なうときに表示される、セーブポイントの並び順に対応している。

❸**宝箱の中身**……宝箱に入っているものを、モバイルポータルの「宝物リスト」の画面と同じ配置で掲載。番号は本書で独自につけたもので、❶「ワールド全体図」や❻「詳細マップ」にある宝箱の記号と対応している。赤色の太字は、大きな宝箱の中身であることを示す。

❹**BATTLE LV**……そのワールドのバトルレベル。これが高いほど、出現する敵が強い(→P.596)。物語の時期によって変わる場合は、時期ごとのバトルレベルを併記している。

❺**攻略手順チャート**……そのワールドで行なうべき手順をチャート形式で表したもの。番号は、❼「手順」と対応している。チャート内の記号の意味は下記のとおり。

- バトル …戦うことになる強敵
- BONUS …バトルに勝利したときなどに得られる勝利ボーナス(→P.170)
- 入手 …入手できるアイテムなど
- IN …パーティーに加わる仲間
- OUT …パーティーから外れる仲間





攻略ガイド

各ワールドにおける物語の進めかたや冒険に役立つ情報を、詳細なマップとともに紹介。マップ内のルートのとおりに探索すれば、効率良く進んでいける。



❻**詳細マップ**……各エリアの詳細なマップ。記号などの意味は下記を参照。

❼**手順**……その場所で行なうべき手順やそれについての解説。番号は、❺「攻略手順チャート」と対応している。

❽**CHECK**……行なうとメリットがあることや、知っておくと冒険の役に立つことなどの解説。

❾**食材ポイントで手に入る食材**……食材ポイントから入手できる食材。表内の見かたは下記のとおり。

- **No.**…本書で独自につけた番号。❻「詳細マップ」にある食材ポイントの記号と対応している
- **食材ポイント**…食材ポイントの外見と食材を手に入れる方法。◎は攻撃を当てると、△は△ボタンで調べると、食材が手に入る
- **出現確率**…食材ポイントが出現する確率。ワールドを訪れるかエリアセレクトで移動してきたときに、この確率に応じて出現するかどうかが決まる
- **手に入る食材**…その食材ポイントで入手できる食材。種類または数の候補がふたつある場合、どちらになるかはランダムで決まる。△ボタンで手に入る食材は、アビリティ『ハーベスト』を利用していると入手数が増える(→P.160)。

❿**3Dマップ**……宝箱や食材ポイントなどの位置を、[カメラ]の視点から立体的に示したマップ。

⓫**ワールドクリア後の変化**……最後の手順を終えてワールドクリアとなったあとに、そのワールド内で起きる変化。

全体図の記号の見かた

START…そのワールドでのスタート地点

テーベ…エリアの名前

[宝箱]1…宝箱。番号は本書で独自につけたもので、❸「宝箱の中身」と対応している

[幸運のマーク]1…幸運のマーク(→P.361)。番号は本書で独自につけたもので、P.362～381と対応している

SAVE 1…セーブポイント。番号は本書で独自につけたもので、❷「このワールドのセーブポイント」と対応している

SHOP…モーグリショップ(→P.550)

グミショップ…グミショップ(→P.517)

攻略ガイドの記号の見かた

START…そのワールドでのスタート地点

CLEAR…そのワールドで最後の手順を行なう地点

崖道…エリア内のマップの名前

[ピンクの矢印]…そのワールドを効率良くクリアするための移動ルート

[点線の矢印]…イベントシーンなどで自動的に移動するルート

[青い線]…マップ同士のつながり(上記の移動ルートとは関係ないもの)

a b c…同じ記号の場所へ移動できることを示す

SAVE…セーブポイント

SHOP…モーグリショップ(→P.550)

グミショップ…グミショップ(→P.517)

[宝箱]1 パワーリング…宝箱の位置と中身。番号は本書で独自につけたもので、❸「宝箱の中身」と対応している

[食材]1…食材ポイント。番号は本書で独自につけたもので、❾「食材ポイントで手に入る食材」と対応している

[幸運のマーク]1…幸運のマークの位置。番号は本書で独自につけたもので、P.362～381と対応している

トランポリン…そのワールド独自の仕掛けなど

ミニゲーム バトルポータルNo.2(→P.457／※1)…挑戦できるミニゲーム

ワールド訪問チャート

各ワールドを訪れる順番をチャート形式で紹介しよう。イベントシーン内で訪れて、敵と戦ったりアイテムを入手したりするワールドについても解説している。

※チャート内の記号の意味はP.210を参照
※目覚めの園、闇の世界、旅立ちの地、終わりの世界、スカラ・アド・カエルムのバトルレベルは画面には表示されない

ゲームスタート

目覚めの園　BATTLE LV 1

- 「求める強さ」と「学びたい力」を選ぶ
- ハートレスの群れを倒す
- ダークサイドを倒す(→P.626)

BONUS [ソラ]ファイア、ウォータ

「求める強さ」はソラのステータス(→P.58)に、「学びたい力」はレベルアップで覚えるアビリティの順番(→P.59)に影響する。自分のプレイスタイルに合わせて、どれを選ぶかを決めよう。

オリンポス　BATTLE LV 4

→P.214

オリンポスをクリアしたあとは、リクと王様が探索する闇の世界へ場面が移動。海岸でデビルズタワーが出現し、リク(→P.146)を操作して戦う。

闇の世界　BATTLE LV 50

- 王様と一緒にデビルズタワーを倒す(→P.631)

不思議な塔

- イェン・シッドに報告してリクや王様と再会する

入手 絆のお守り・ドリーム

イェン・シッドからは、絆のお守り・ドリームがもらえる。これがあれば、リンク(→P.191)を使ってキャラクターを呼び出し、力を貸してもらえるのだ。

ワールドマップ　スターライトウェイ

- ディズニーキャッスルにいるチップ&デールとモバイルポータルで話す

入手 モバイルポータル

チップ&デールと会話してモバイルポータルが使えるようになったあとは、キャンプメニューの「モバイルポータル」から各種のデータを見ることができる。また、これ以降はグミシップに乗って宙域の探索を行なえるほか、グミシップのエディット(→P.510)が可能。スターライトウェイをグミシップで航行し、つぎの目的地であるトワイライトタウンへ向かおう。



←雲に覆われているふたつのワールドには、まだ着陸できない。

トワイライトタウン　BATTLE LV 10

→P.234

トワイライトタウンをクリアすれば、トイボックスやキングダム・オブ・コロナに着陸できるようになる。バトルレベルが低いトイボックスから訪れるのがオススメだ。なお、この時点からワールドマップのグミショップが利用可能になっている。

ワク内順不同

トイボックス　BATTLE LV 12

→P.242

グミシップでトイボックスにはじめて着陸しようとすると、ボスのアストロウォリアー(→P.504)が出現。それと同時にトイボックスが封鎖され、アストロウォリアーを倒すまで着陸できなくなってしまう。

キングダム・オブ・コロナ　BATTLE LV 14

→P.256

トイボックスとキングダム・オブ・コロナの両方をクリアしたあとは、新たな宙域のミスティストリームへ行けるようになる。ミスティストリームでは、最初からモンストロポリスとアレンデールに着陸可能だ。

ワク内順不同

モンストロポリス BATTLE LV 24
→P.270

アレンデール BATTLE LV 26
→P.284

100エーカーの森
→P.302

ワク内順不同

ザ・カリビアン BATTLE LV 34
→P.308

サンフランソウキョウ BATTLE LV 38
→P.328

闇の世界 BATTLE LV 50
- デビルズタワーを倒す(→P.631)
- アンチ・アクアを倒す(→P.647)

BONUS [ソラ]最大HP+10、ブリザガ

旅立ちの地 BATTLE LV 50
- ヴァニタス(1回目)を倒す(→P.648)

キーブレード墓場(1回目) BATTLE LV 42
→P.340

終わりの世界 BATTLE LV 42
→P.343

キーブレード墓場(2回目) BATTLE LV 46
→P.348

スカラ・アド・カエルム BATTLE LV 50
→P.352

エンディング

グミシップでモンストロポリスに行くと、ボスのドレッドシャーク(→P.506)が現れる。モンストロポリスに着陸するには、この敵を倒さなければならない。

モンストロポリスとアレンデールを両方ともクリアすれば、同じ宙域にあるザ・カリビアンとサンフランソウキョウに着陸できるようになる。

モンストロポリスかアレンデールのどちらかをクリアしたあと、トワイライトタウンの街の一角/トラム広場にあるレストランでマーリンに会うと、100エーカーの森へ行ける。このワールドは、エンディングを目指すだけなら訪れなくてもかまわないが、3種類のミニゲームで遊べるほか、ワールドクリア時にはキーブレードも手に入るので、行っておくといいだろう。

闇の世界では、強敵と連続でバトルになる。1戦目はリク(→P.146)を操作してデビルズタワーと戦い、敵のHPを残り1まで減らしてから△ボタンで『ソラ』を使えばバトル終了。そのあとはソラを操作し、ひとりでアンチ・アクアと戦う。



⬅1戦目は、△ボタンで『ソラ』を使うまでバトルが終わらない。

闇の世界でバトルを終えたあとは、ソラたちとアクアの4人で旅立ちの地を訪れる。探索中は外へ出られず、階段をのぼって2階の大広間に行くと、ヴァニタスが出現。アクア(→P.148)を操作し、ヴァニタスと1対1で戦って勝利すれば、キーブレード墓場がある宙域のジ・エクリプスへ行けるようになる。



⬅宝箱や食材ポイントなどはなく、セーブポイントのみ利用可能。

グミシップでキーブレード墓場へ向かうときは、途中でボスのギガントピラミッド(→P.508)と遭遇する。この敵を倒すまでは、先へ進むことができない。

キーブレード墓場(1回目)の物語を進めていくと、終わりの世界へ自動的に移動して別のワールドへ自由に行けなくなる。終わりの世界で目的をすべて達成すれば、キーブレード墓場へもどれるのだ。

Index







オリンポス

Olympus

映画『ヘラクレス』の舞台となった、ギリシア神話を題材とする世界。地上の町テーベでは人間たちが生活し、空高くにある天界では神々が暮らしている。





コマンドメニュー



天界をイメージさせる雲と神殿の柱を使ったデザイン。コマンドの上部では2体の闘士像が剣を打ち合わせる。

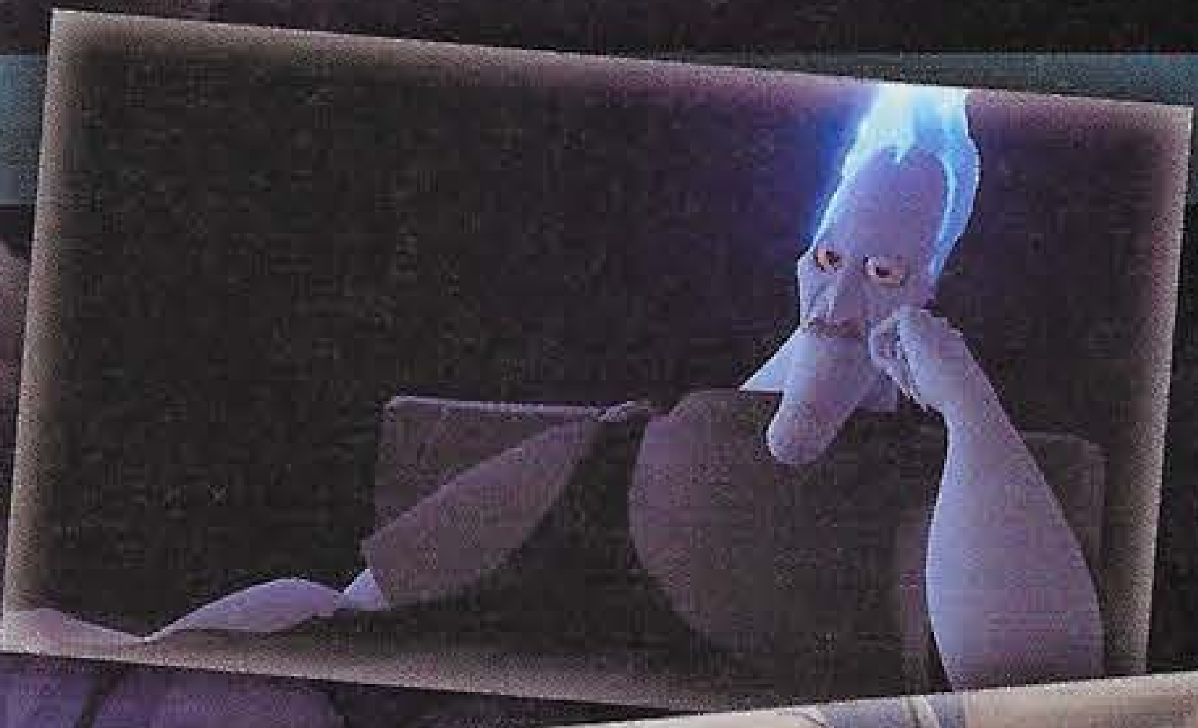


ショートカット時



シュートロック時







このワールドのおはなし

失った力を取りもどす方法を聞くため、ソラがヘラクレスのもとを訪れたころ、冥界の王ハデスは18年間温めてきたオリンポス乗っ取り計画を実行に移していました。その計画のせいで、ヘラクレスのいるテーベは町のあちこちが燃え上がり、ハートレスまで現れる大変なさわぎに。英雄の一員であるソラたちは、ハデスのたくらみを阻止するべく、ヘラクレスとともに天界を目指します。



「まあ、ハデスが何をたくらんでいようが
僕がぶっ飛ばすけどね」

どんなワールド？ そびえ立つオリンポス山が人間の町と神々の天界をつなぐ



⬆「ビッグ・オリーブ」という別名を持つ大都会テーベ。市民広場や庭園などがあり、たくさんの人が集まる。



⬆オリンポス山は非常にけわしく、ふつうの人間では頂上にたどり着けない。



⬆神々の地である天界は、やわらかな光に包まれ、荘厳な雰囲気が漂う。



マップ移動時の演出

上側に雲を、下側に稲妻を組み合わせたマーク。雷を自在にあやつる神々の王ゼウスを象徴する形状だ。



宝箱

モコモコした雲を思わせる飾りと、フタの上にある雷のマークが特徴。大きな宝箱は金色の稲妻模様が目を引く。

ワールドクリア時に手に入るキーブレード

ヒーローズオリジン

天界をモチーフにした柄から稲妻が伸びる。先端にあるゼウスの姿は、原作に登場する絵がモデルとなったもの。





オリンポスのキャラクター



ヘラクレス Hercules

登場作品『ヘラクレス』(1997年)

“真の英雄”として人々の尊敬を集める、強さと優しさを兼ね備えた青年。天界の王ゼウスの息子で、すさまじい怪力を誇る。ソラたちとはつき合いが長く、これまで何度も助け合い、強敵と戦ってきた。今回も因縁の相手ハデスのたくらみに気づき、その野望を打ち砕くべくソラたちに協力を求める。



⬅くずれ落ちる建物を自慢の怪力で支え、逃げ遅れた町の人を助ける。

過去作では? コロシアムの闘技大会でチャンピオンとして活躍。『KHⅡ』では、強敵と戦いつづけた疲労から、英雄としての自信をなくして力を失ってしまう。しかし、冥界にさらわれたメガラを命がけで助けようとしたことで力がわき、英雄の心を取りもどした。



メガラ Megara

登場作品『ヘラクレス』(1997年)

ヘラクレスのことを「ワンダーボーイ」と呼び、そばで見守る女性。愛称はメグ。毅然とした美女だが、恋人の裏切りのせいで心を閉ざし、ハデスに捕らわれていた過去を持つ。テーベが危険な状態になり、フィルと一緒にペガサスに乗って安全な場所へ避難した。



過去作では? 『KHⅡ』で登場し、力を失ったヘラクレスを優しく励ました。ハデスにさらわれて死の川に落とされるものの、そのことが、ヘラクレスが力を取りもどすきっかけとなる。



⬅今作でもヘラクレスを想い、つねに彼の身を案じる。



フィル（ピロクテテス） Philoctetes

登場作品『ヘラクレス』（1997年）

ヘラクレスを少年時代から鍛え上げ、真の英雄にまで成長させた名トレーナー。かつては、英雄にあこがれるソラたちにもさまざまな心得を説き、厳しいトレーニングをさせていた。

過去作では？ 英雄トレーナーは引退したものの、オリンポスコロシアムの支配人として、ソラたちをサポート。「～は二言」と前置きし、実際には一言や三言でアドバイスをするのがクセだ。



ペガサス Pegasus

登場作品『ヘラクレス』（1997年）

背中の大きな翼を羽ばたかせ、空を自由に飛ぶ天馬。神々の父ゼウスによって、巻雲や積乱雲などから作り出された。ヘラクレスの一番の親友で、彼の口笛の合図を聞くと空の彼方からすぐに駆けつける。

過去作では？ ヘラクレスの忠実な相棒として、『KHⅡ』で彼のために力を尽くした。ヒュドラとの戦いでは、ソラを背中に乗せて強敵に立ち向かう勇姿も見せる。

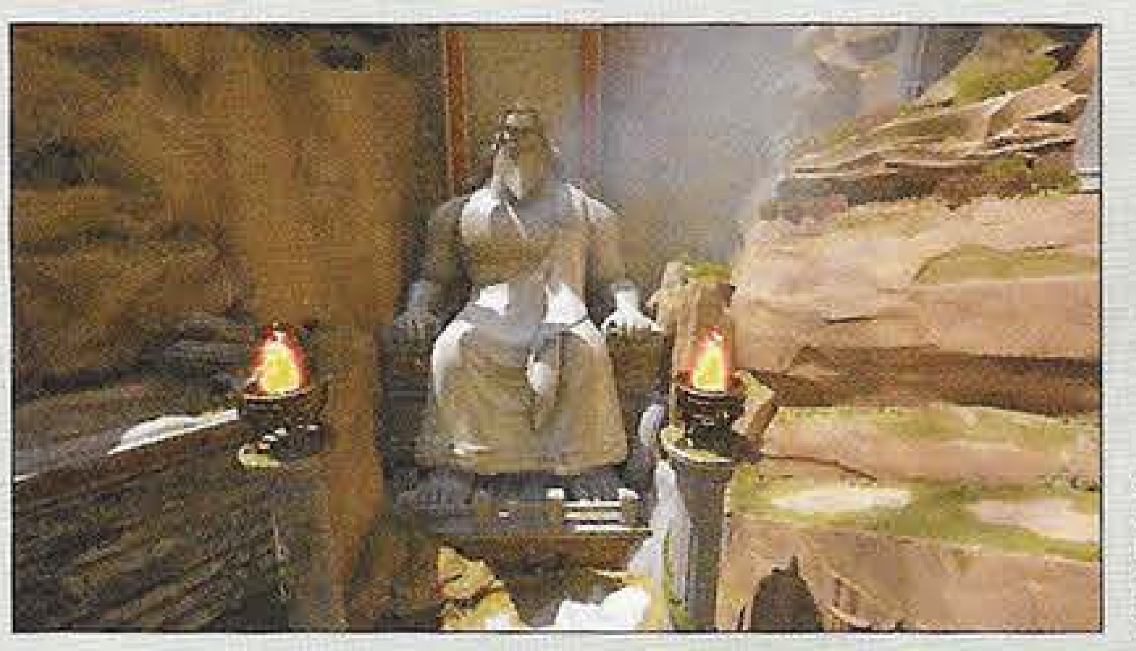


ゼウス Zeus

登場作品『ヘラクレス』（1997年）

オリンポスの神々の頂点に立つ、天界の王。天候を支配し、敵対する相手に強烈な稲妻を放つ。ハデスの策略により、息子ヘラクレスが赤ん坊のころに離ればなれになり、地上で暮らす彼のことを天界から見守っている。

原作では？ ヘラクレスが産まれた直後に、天界でパーティを開催。多くの神々を招待し、息子の誕生を心から喜ぶ父親としての姿を見せた。



⬅オリンポス山の崖道の広場には、イスにすわった巨大なゼウスの石像がある。

Index

神々
Gods

登場作品 『ヘラクレス』(1997年)

ゼウスが統べる天界で暮らしている、オリンポスの神たち。タイタン族とともに攻めてきたハデスに、ヘルメス、アポロン、アテナの3人が捕らえられてしまう。

原作では? ヘラクレスの誕生を祝うパーティで初登場。物語の終盤でハデスにつかまったところをヘラクレスに助けられるのは、原作でも本作でも同じだ。





ハデス
Hades

登場作品 『ヘラクレス』(1997年)

冷酷で血も涙もない、冥界の神。全宇宙の支配を狙い、目ざわりなヘラクレスを亡き者にしようとたくらんでいる。これまでに何度も、ヘラクレスやソラに計画を邪魔をされてきたが、運命の女神たちが予言した時が近づき、オリンポスを乗っ取るために動き出す。



←天界へ向かう途中で遭遇したソラたちを、相手にせずに軽くあしらう。

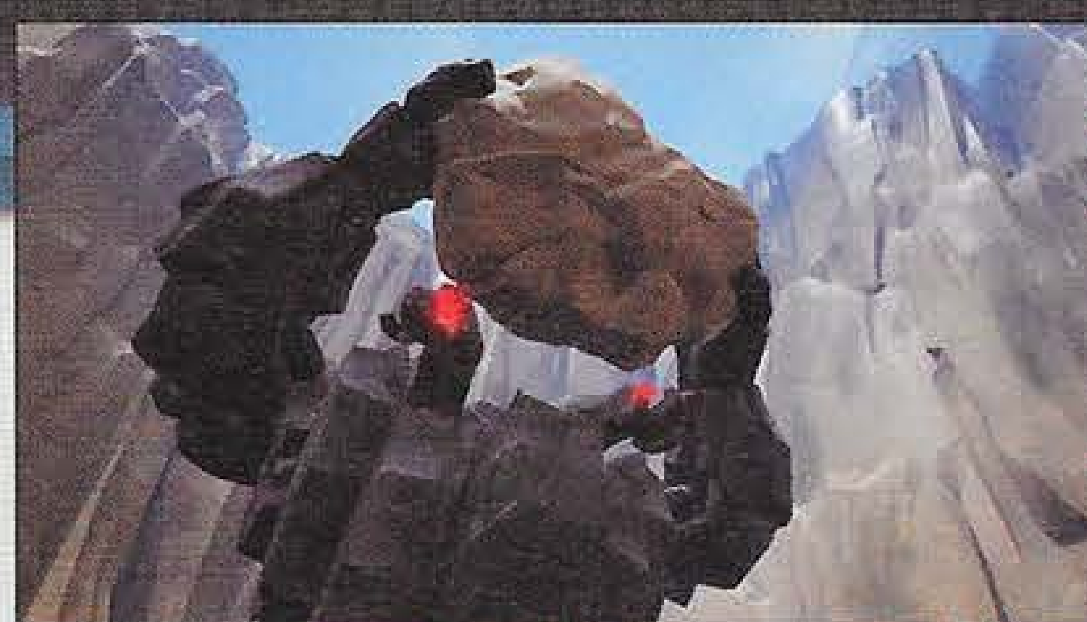
過去作では? 野望実現のため、闇の勢力と手を組んでハートレスを利用。ヒュドラなどの怪物も差し向け、ヘラクレスを始末しようとした。

タイタン族
Titans

登場作品 『ヘラクレス』(1997年)

不死の身体を持つ巨人の一族。はるか昔に人間界で暴れまわり、ゼウスの手で冥界の牢獄に閉じこめられた。闇のエネルギーによって復活を果たしたのち、ゼウスへの復讐心をハデスにあおられて、オリンポスの神々が暮らす天界へと攻めこむ。

過去作では? ロックタイタンは『KHⅠ』の、アイスタイタンは『KHⅠ FM』のサブゲーム『闘技大会』に対戦相手として登場し、優勝を目指すソラと戦いをくり広げた。ロックタイタンは、『KHⅡ』のオリンポスコロシアムでも姿を見られるが、このときはヘラクレスに簡単に倒されてしまっている。









ちょっとひと息

ワールドクリア以外で手に入るキーブレード

キーブレードのなかには、ミニゲームの賞品や本作の購入特典などとして入手できるものもある。ここでは、そのような8本のキーブレードをまとめて紹介していこう。

キングダムチェーン

ソラが最初から持っているキーブレードで、全体的にシンプルなデザイン。先端が王冠の形にくりぬかれ、キーチェーンにはミッキーマークの飾りがついている。





スターライト

『KH ユニオン クロス』に登場したキーブレード。先端の大きな星型の装飾と、チェーンの先にある黄色い星の飾りが目を引く。柄の部分は夜空を思わせる色合い。

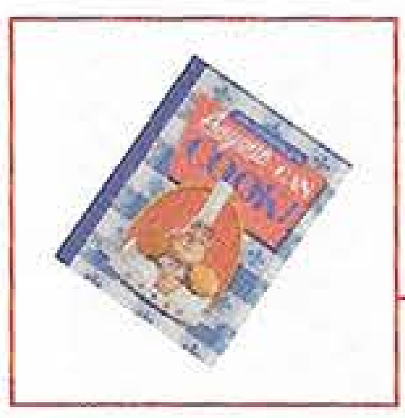




グランシェフ

映画『レミーのおいしいレストラン』がモチーフで、エッフェル塔やコック帽などが組み合わされている。チェーンの飾りは、レミーが大事にしているレシピ本。

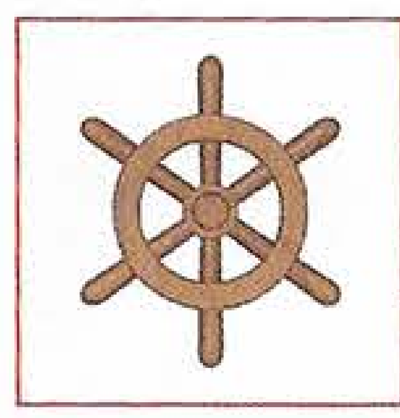




クラシックノーツ

つなぎ合わせた木の板とラッパが特徴的な、モノクロ映画『蒸気船ウィリー』などをイメージしたキーブレード。キーチェーンは浮き輪で、先端には舵輪の飾りが。





アルテマウェポン

ブレードは細長い「Ⅲ」の形をしており、その周囲に小さな剣の装飾がいくつもほどこされている。赤、黒、銀を使用した配色は、本作でのソラの服と同じだ。





ミッドナイトブルー

PS4のイメージカラーである青色を基調としたデザイン。柄の上部に見える「○」と「×」は、コントローラーのボタンを模したもので、裏側には「△」と「□」も。





ファントムグリーン

Xbox Oneのイメージカラーである緑色を基調としたデザイン。コントローラーのボタンの色と同じ緑、赤、青、黄が、キーチェーンと飾りの月に使われている。





ドーンティルダスク

「夜明けから夕暮れまで」という意味の名前を持つ、セブンネットショッピングでの購入特典。柄の緑、オレンジ、赤の3色が、セブン-イレブンのロゴを思わせる。





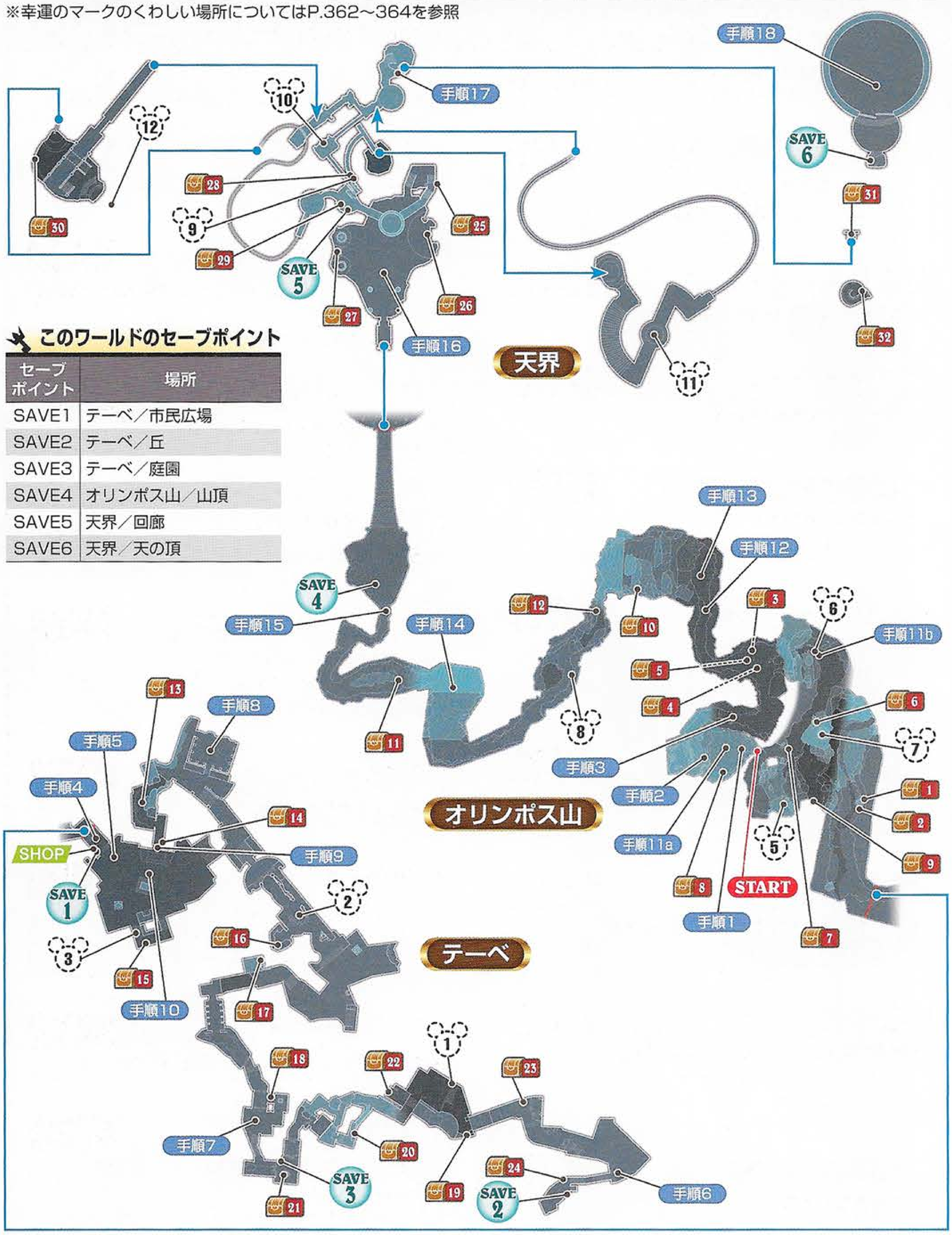
※それぞれのキーブレードの入手方法はP.570～572を参照

Index

オリンポス 全体図

Olympus

※幸運のマークのくわしい場所についてはP.362～364を参照



このワールドのセーブポイント

セーブポイント	場所
SAVE1	テーベ／市民広場
SAVE2	テーベ／丘
SAVE3	テーベ／庭園
SAVE4	オリンポス山／山頂
SAVE5	天界／回廊
SAVE6	天界／天の頂

宝箱の中身

※赤色の太字は大きな宝箱の中身

1 パワーリング	2 ウォータカフス	3 ポーション	4 オールキュア	5 アビリティリング	6 ブロンズネックレス	7 ポーション	8 APアップ
9 **オリンポス山の地図**	10 APアップ	11 フローライト	12 ハイエーテル	13 APアップ	14 ポーション	15 フローライト	16 エーテル
17 メガポーション	18 マジックリング	19 エーテル	20 シールドベルト	21 ポーション	22 APアップ	23 ポーション	24 **テーベの地図**
25 フローライト	26 フォーカスリカバー	27 ポーション	28 ミスリルのかけら	29 **天界の地図**	30 フォーカスリカバー	31 **エリクサー**	32 ポーション

BATTLE LV 初期レベル LV4

時期による変化
- トイボックスとキングダム・オブ・コロナをクリアしたあと……Lv14
- モンストロポリスとアレンデールをクリアしたあと……Lv22
- 終わりの世界をクリアしたあと……Lv30

攻略手順チャート

スタート

↓

手順1 オリンポス山/崖道 →P.222
- ハートレスの群れを倒す
  - BONUS [ソラ]最大HP+10

↓

手順2 オリンポス山/崖道 →P.222
- フリーランで壁を登って進む

↓

手順3 オリンポス山/崖道 →P.222
- ハデスに吹き飛ばされる

↓

手順4 テーベ/市民広場 →P.223
- ヘラクレスと再会する
  - IN ヘラクレス

↓

手順5 テーベ/市民広場 →P.223
- ハートレスの群れを倒す
  - BONUS [ドナルド]MPヘイスト
  - OUT ヘラクレス

↓

手順6 テーベ/丘 →P.223
- ハートレスの群れを倒す
  - BONUS [ソラ]最大HP+10

↓

手順7 テーベ/庭園 →P.224
- ハートレスに襲われている人を助ける
  - BONUS [ソラ]最大HP+10

↓

手順8 テーベ/路地 →P.225
- 制限時間内にハートレスの群れを倒す
  - BONUS [ドナルド]最大HP+10、ファイアアップ
  - IN ヘラクレス

↓

手順9 テーベ/路地 →P.225
- 壁を攻撃して壊す

↓

手順10 テーベ/市民広場 →P.225
- ロックトロールを倒す
  - バトル ロックトロール(→P.609)
  - BONUS [ソラ]最大HP+10
  - [グーフィー]ラックアップ

↓

手順11a オリンポス山/崖道 →P.227
- ハートレスの群れを倒す

手順11b オリンポス山/崖道 →P.227
- ハートレスの群れを倒して滝の増水を止める

↓

手順12 オリンポス山/崖道 →P.228
- 天界へ向かうヘラクレスと別れる
  - OUT ヘラクレス

↓

手順13 オリンポス山/断崖 →P.228
- 岩をかわしながらガケを駆け上がる

↓

手順14 オリンポス山/断崖 →P.229
- ロックタイタンを倒す
  - バトル ロックタイタン(→P.627)
  - BONUS [ソラ]最大MP+5

↓

手順15 オリンポス山/山頂 →P.229
- 道をふさぐ岩を攻撃して壊す

↓

手順16 天界/前庭 →P.230
- サテュロスの群れを倒す
  - バトル サテュロス(→P.610)
  - BONUS [グーフィー]最大HP+10

↓

手順17 天界/回廊 →P.230
- アスレチックフローで高い足場へ登る

↓

手順18 天界/天の頂 →P.232
- ヘラクレスと一緒に3体のタイタン族を倒す
  - IN ヘラクレス
  - バトル アイスタイタン(→P.628)、ラーバタイタン(→P.629)
  - バトル トルネードタイタン(→P.630)
  - BONUS [ソラ]最大HP+10

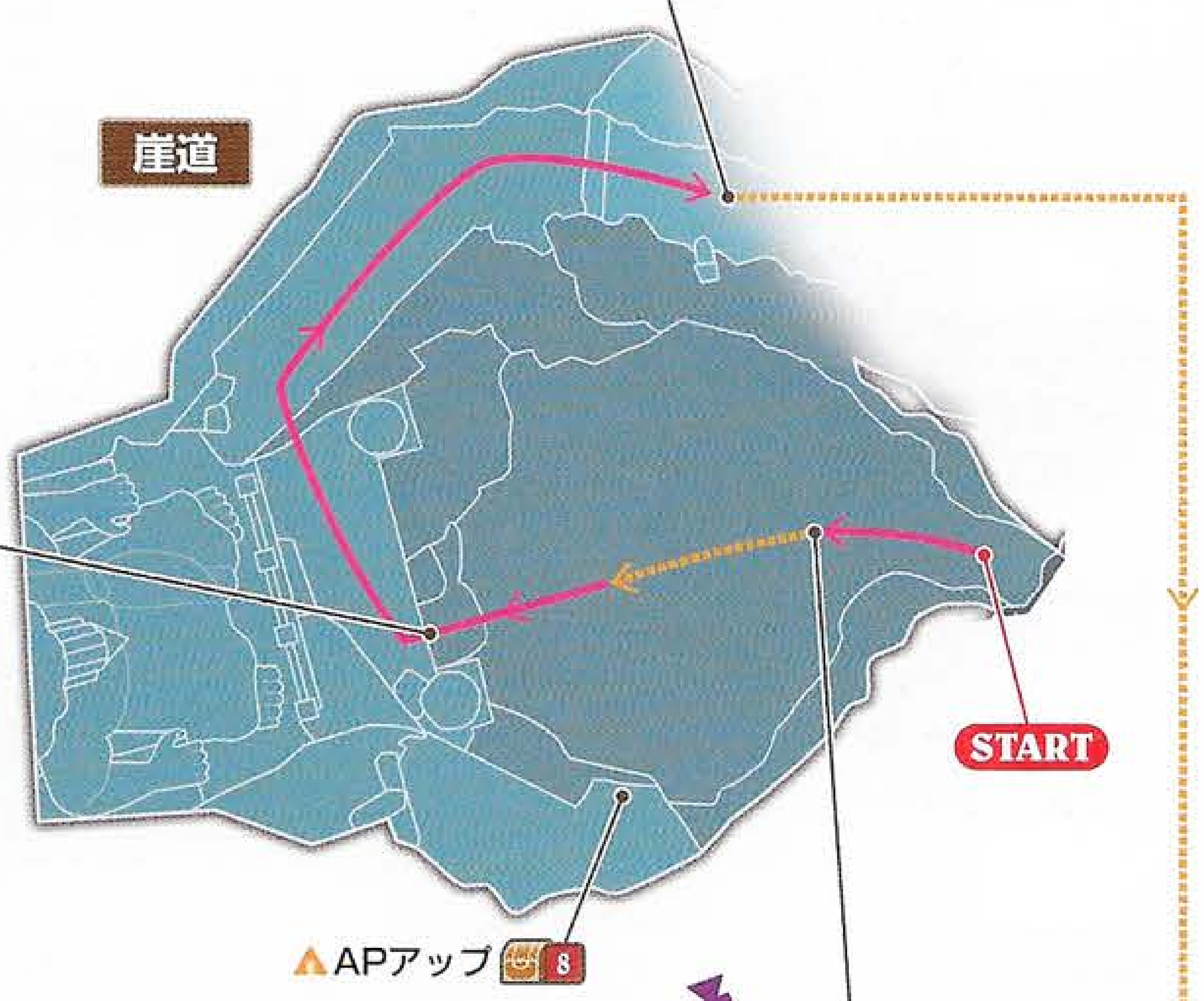
↓

ワールドクリア
- 入手 ヒーローズオリジン

オリンポス 攻略ガイド

テーベを探索したあとは、オリンポス山を登って天界へ向かうことになる。特殊な方法でしか進めない場所もあるので、フリーランやアスレチックフローなどを活用していこう。

オリンポス山



手順2 ●フリーランで壁を登って進む

白く光っている壁やガケは、フリーランで駆け上がることができる(→P.168)。この先も、行き止まりで進めなさそうなときは、登れる壁やガケがないか探してみよう。



⬆フリーランが行なえる場所に近づくと、壁やガケの表面を白い光の波が登っていくのが見える。



テーベ

CHECK 逃げ遅れた人を助けよう

テーベの4ヵ所では、逃げ遅れた人がハートレスに襲われている。これらの人たちは、周囲にいる敵を倒したあとに話しかけると、下の表のアイテムをくれるのだ。さらに、オリンポスをクリア後にも合成素材がもらえるので(→P.233)、4ヵ所すべての人を助けておきたい。

逃げ遅れた人からもらえるもの

場所	逃げ遅れた人	もらえるもの
❶	男性と女性	ポーション
❷	男性	ハイポーション
❸	母親と少年	ポーション
❹	母親と少女	エーテル

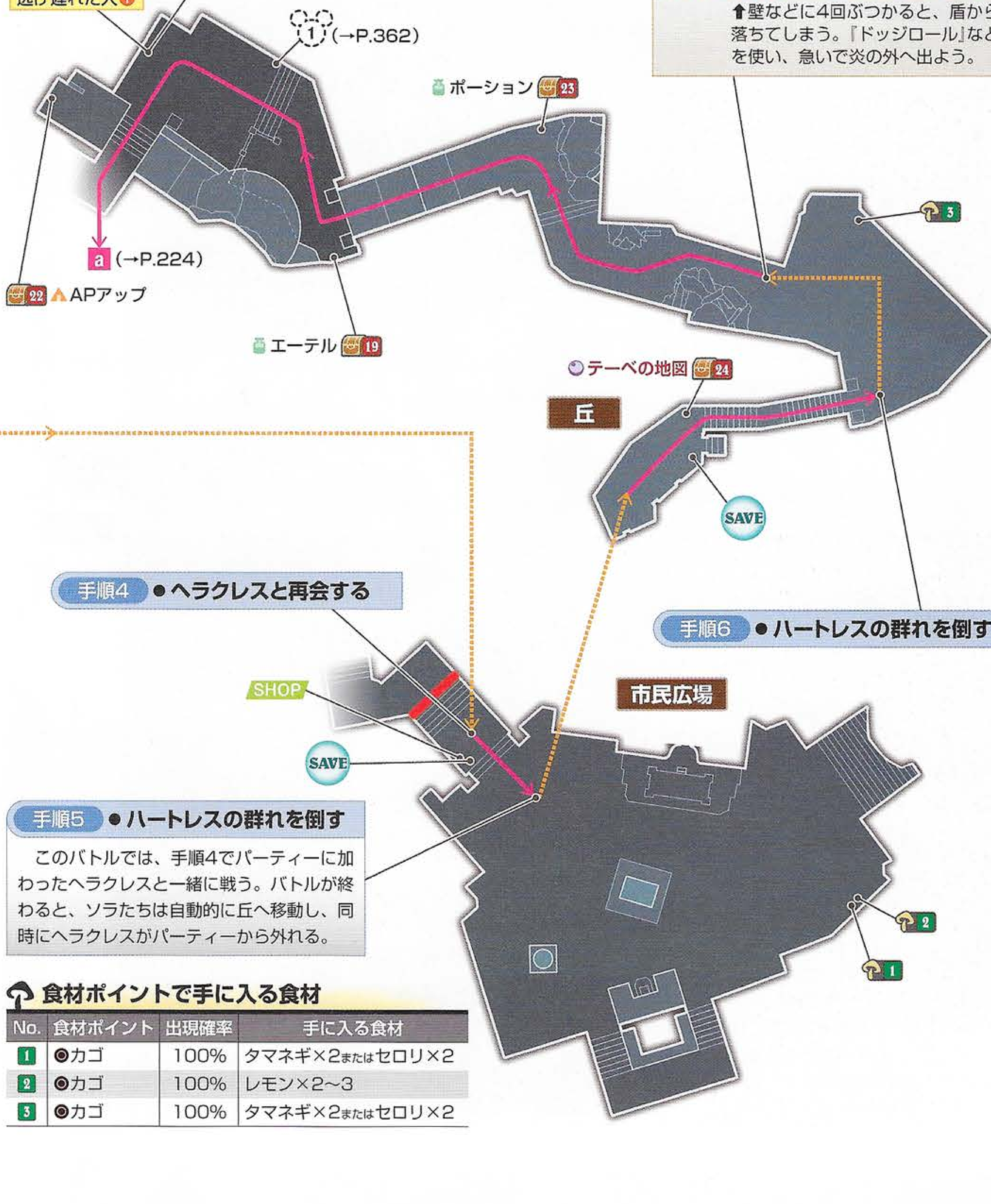
※❷〜❹はP.224を参照

CHECK 『トリニティスレッド』で炎のなかを進む

道に炎が広がっており、走って進むとバーン状態になってダメージを受ける。この場所を訪れた時点で仲間との連携が利用可能になるので、『トリニティスレッド』(→P.108)を発動し、盾に乗って通過するのが安全だ。



⬆壁などに4回ぶつかると、盾から落ちてしまう。『ドッジロール』などを使い、急いで炎の外へ出よう。



手順4 ● ヘラクレスと再会する

手順6 ● ハートレスの群れを倒す

手順5 ● ハートレスの群れを倒す

このバトルでは、手順4でパーティーに加わったヘラクレスと一緒に戦う。バトルが終わると、ソラたちは自動的に丘へ移動し、同時にヘラクレスがパーティーから外れる。

食材ポイントで手に入る食材

No.	食材ポイント	出現確率	手に入る食材
1	◎カゴ	100%	タマネギ×2またはセロリ×2
2	◎カゴ	100%	レモン×2〜3
3	◎カゴ	100%	タマネギ×2またはセロリ×2

CHECK フリーランで壁を走って炎を越える

通路がくずれ落ち、その下が火の海となっている。通路の左側にある壁をフリーランで横に走って、向こう側へ渡ろう。ただし、壁を少し進むと敵が現れるので、倒す場合はいったん引き返して戦ったほうが安全だ。



⬆壁を真上へ登り、左スティックをすばやく右へ倒せば横に走れる。



CHECK 『トリニティスレッド』で炎のなかを進む(→P.223)

手順7 ●ハートレスに襲われている人を助ける

CHECK 『トリニティスレッド』で炎のなかを進む(→P.223)

※1……ワールドクリア後は位置が変わる(→P.233)

CHECK 闘士像を倒せば壁が壊れる

行き止まりに立っている闘士像は、右足首の部分にソラの攻撃が当たる。『たたかう』や魔法などの攻撃を4回当てると、闘士像が倒れて横の壁が破壊され、新たな道ができるのだ。壁の奥には宝箱があるので、先へ進む前に中身のマジックリングを手に入れておこう。



⬅マジックリングには、魔法力と最大APを上げる効果がある。魔法をよく使うドナルドに装備させるといい。



手順8 ● 制限時間内にハートレスの群れを倒す

建物へ入った直後に3分のカウントダウンがはじまり、画面左上のタイムがゼロになる前に敵をすべて倒さないと、ゲームオーバーになってしまう。ここからはフォームチェンジ(→P.185)と強化魔法(→P.190)が利用できるので、それらや連携を駆使して敵をすばやく倒そう。バトル終了後は、ヘラクレスがふたたびパーティーに加わる。



手順10 ● ロックトロールを倒す(→P.609)

このバトルからは、アトラクションフロー(→P.196)が利用可能。強力な技なので、うまく使っていきたい。ロックトロールを倒すとバトルは終了し、以降はセーブポイントでエリアセレクトが行なえる(→P.165)。

手順9 ● 壁を攻撃して壊す

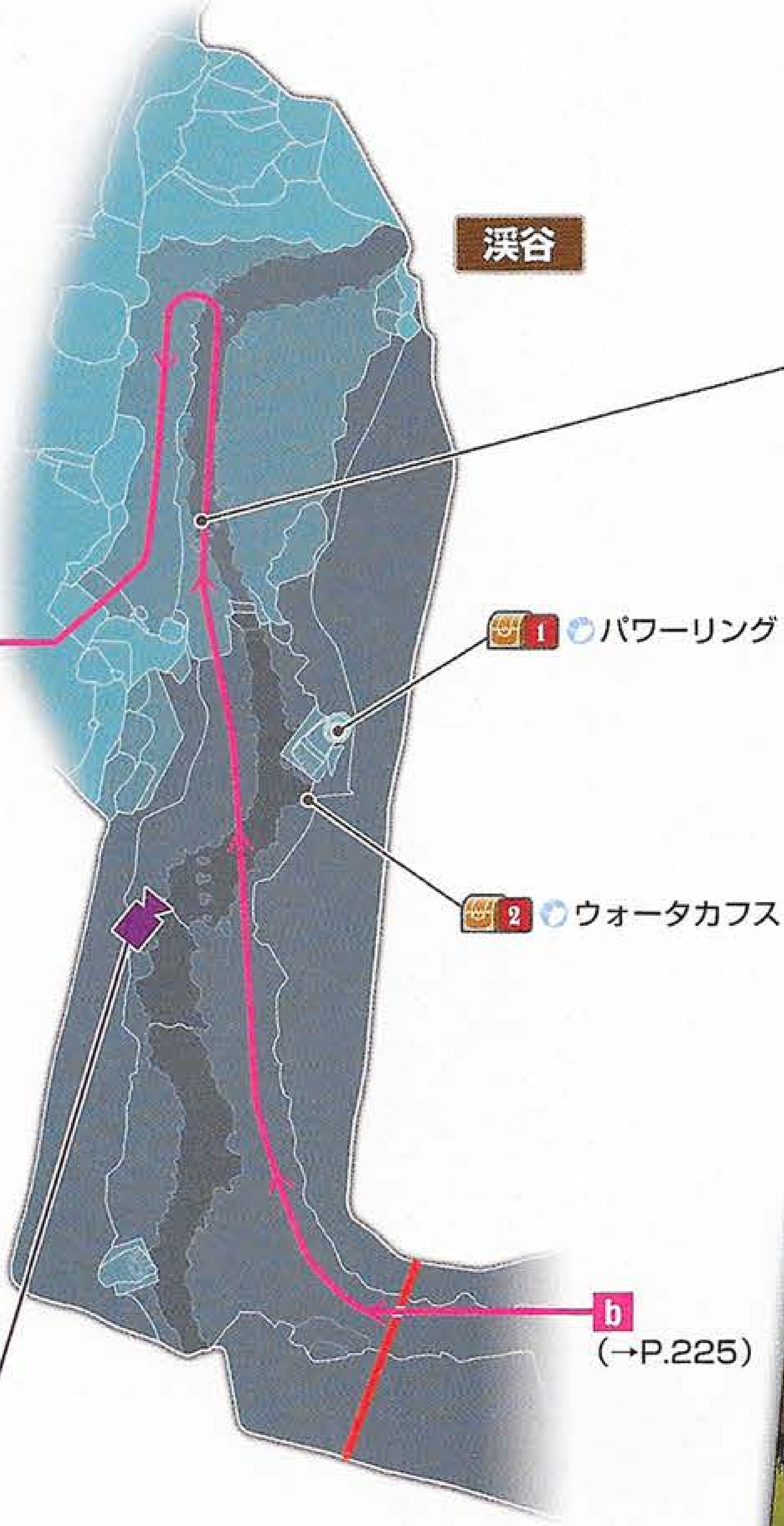
食材ポイントで手に入る食材

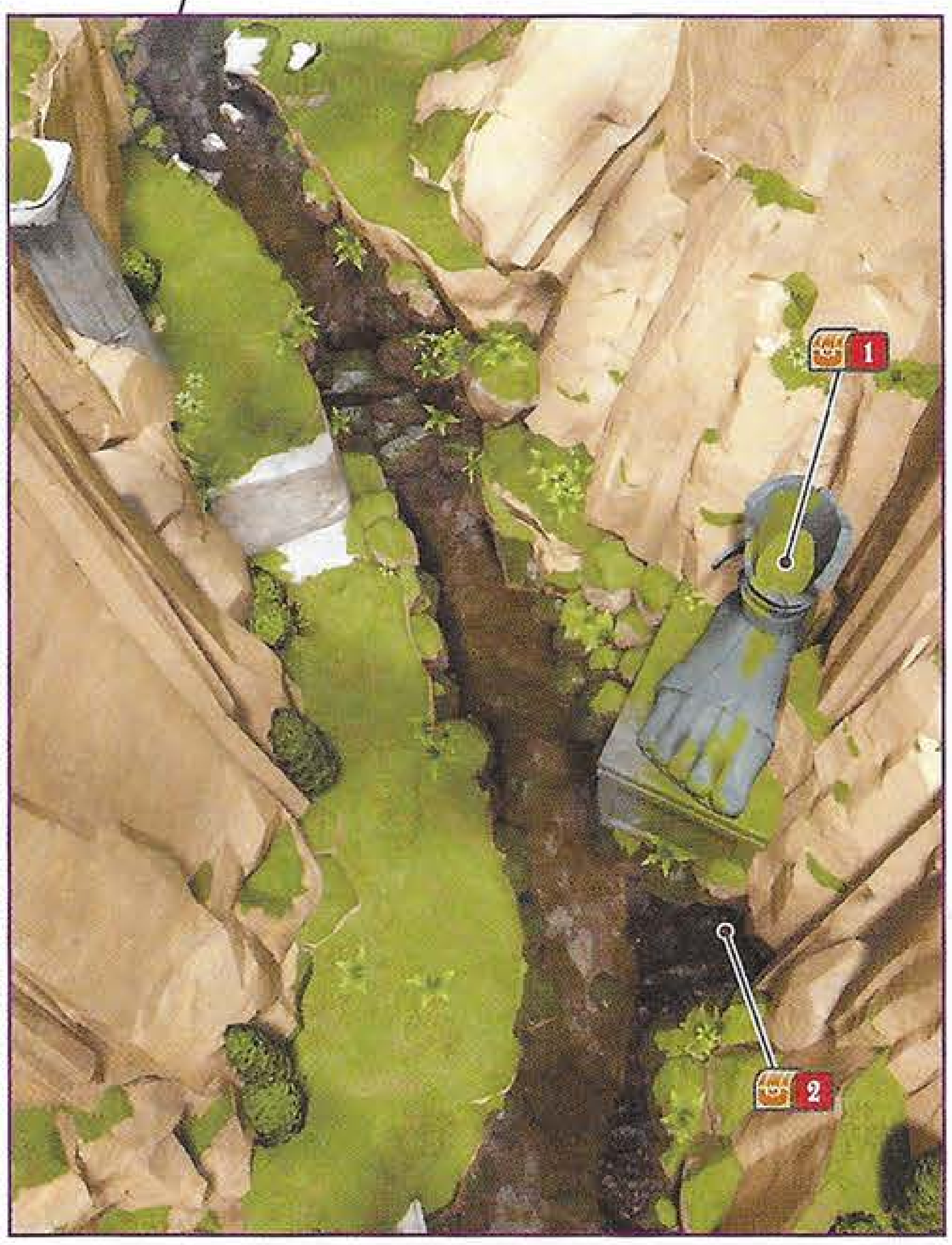
No.	食材ポイント	出現確率	手に入る食材
4	◎カゴ	100%	レモン×2
5	◎カゴ	100%	タマネギ×2またはセロリ×2
6	△キノコ	100%	セップタケ×2
7	△ハーブ	50%	クローブ×2~3
8	△キノコ	50%	アミガサタケ×2
9	△ハーブ	50%	ローズマリー×2
10	△ハーブ	25%	クローブ×2
11	△ハーブ	25%	クローブ×2
12	△キノコ	100%	エリンギ×2
13	◎黄色い木箱	100%	牛肉×2~3
14	◎黄色い木箱	100%	子牛肉×2~3

No.	食材ポイント	出現確率	手に入る食材
15	◎カゴ	100%	タマネギ×2またはセロリ×2
16	◎カゴ	100%	レモン×2~3
17	△ハーブ	100%	パセリ×2
18	△キノコ	100%	黒トリュフ×2
19	△ハーブ	50%	クローブ×2
20	△キノコ	100%	ジロールタケ×2~3
21	△キノコ	100%	エリンギ×2
22	△ハーブ	50%	ローリエ×2
23	△キノコ	100%	セップタケ×2
24	△ハーブ	50%	クローブ×2

Index

オリンポス山





CHECK 川の増水を止めよう

ハートレスのせいで川が増水し、激しい勢いで水が流れている。ここに現れるウォーターコアを倒せば、水が減って川底の宝箱2が見えるようになるのだ。ちなみに、この宝箱は増水を止める前でも開けられる。



⬆増水している川は流れが強く、立っていると下流へ押し流される。





食材ポイントで手に入る食材

No.	食材ポイント	出現確率	手に入る食材
25	△木の実	100%	リンゴ×2
26	△木の実	100%	アプリコット×2
27	○黄色い木箱	100%	子牛肉×2〜3
28	△木の実	50%	リンゴ×2

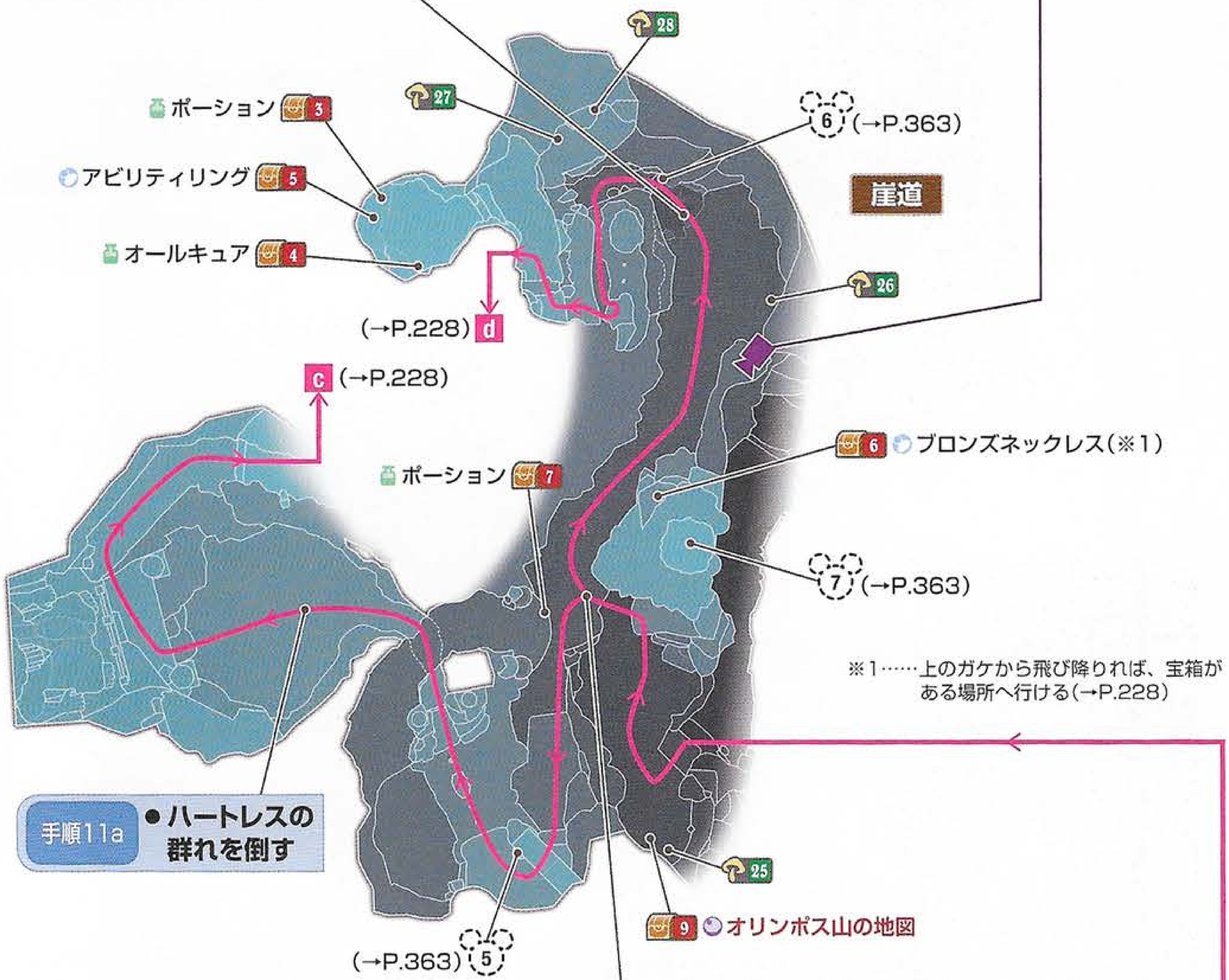


手順11b ●ハートレスの群れを倒して滝の増水を止める

フリーランが可能な岩壁があるが、滝の流れが激しくて登れない。近くに現れるウォーターコアを倒し、滝の増水を止めよう。



⬆増水が止まると、岩壁にある幸運のマークが見えるようになる。



※1……上のガケから飛び降りれば、宝箱がある場所へ行ける(→P.228)

手順11a ●ハートレスの群れを倒す

CHECK どちらから進んでもいい

道がふた手に分かれており、手順11aのほうへ進めばアースコアたちと、手順11bのほうへ進めばウォーターコアたちと戦うことになる。どちらの道を選んでもかまわないが、手順11aの場所は以前に訪れているので(→P.222)、手順11bのほうへ向かうのがオススメだ。



⬅手順11bのほうから先へ進めば、3ヵ所の食材ポイントからアプリコットや子牛肉などを入手できる。

手順13 ●岩をかわしながらガケを駆け上がる

ロックタイタンが上から岩を落としてくるので、それらをかわしつつフリーランでガケを登っていこう。岩にぶつかるとダメージを受けるが、左スティックを上へ倒したままにしておけば、落ちずに登りつづけられる。



⬆左スティックを斜め上へ倒し、左右に移動して岩をかわしていく。

食材ポイントで手に入る食材

No.	食材ポイント	出現確率	手に入る食材
29	△木の実	100%	リンゴ×2
30	△木の実	100%	アプリコット×2
31	△木の実	100%	リンゴ×2
32	◎黄色い木箱	100%	牛肉×2〜3
33	◎カゴ	100%	洋ナシ×2〜3

CHECK 柱を壊して宝箱のもとへ

壁ぎわに3本の柱が立っており、左端の1本を攻撃すると、柱が倒れて地面がくずれ落ちる。くずれた先は、宝箱3〜5があるくぼみ(→P.227)なので、まだ中身を手に入れていない場合は立ち寄っておくといい。



⬆柱を壊さずにガケを飛び降りることでも、宝箱があるくぼみへ行ける。



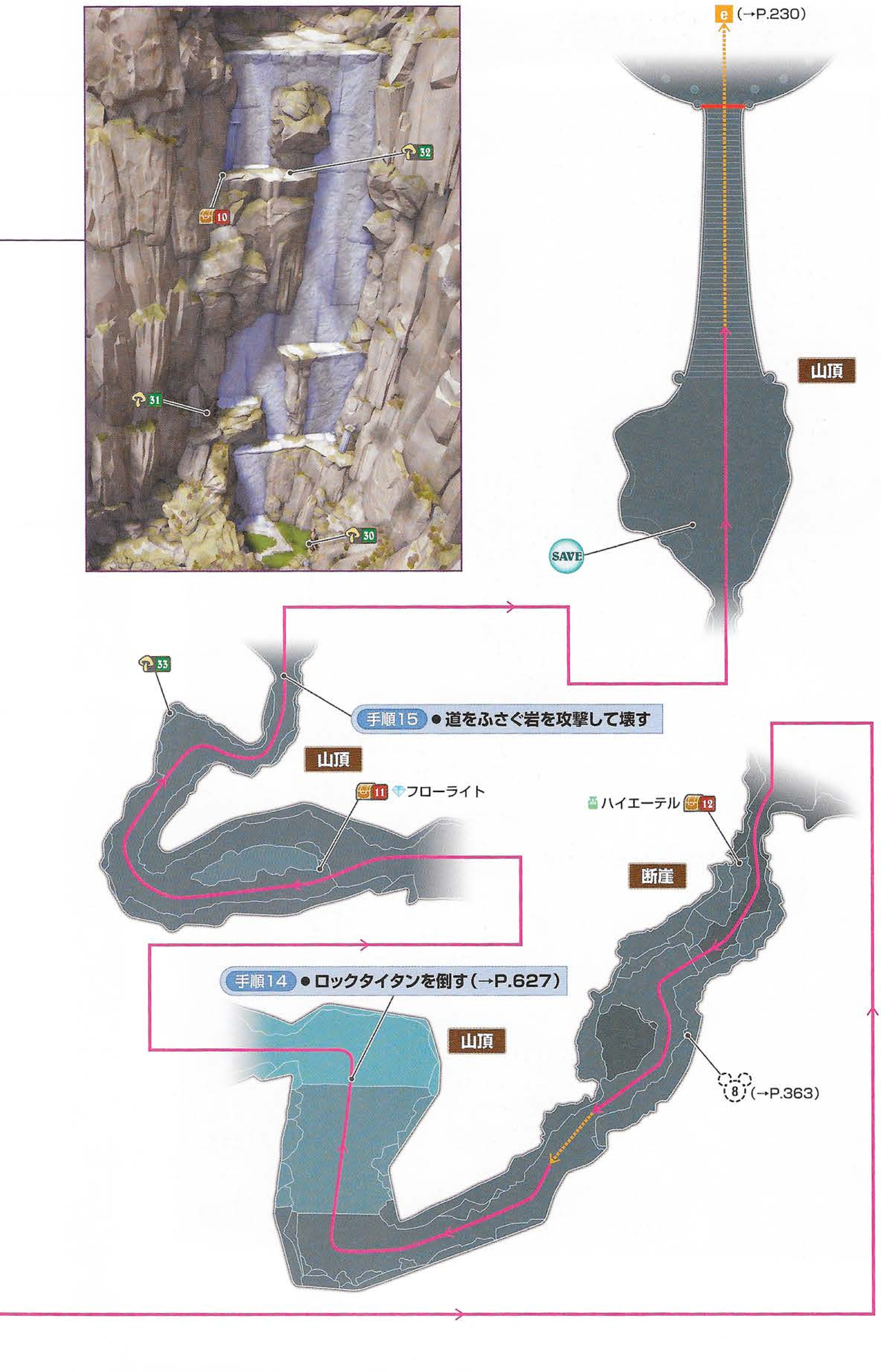
手順12 ●天界へ向かうヘラクレスと別れる

CHECK 宝箱がある場所へ飛び降りられる

ここから飛び降りれば、高台に置かれた宝箱6(→P.227)の近くへ行くことができる。宝箱に入っているブロンズネックレスは、攻撃力や最大APなどが上がるうえ、『MPヘイスト』の効果も得られる便利なアクセサリー。この先の強敵とのバトルに備えて、手に入れておきたい。



⬅ガケからジャンプしたあと、高台に立つ木に向かって落下していこう。


32
10
31
30
e (→P.230)
山頂
SAVE
33
手順15 ●道をふさぐ岩を攻撃して壊す
山頂
11 フローライト
ハイエーテル 12
断崖
手順14 ●ロックタイタンを倒す（→P.627）
山頂
8 (→P.363)

Index

天界

手順17 ● アスレチックフローで高い足場へ登る

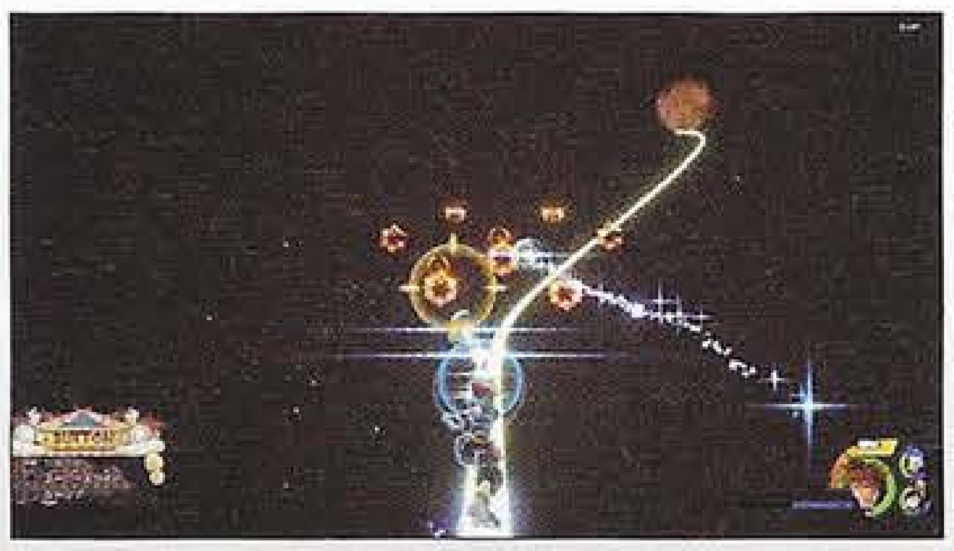
先へ進むためには、はるか高い場所にある足場まで登らなければならない。この場所を訪れたときに利用可能になるアスレチックフロー(→P.199)を使って、足場へ移動しよう。



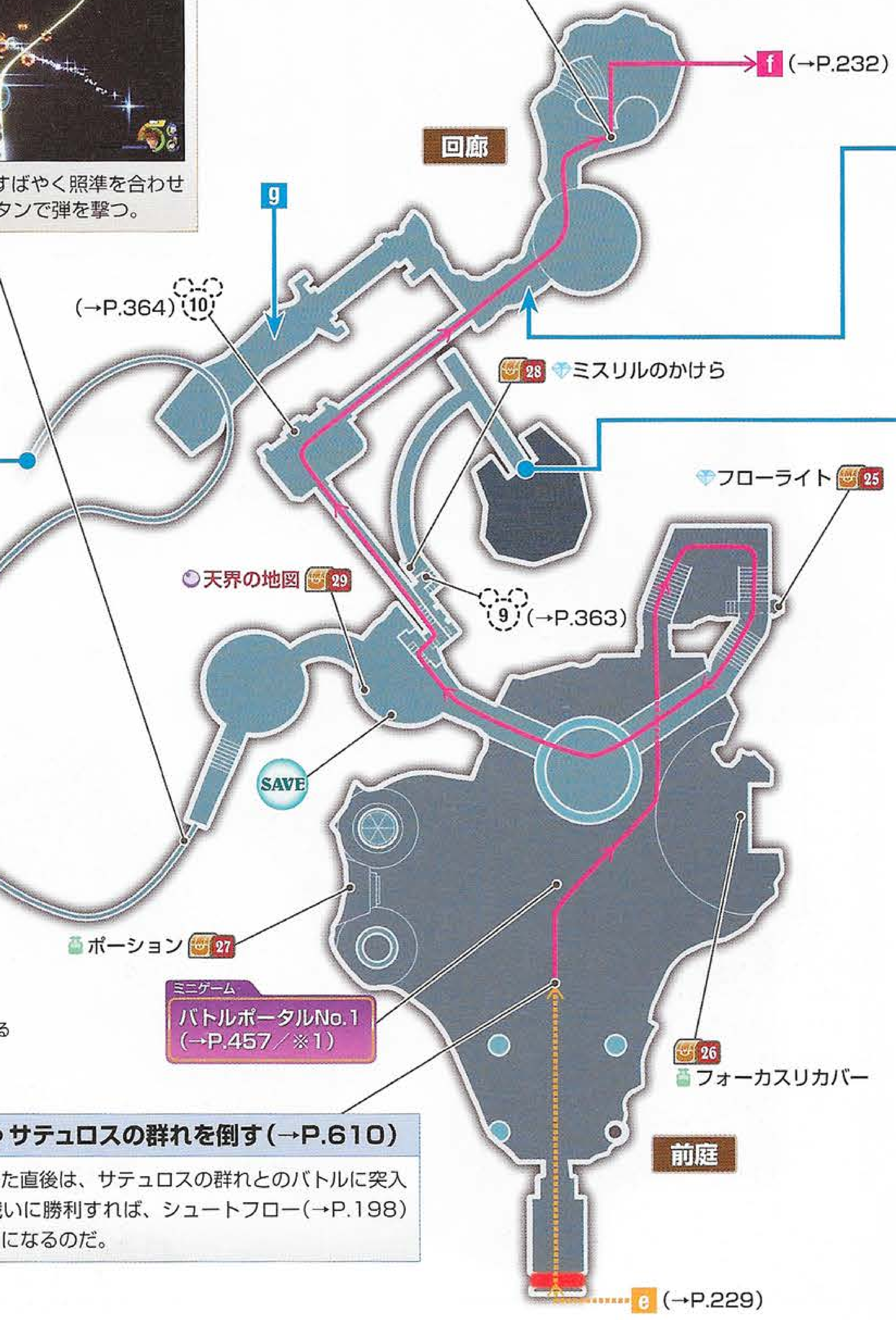
⬅R1ボタンを押しつづけ、光る足場を照準に収めて◎ボタンで移動する。空中にあるガレキは無視していい。

CHECK 特殊レールスライドで進もう

△ボタンを押してレールに乗ると、特殊レールスライド(→P.195)が行なえる。レールを進む途中で敵が現れるが、ガードや回避はできないので、攻撃される前に倒したい。



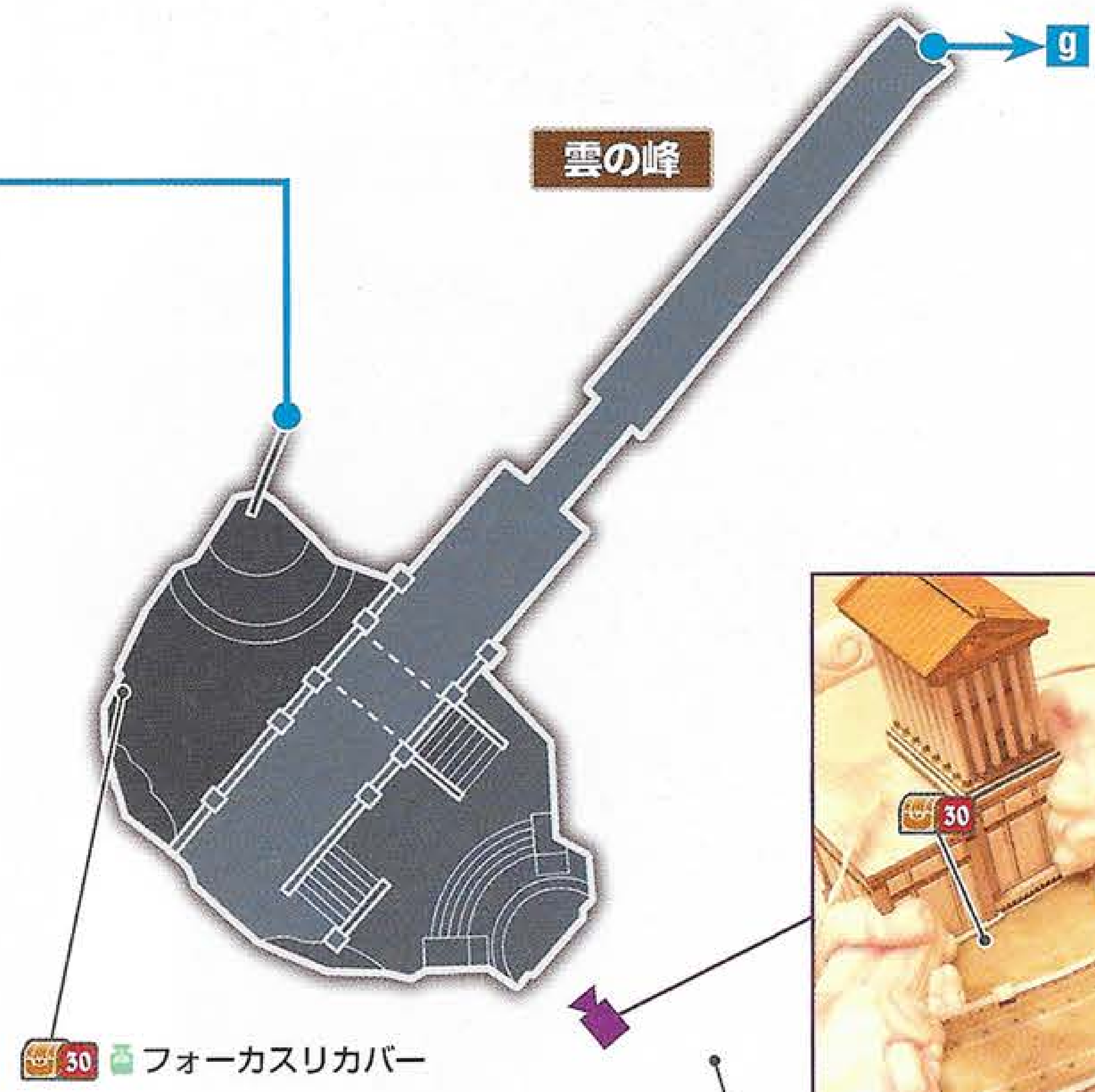
⬆敵が現れたらすばやく照準を合わせて、◎かR2ボタンで弾を撃つ。



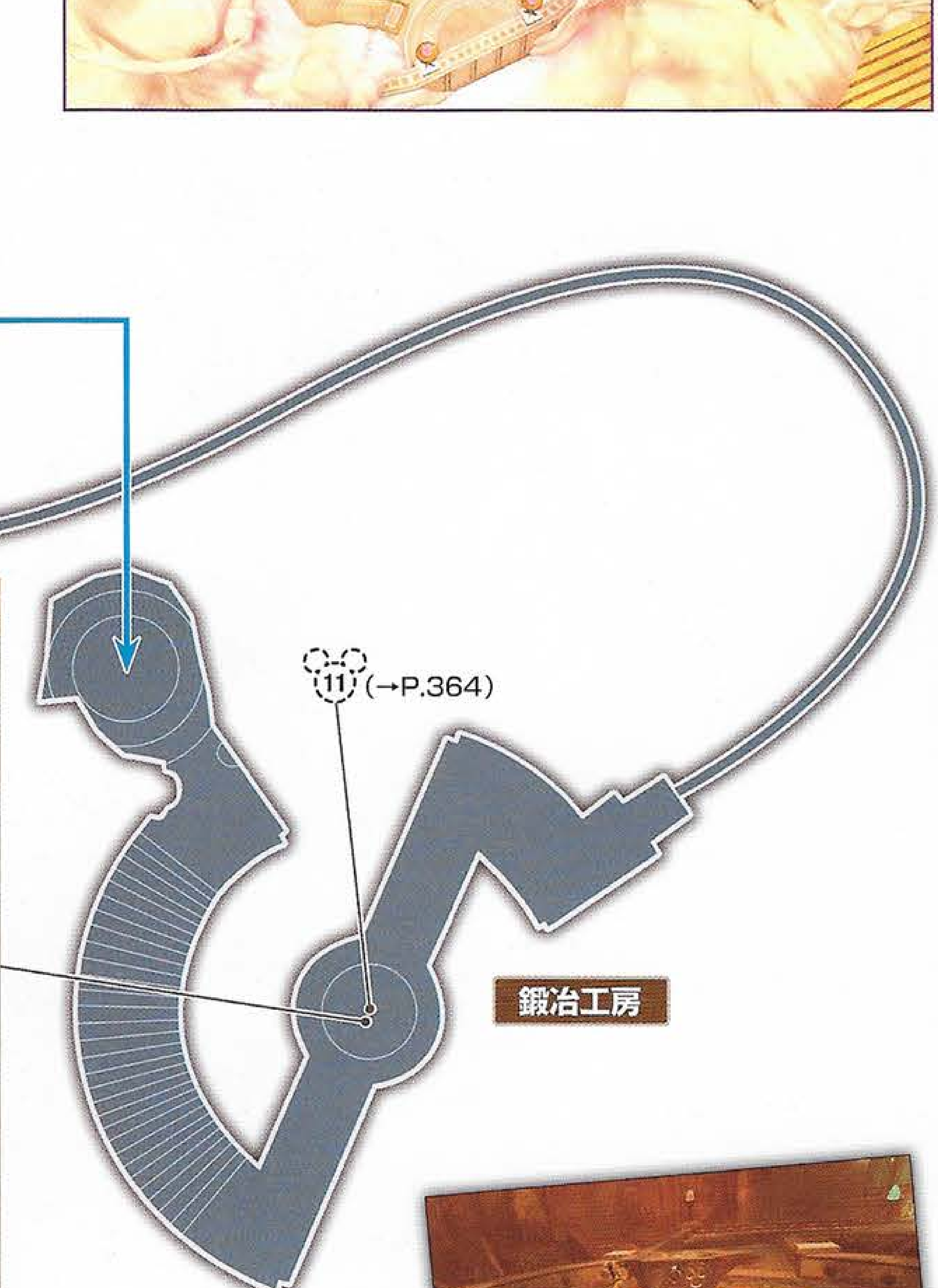
※1……エンディング後に出現する

手順16 ● サテュロスの群れを倒す(→P.610)

天界を訪れた直後は、サテュロスの群れとのバトルに突入する。この戦いに勝利すれば、シュートフロー(→P.198)が使えるようになるのだ。









CHECK ツボをまわして並べよう

金床を調べると、円形のロープにつるされた3個のツボのうち、一番外側のもの(ツボ①)とその内側のもの(ツボ②)を、R2やL2ボタンで動かせる。円の上側で3個のツボを縦に並べてから△ボタンを押せば、騎士の盾+が手に入るのだ。ツボの動く方向や速度はボタンごとにちがうので、うまく位置を調整しよう。

ボタンごとのツボの動く方向と速度

ボタン	動く方向	動く速度	
		ツボ①	ツボ②
R2	反時計まわり	速い	遅い
L2	時計まわり	遅い	速い



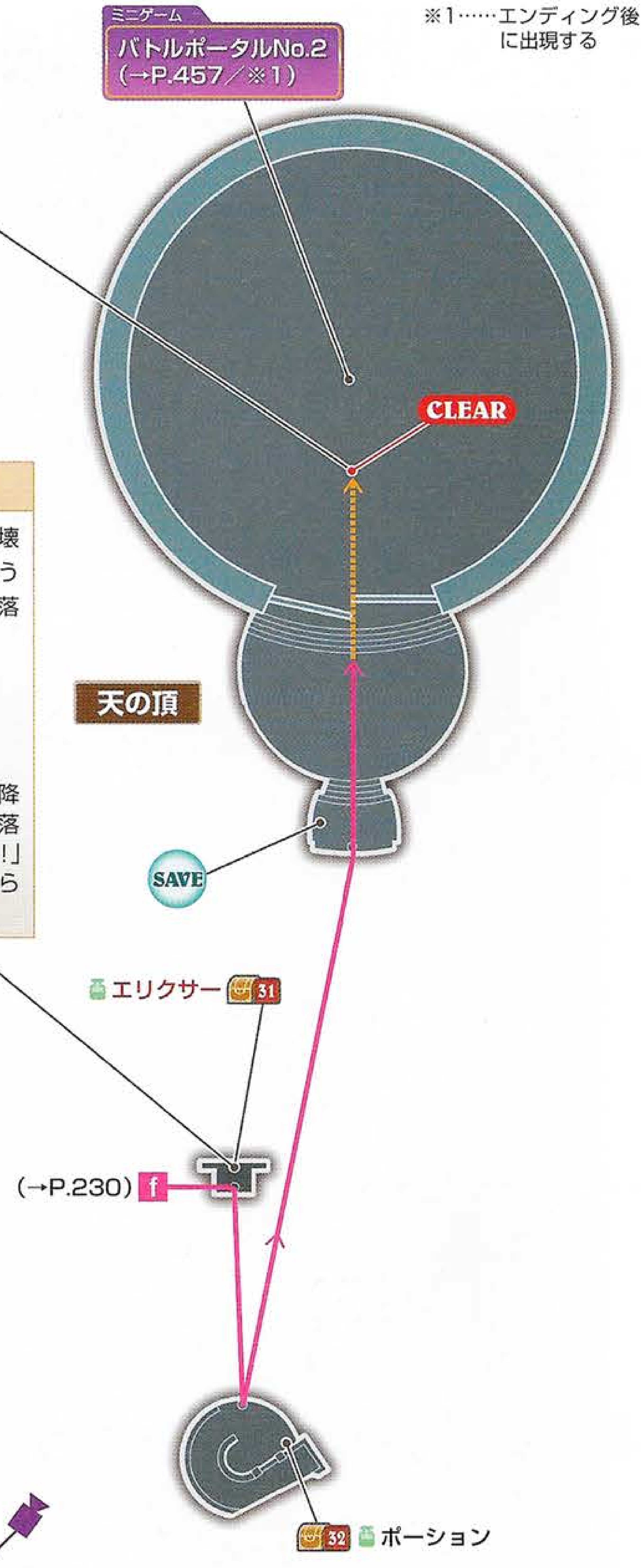
↑ツボ①が円の右上に、ツボ②が円の左上になるように移動させたあと、R2とL2ボタンを交互に押して少しずつ動かしていけば、縦に並べられる。

CHAPTER 4
シナリオ SCENARIO

Index

手順18 ●ヘラクレスと一緒に3体のタイタン族を倒す(→P.628、629、630)

ヘラクレスがパーティーに加わって、タイタン族とのバトルを2回連続で行なう。1戦目の相手はアイスタイタンとラーバタイタン、2戦目の相手はトルネードタイタンで、すべて倒せばこのワールドはクリアとなるのだ。ちなみに、2戦目で負けた場合は、「リトライ」を選ぶと2戦目から再開できる。

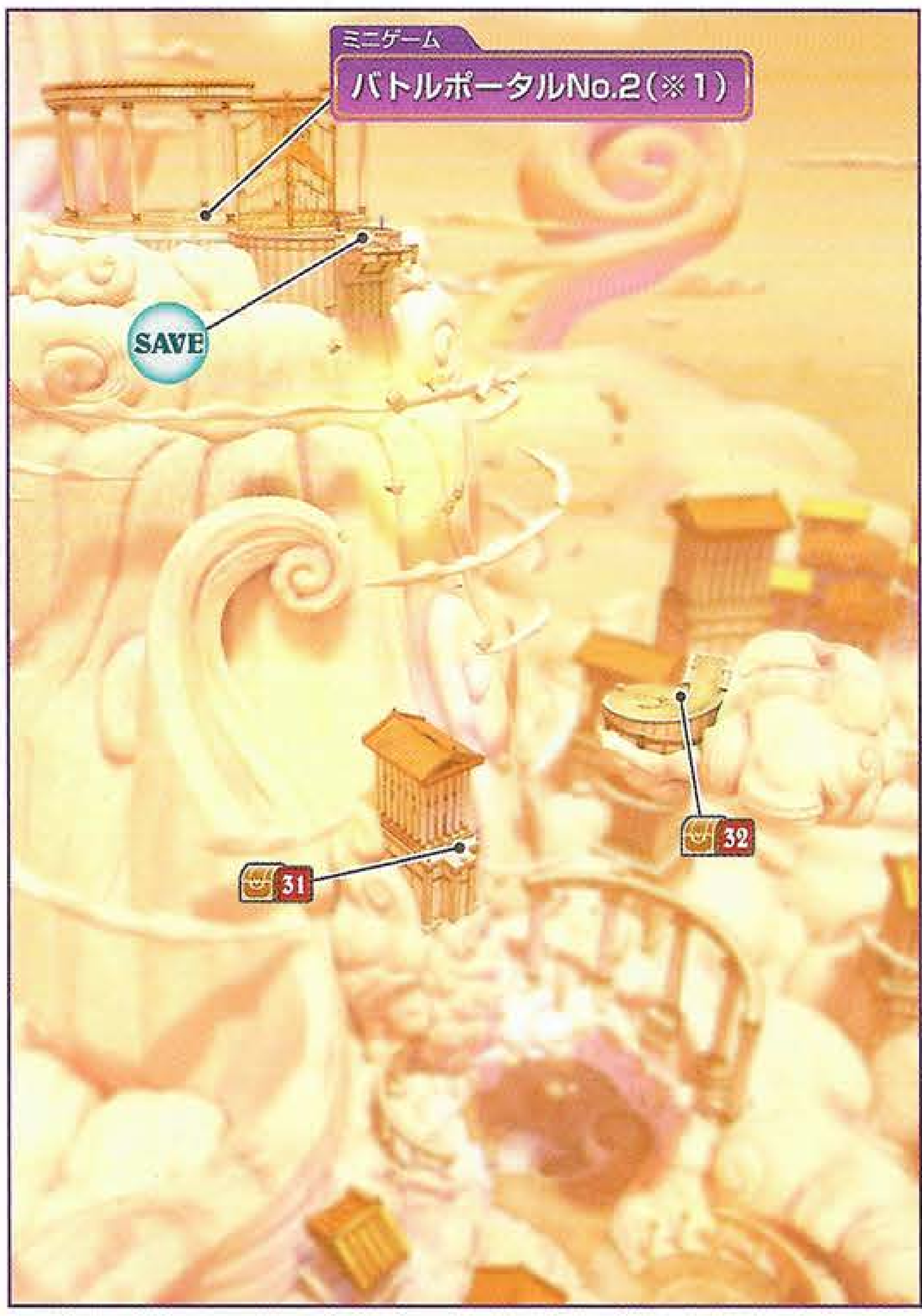


CHECK 『ダイブアタック』で箱を壊すと宝箱が出現

ここに置かれた大きな赤い箱は、『ダイブアタック』で攻撃すると壊れて、なかから宝箱31が姿を現す。以降のワールドにも、同じように宝箱が隠された箱や岩などがあるので、見つけたら高い場所から落下して『ダイブアタック』で壊すといい。



←上の足場から飛び降りて宝箱に向かって落下し、「ATTACK!!」と画面に表示されたら◎ボタンを押そう。





ワールドクリア後の変化

- テーベが復興してさまざまな変化が起こる(右ページを参照)
- 天界/回廊に、天の頂へつづく光の道(乗るとレールスライドが可能)が出現する

コラムポータル　ワールドクリア後はテーベが復興している

オリンポスをクリアすると、テーベの復興が進んであちこちが変化する。復興前と復興後のおもなちがいは、下記のとおり。トワイライトタウンを訪れて写真撮影が行なえるようになったら、幸運のマーク(→P.361)を撮影しつつ、ひととおりまわってみるといい。

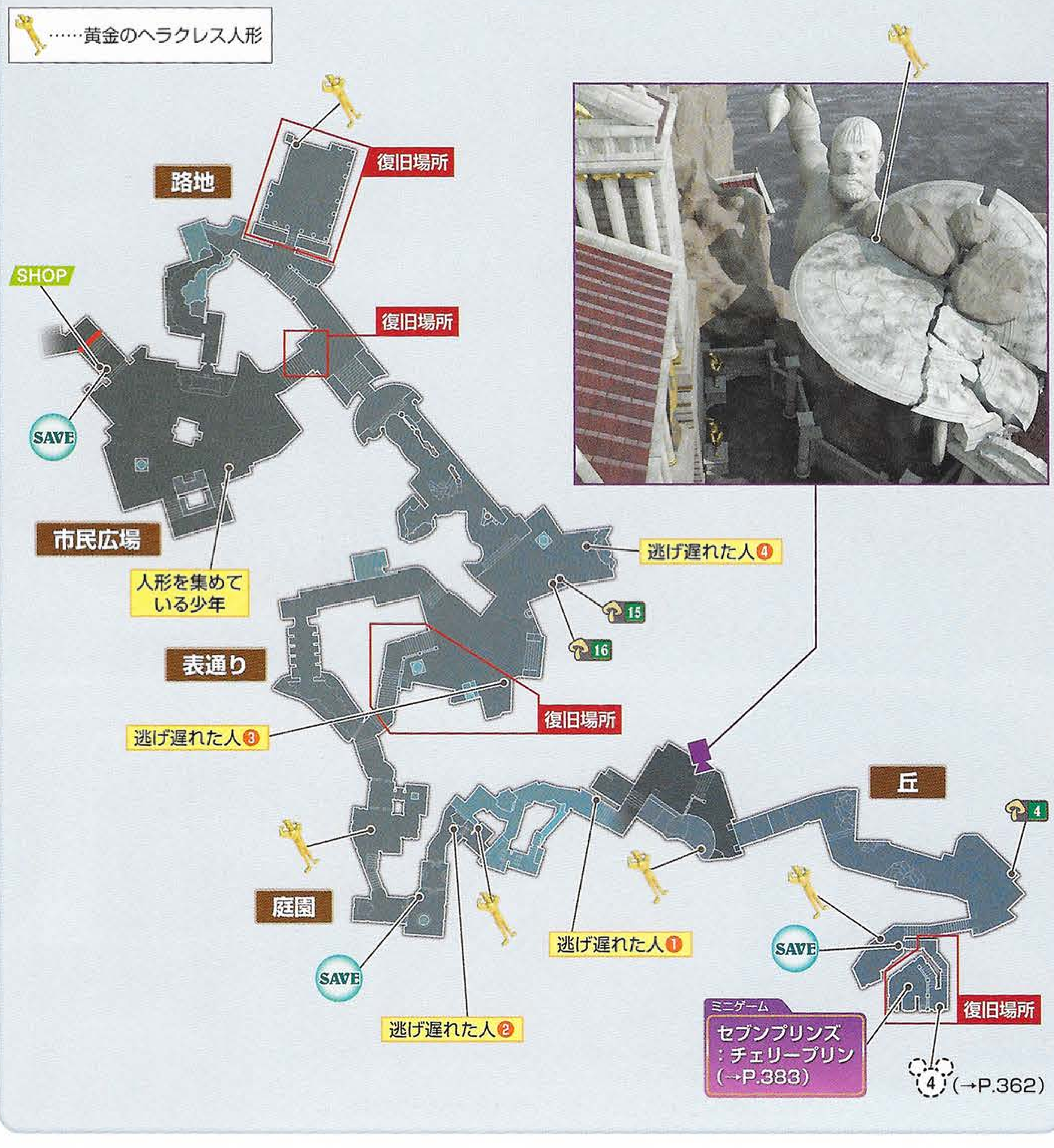
復興後のおもなちがい

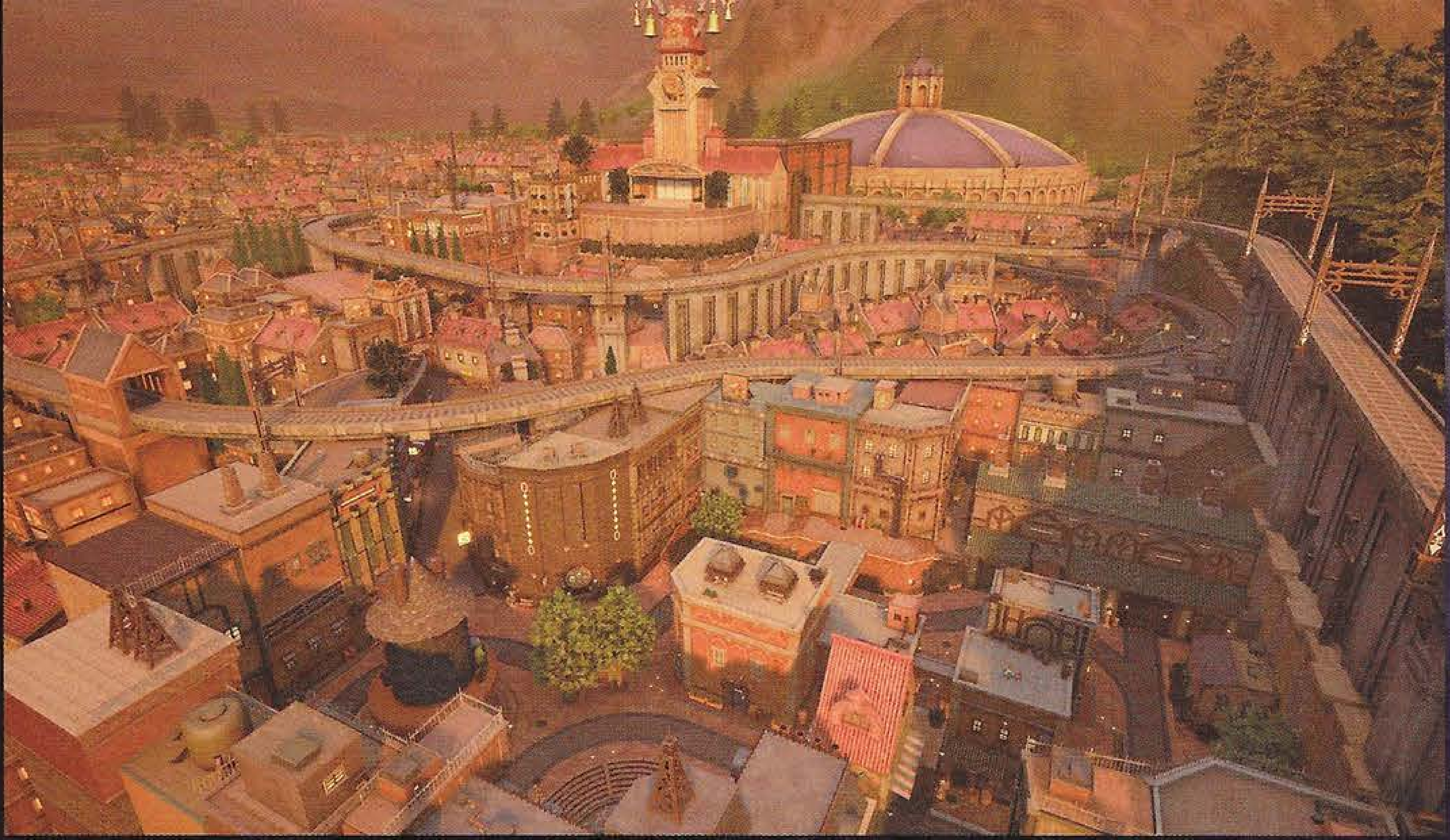
- 火災が起きていた場所の火が消えている
- 町の4ヵ所(下のマップの「復旧場所」)が修復されていて、幸運のマーク④やチェリープリン(→P.383)のところへ行ける
- 5ヵ所に黄金のヘラクレス人形が落ちており、すべて入手して人形を集めている少年に渡すとヒーローベルトがもらえる
- 逃げ遅れた人を助けていた場合(→P.223)は、その人たちと話すとアイテムがもらえる(右の表を参照)
- 食材4 15 16の位置が大きく変わっている(下のマップを参照)

逃げ遅れた人を助けていた場合にもらえるもの

場所	逃げ遅れた人	もらえるもの
❶	男性	ミスリルのしずく
	女性	透きとおる魔石
❷	男性	ミスリルの魔石
❸	母親	透きとおる魔石
	少年	透きとおるしずく
❹	母親	透きとおる魔石
	少女	透きとおるしずく

テーベ(復興後)









トワイライトタウン

Twilight Town

美しい夕日が一帯を照らす、たそがれに包まれた街。高台には、街のシンボルである時計塔が立つ。近ごろは新たな憩いの場が設けられ、街は以前にも増して華やか。



コマンドメニュー



時計塔をはじめとする建造物のシルエットの手前を、名物のトラム（路面電車）が横切っていく。

ショートカット時



シュートロック時







このワールドのおはなし

ロクサスを助けたいと考えるソラは、その方法を探すべく、ロクサスゆかりの地であるトワイライトタウンを訪れました。かつての冒険で知り合った友だち――ハイネ、ピンツ、オレットと再会し、彼らとともに街外れの屋敷におもむくソラたち。その一室でコンピューターを使い、ロクサスの手がかりがありそうな"もうひとつのトワイライトタウン"へ向かおうとしますが……。

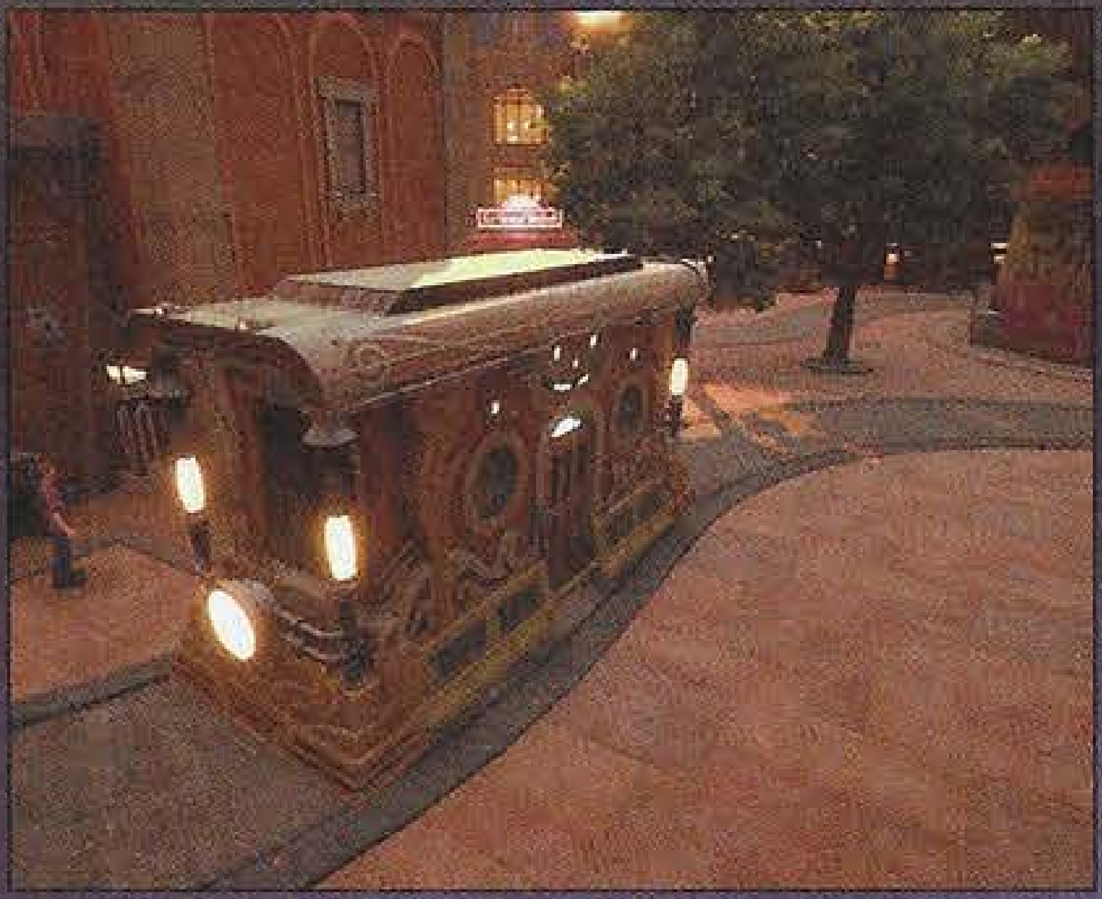


「ソラ、俺たちもロクサスを捜すのを手伝うよ。
こっちの世界でも友達になりたいからな」

どんなワールド？ 多くの人々でにぎわう広場の奥に幽霊屋敷がひっそりと門を構える



⬅街の空き地では野外シアターイベントが開催され、老若男女が集う。



⬆トラム広場をゆったり周回する路面電車。上に乗って広場をひとまわりしてみるのもおもしろい。

⬇最近オープンしたレストランは、料理がとてもおいしいと評判。





⬆街外れの森とトラム広場は、地下水道の通路でつながっている。



宝箱

青紫色の大きな宝箱と赤地の小さな宝箱。基本となるデザインは『KHⅡ』と同じだ。

ワールドクリア時に手に入るキーブレード

シューティングスター

その名のとおり、流れ星がモチーフのキーブレード。先端やキーチェーンの飾りに星の形があしらわれている。





トワイライトタウンのキャラクター



ハイネ
Hayner

親友のピンツやオレットと一緒に遊んでいる、トンガリ少年。行動力があるリーダー的存在で、ふたりを引っ張っていく。会ったことがないはずのロクサスに不思議な縁を感じ、彼を助けるためにソラたちに協力する。



⬅親友たちと海へ行くときに備えて、ポスター貼りのアルバイトに精を出す。

過去作では? データ上のトワイライトタウンにおけるロクサスの親友で、残り少ない夏休みを一緒に過ごしていた。現実の世界ではソラと出会い、友好を深めることになる。

ピンツ
Pence



ハイネやオレットと仲がいい、機械のあつかいが得意な少年。ウワサ話が好きで、日ごろから情報を集めている。基本的にはのんびり屋だが、頭の回転は速く、考えを語り出すと早口になりがち。



⬆コンピューターを操作し、ソラを"もうひとつのトワイライトタウン"へ送ろうとする。

過去作では? データ上のトワイライトタウンでは、ロクサスたちとともに夏休みを満喫。現実の世界では、持ち前のコンピューター技能を活かし、データ世界への扉を開いた。



オレット
Olette

おだやかでしっかり者の少女。ハイネ、ピンツと仲が良く、何かと彼らの世話を焼く。社交性に富み、出会って間もない相手ともすぐに親しくなれるタイプ。



⬅ソラたちと撮った写真を見て、幸運のマークが写っていることに気づく。

過去作では? 親友のハイネやピンツと一緒に登場し、ソラやカイリともすぐに打ち解けた。手作りのマニーポーチを愛用しており、データ上の世界でロクサスが手にしたマニーポーチも、オレットが作ったもの。



スクルージ（スクルージ・マクダック） Scrooge McDuck

登場作品 『スクルージ・マクダックとお金』（1967年）ほか



あまたの世界を飛びまわる、ドナルドの伯父にあたる実業家。旅先でリトルシェフの料理を口にしたのを機に、彼を雇ってレストラン経営を手がける。



⬅レストランの集客のために野外シアターを作るなど、企画力も抜群。

過去作では？ 歴代の「KH」シリーズでも商才をいかんなく発揮。流通網の構築や事業拡大を図るべく、マーリンや王様たちの力を借りて、積極的に"外の世界"へ足を運んでいた。シーソルトアイスを流行させたのもスクルージの功績だ。

リトルシェフ（レミー） Little Chef (Remy)

登場作品 『レミーのおいしいレストラン』（2007年）

天才的な料理の才能を持つネズミ。その腕をスクルージに買われ、料理修業を兼ねてトワイライトタウンのレストランで働いている。

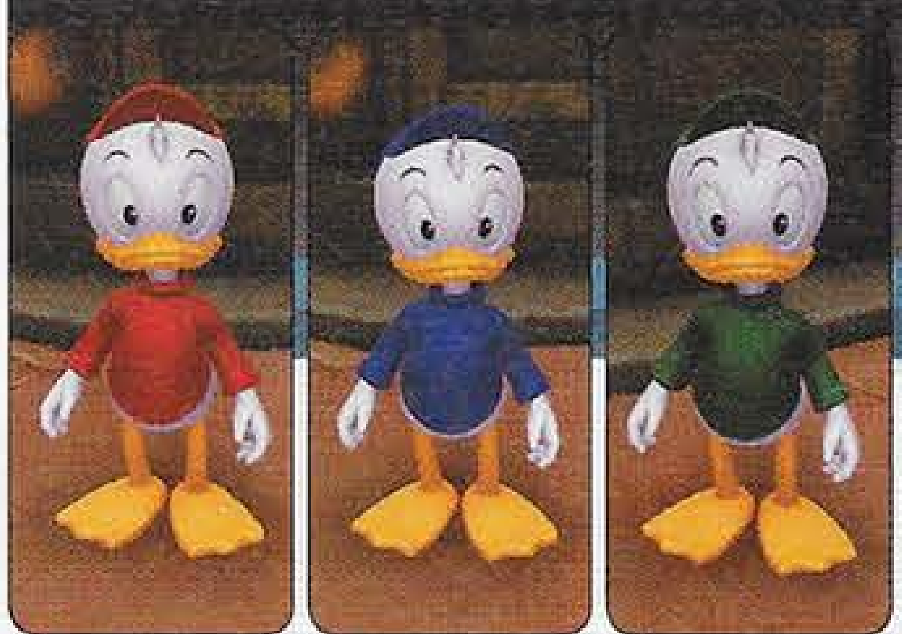
原作では？ 本作でソラの髪をつかんであやつったのと同じように、シェフ見習いの青年リングイニを操作。彼を介して、人々に料理を振る舞った。



⬆ソラの協力を得て、多彩な料理を思いついていく。



ヒューイ&デューイ&ルーイ Huey&Dewey&Louie



ヒューイ　デューイ　ルーイ

登場作品 『ドナルドの腕白教育』（1938年）ほか

トワイライトタウンでグミショップを営む三兄弟。ドナルドの甥っ子たちだが、身内相手でも割引はしないのがモットー。

過去作では？ これまでも、兄弟でお店を経営。武器屋やアイテム屋のほか、アイス屋などを開いていた。

マーリン Merlin

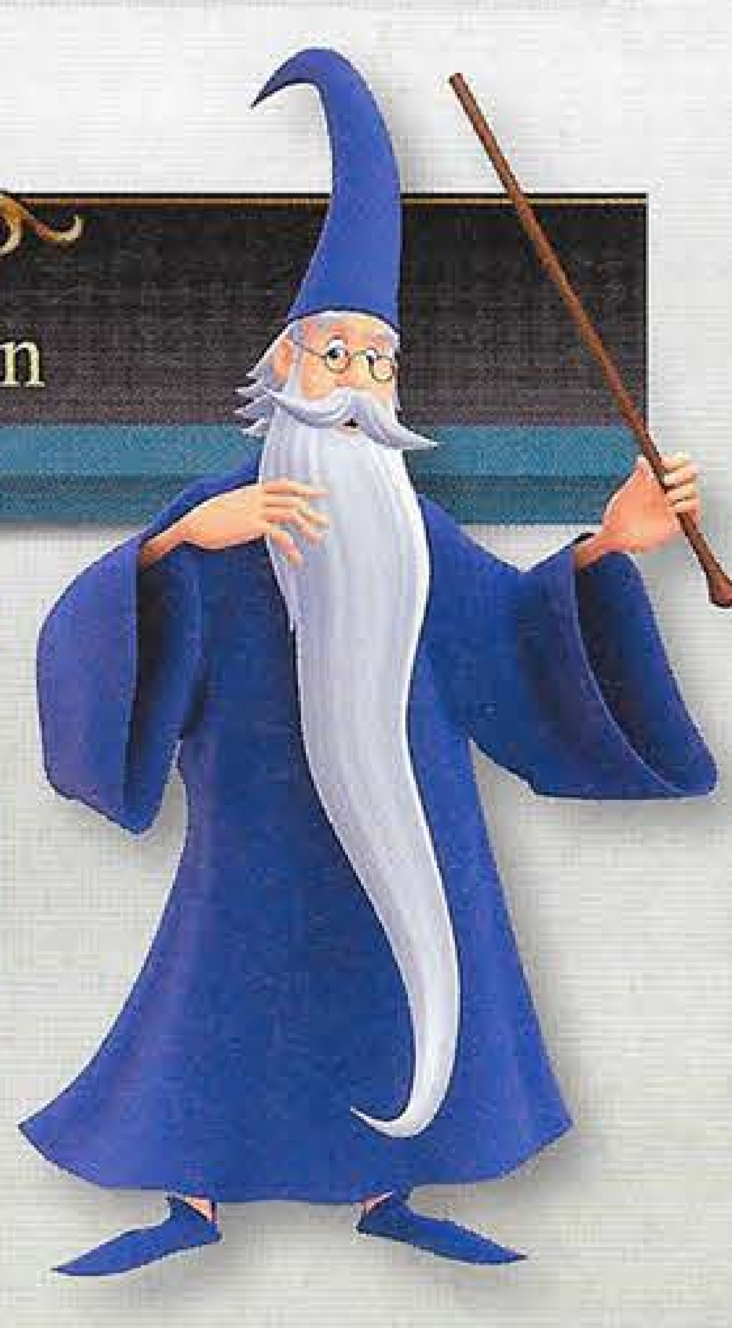
登場作品 『王様の剣』（1963年）

同じところに長居せずに、世界を飛びまわる大魔法使い。時間を超える魔法を使用でき、カイリとリアにキーブレード修行のための場を用意した。

過去作では？ 『くまのプーさん』の絵本と一緒に登場するのが、「KH」シリーズでの恒例。『KH I』では、ソラに魔法の手ほどきもしてくれた。



⬆絵本の表紙に起きた異変を調べるように、ソラに頼む。



トワイライトタウン 全体図

Twilight Town

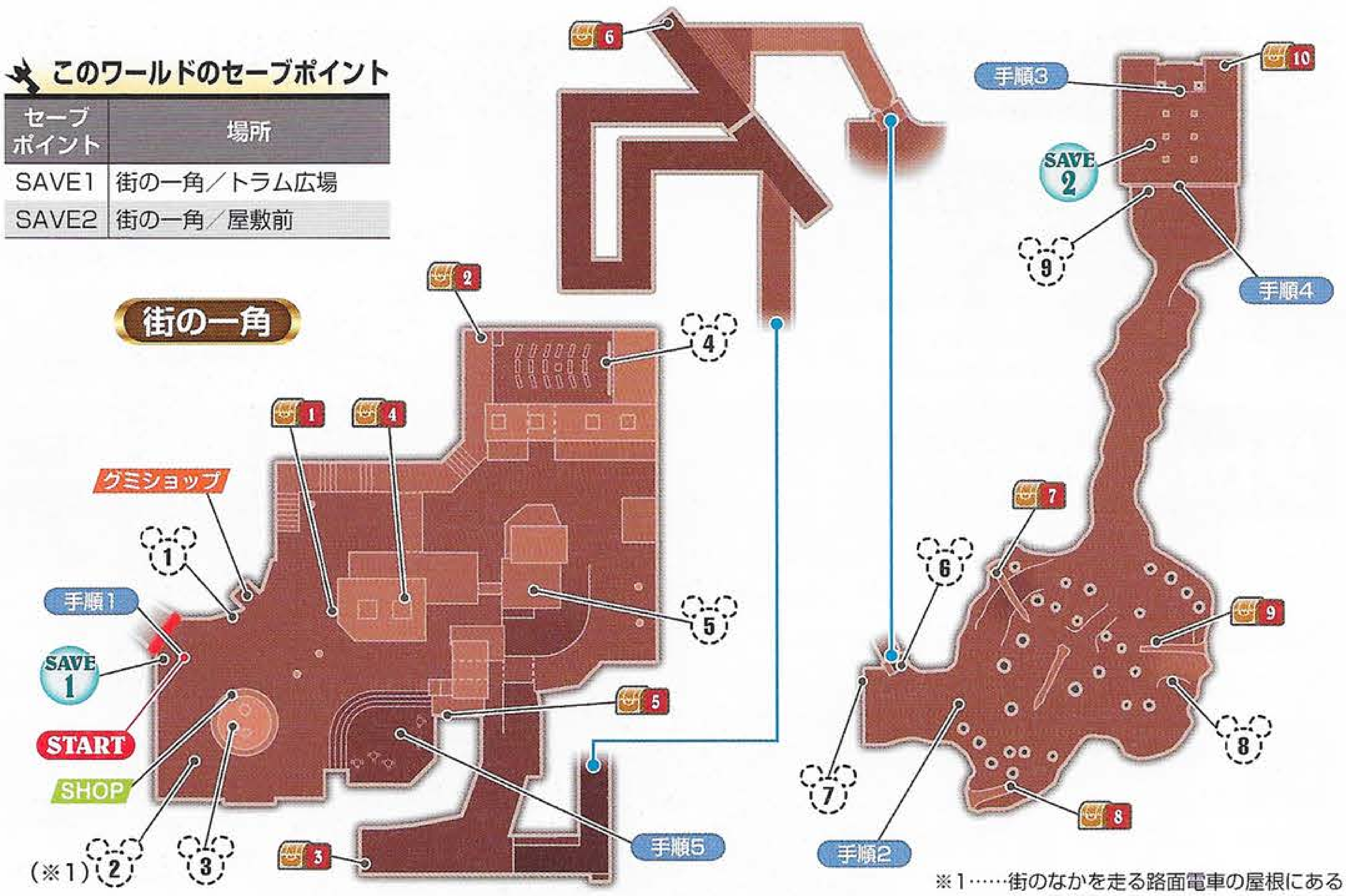
BATTLE LV 初期レベル LV10

時期による変化
モンストロポリスとアレンデールをクリアしたあと……LV16
終わりの世界をクリアしたあと……LV24

※幸運のマークのくわしい場所についてはP.364～366を参照

このワールドのセーブポイント

セーブポイント	場所
SAVE1	街の一角／トラム広場
SAVE2	街の一角／屋敷前



※1……街のなかを走る路面電車の屋根にある

宝箱の中身

※赤色の太字は大きな宝箱の中身

1 **街の一角の地図**	2 ミスリルのかけら	3 フローライト	4 フローライト	5 ハイポーション	6 フォーカスリカバー	7 APアップ	8 エーテル
9 フローライト	10 ガードアップ						

攻略手順チャート

スタート

手順1 街の一角／トラム広場 →P.239
- ノーバディの群れを倒す
- デビルズウェーブを撃退する
  - バトル デビルズウェーブ(→P.632)
  - BONUS [ソラ]ケアル、MPセーフティー

手順2 街の一角／街外れの森 →P.240
- ハートレスの群れを倒す
  - BONUS [ドナルド]コンビタイム

手順3 街の一角／屋敷前 →P.240
- ピンツたちと一緒に屋敷を調べる

手順4 街の一角／屋敷前 →P.240
- ハートレスとノーバディの群れを倒す
  - BONUS [ソラ]最大HP＋10、ブリザド

手順5 街の一角／トラム広場 →P.241
- 料理を作ってもらうために食材を集める
  - 入手 GIANTLAND

ワールドクリア
- 入手 シューティングスター



トワイライトタウン 攻略ガイド

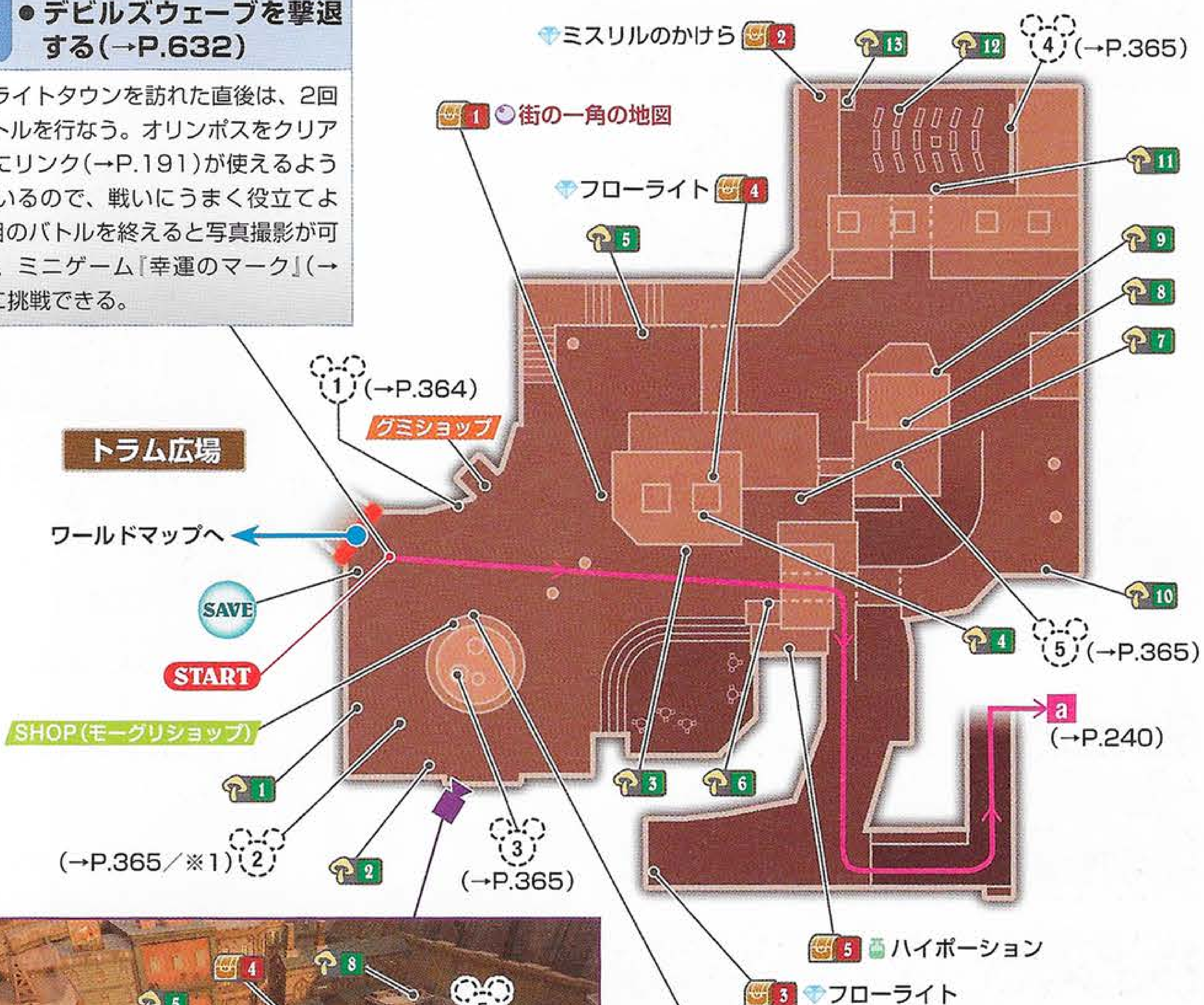
それほど広くはないが、食材ポイントの数が多め。トラム広場では、持っている応募ハガキをポストに出せるほか、冒険がある程度進むと100エーカーの森へ行くことができる。

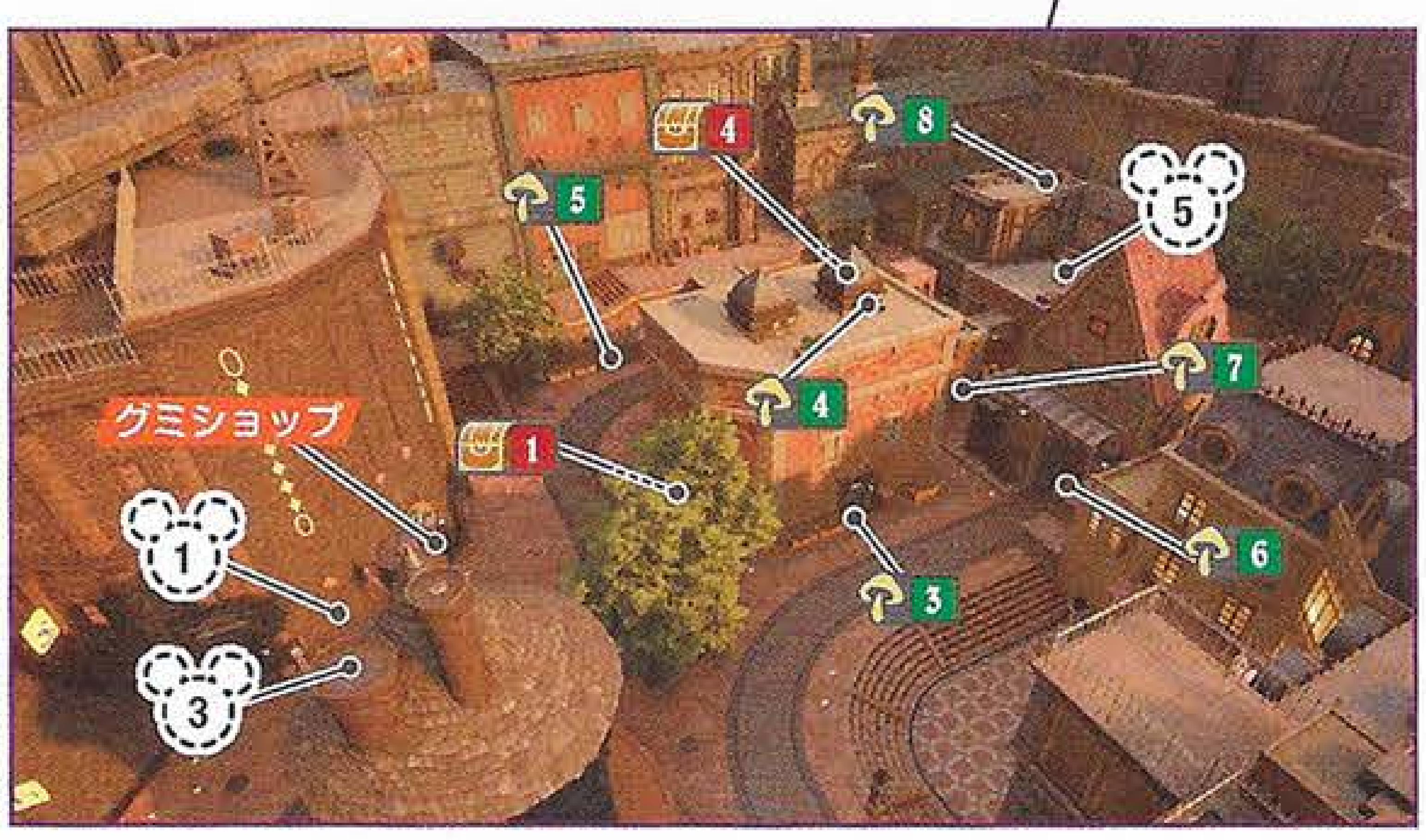


街の一角

手順1
- **ノーバディの群れを倒す**
- **デビルズウェーブを撃退する(→P.632)**

トワイライトタウンを訪れた直後は、2回連続でバトルを行なう。オリンポスをクリアしたあとにリンク(→P.191)が使えるようになっているので、戦いにうまく役立てよう。2回目のバトルを終えると写真撮影が可能になり、ミニゲーム『幸運のマーク』(→P.361)に挑戦できる。





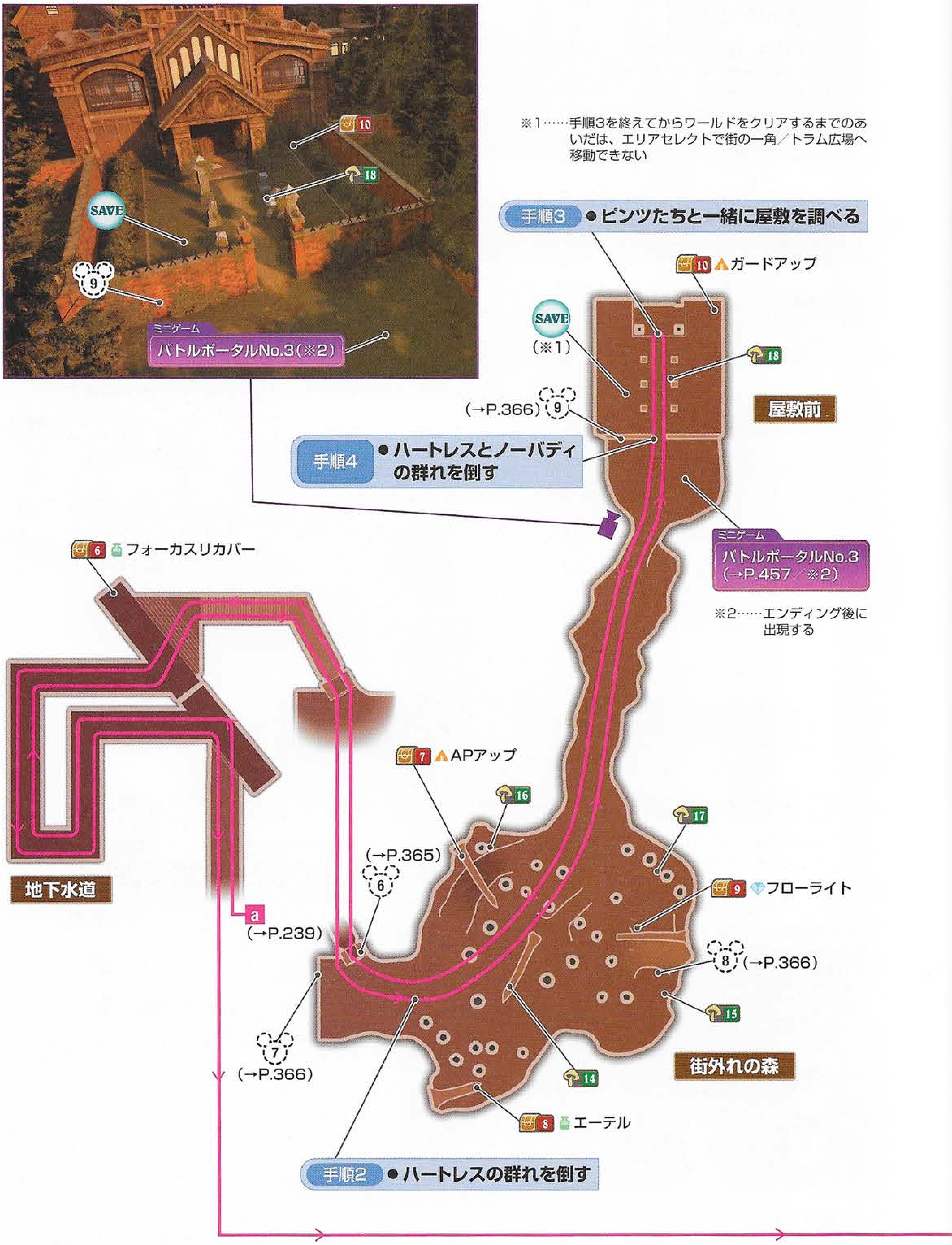
CHECK ポストに応募ハガキを出そう

モーグリショップの横には、赤いポストが立っている。各地のショップで買い物をすると応募ハガキが手に入ることがあり、そのハガキをポストに出せば、さまざまなアイテムがもらえるのだ(→P.551)。

食材ポイントで手に入る食材

No.	食材ポイント	出現確率	手に入る食材
1	◉白い箱	100%	チョコレート×2またはバター×2
2	◉カゴ	100%	アプリコット×2または洋ナシ×2
3	◉カゴ	100%	レモン×2または洋ナシ×2
4	◉白い箱	100%	キャビア×2またはバター×2
5	◉カゴ	100%	アプリコット×2またはレモン×2
6	◉白い箱	100%	キャビア×2またはバター×2
7	◉白い箱	100%	舌ビラメ×2またはウナギ×2
8	◉白い箱	100%	チョコレート×2またはキャビア×2
9	◉白い箱	100%	チョコレート×2またはバター×2
10	◉カゴ	100%	洋ナシ×2またはリンゴ×2
11	◉白い箱	100%	キャビア×2またはコルニッション×2
12	◉白い箱	100%	子牛肉×2または舌ビラメ×2
13	◉カゴ	100%	レモン×2またはリンゴ×2

Index



食材ポイントで手に入る食材

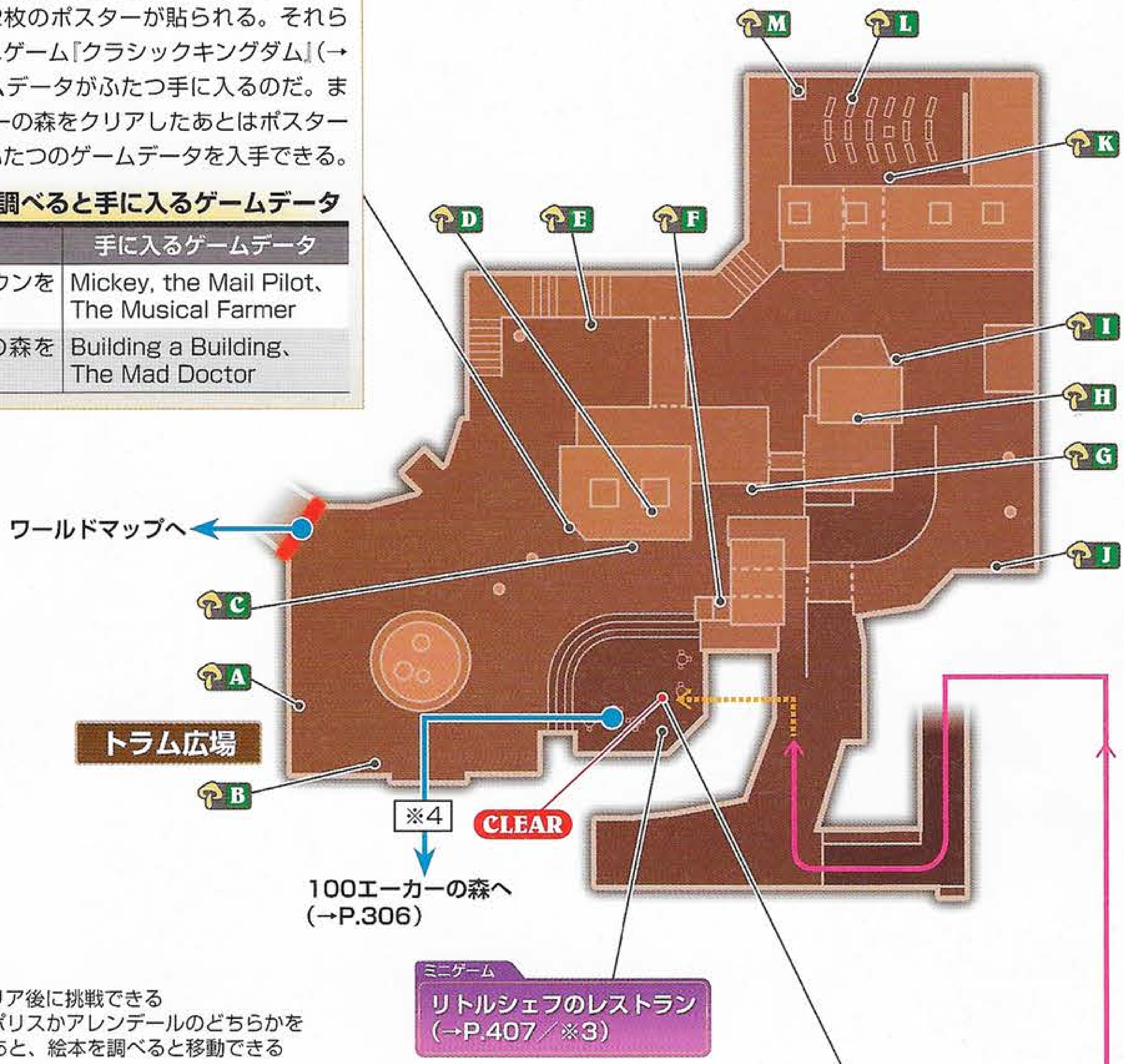
No.	食材ポイント	出現確率	手に入る食材
14	Ⓐキノコ	100%	セップタケ×2〜3
15	Ⓐキノコ	100%	ジロールタケ×2〜3
16	Ⓐキノコ	100%	クロラッパタケ×2〜3
17	Ⓐハーブ	100%	クローブ×2〜3
18	Ⓐハーブ	100%	パセリ×2〜3

CHECK 映画のポスターからゲームデータが手に入る

壁の掲示板には最初は何もないが、このワールドをクリアすると2枚のポスターが貼られる。それらを調べれば、ミニゲーム『クラシックキングダム』(→P.394)のゲームデータがふたつ手に入るのだ。また、100エーカーの森をクリアしたあとはポスターが増え、さらにふたつのゲームデータを入手できる。

ポスターを調べると手に入るゲームデータ

時期	手に入るゲームデータ
トワイライトタウンをクリア後	Mickey, the Mail Pilot、The Musical Farmer
100エーカーの森をクリア後	Building a Building、The Mad Doctor



※3……ワールドクリア後に挑戦できる
※4……モンストロポリスかアレンデールのどちらかをクリアしたあと、絵本を調べると移動できる

手順5 ●料理を作ってもらうために食材を集める

料理に使う食材を集めるときは、トラム広場にある食材ポイントから、ふだんとはちがう食材を入手できる(右の表を参照)。A～Mの13ヵ所のうち、いずれか9ヵ所で食材を入手すれば、このワールドはクリアとなるのだ。なお、食材を集めているあいだは、トラム広場の外に出られず、ショップやセーブポイントも利用できない。



←画面の右上には、食材を手に入れた食材ポイントの数が表示される。

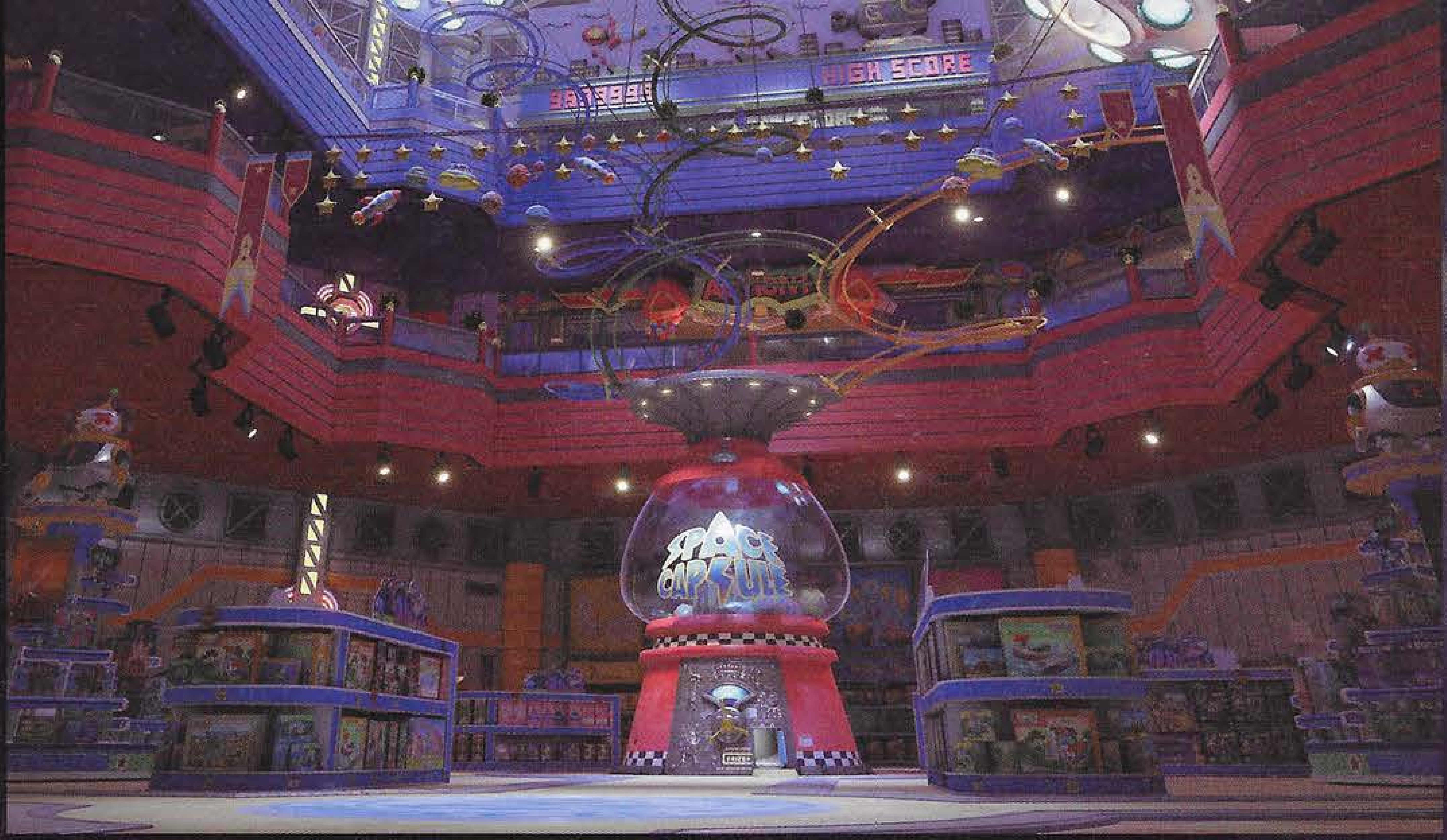
食材を集めるときに手に入る食材

No.	食材ポイント	手に入る食材
A	◎白い箱	子牛肉×3
B	◎カゴ	レモン×3
C	◎カゴ	セロリ×3
D	◎白い箱	舌ビラメ×3
E	◎カゴ	タマネギ×3
F	◎白い箱	セップタケ×3
G	◎白い箱	バター×3
H	◎白い箱	キャビア×3
I	◎白い箱	チョコレート×3
J	◎カゴ	レモン×3
K	◎白い箱	キャビア×3
L	◎白い箱	舌ビラメ×3
M	◎カゴ	クローブ×3

ワールドクリア後の変化

- ミニゲーム『クラシックキングダム』(→P.394)のゲームデータが手に入るポスターが掲示板に貼られる
- ミニゲーム『リトルシェフのレストラン』(→P.407)に挑戦できる

Index







トイボックス

Toy Box

映画『トイ・ストーリー』シリーズをモチーフとした世界。
おもちゃが人格を持っており、人間が見ていないときにかぎり、しゃべったり自由に動きまわったりする。



コマンドメニュー



積み木や輪投げといったいろいろな玩具で飾られている。コマンド上部では、ロケットが右から左へ飛んでいく。



ショートカット時



シュートロック時



このワールドのおはなし





近ごろ、アンディのおもちゃであるウッディたちの身のまわりでは、奇妙な事件が起きていました。彼ら以外のおもちゃに加えて、アンディまでも姿を消し、かわりに黒いコートを着た人物やハートレスが出没するようになったのです。事情を聞いたソラたちは、この事件が真XIII機関のしわざと考え、ウッディたちとともにおもちゃ屋の「ギャラクシートイズ」で異変の原因を探りはじめるのでした。



「前はこんなんじゃなかった――
目が覚めたら俺たち以外のおもちゃがいなくなってて――」

どんなワールド？ 小さなおもちゃの姿になって心を持つおもちゃたちと一緒に冒険



⬆新しくできたばかりのおもちゃ屋「ギャラクシートイズ」は本作オリジナルの場所。店内はかなり広く、さまざまな玩具がそろう。



⬆ギャラクシートイズ内のテレビゲームコーナーでは新作ゲームを試遊できる。



⬆アンディの部屋は『トイ・ストーリー2』での様子が忠実に再現されている。

Index

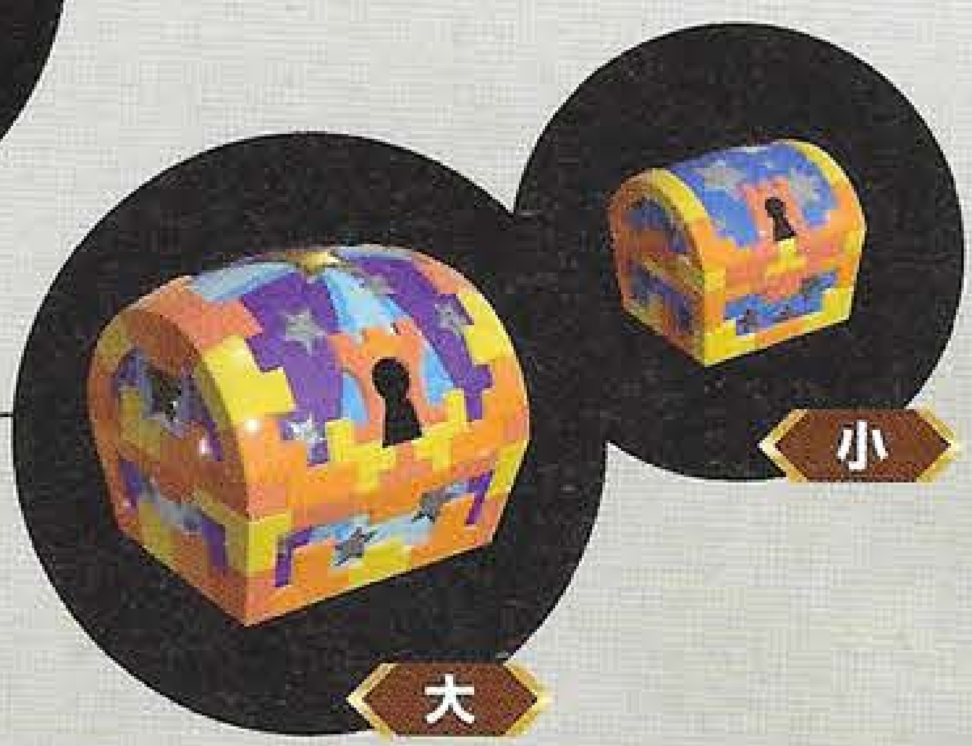


マップ移動時の演出

星形のマークは、ウッディが左胸につけている保安官のバッジをかたどったもの。

宝箱

積み木の城の模様でフチどりし、全体に銀色の星を散らしたポップなデザイン。大きな宝箱には金色の星もまざっている。



ワールドクリア時に手に入るキーブレード

ファボデピュティ

ブレード部分はウッディの衣装、柄の部分はバズの宇宙船をテーマにしている。キーチェーンの先についているのは、リトルグリーンメン。







トイボックスのキャラクター



ウッディ（ウッディ・プライド） Woody

登場作品『トイ・ストーリー』（1995年）ほか

昔の人気テレビ番組の主人公をモデルにした、少し古びたカウボーイ人形。お調子者な面もあるが明るく勇敢で、アンディの部屋にいるおもちゃたちのリーダーとして仲間からの信頼も厚い。大好きなアンディやほかのおもちゃたちが姿を消したことに心を痛め、事件を解決しようと奮闘する。



⬅ウッディはアンディが一番大切にしているおもちゃで、靴の裏にはアンディの名前が書かれている。

原作では？ 映画の1作目では、新入りのバズに“アンディのお気に入り”の座を奪われるのではないかと嫉妬。彼とたびたび対立するも、最後には和解し、2作目以降では互いに認め合う親友同士になった。なお、ウッディには、背中のひもを引くと録音されたセリフをしゃべる機能がある。ゲーム中で聞けるのは1種類だけだが、原作では何種類かのセリフを披露するのだ。

バズ（バズ・ライトイヤー） Buzz Lightyear

登場作品『トイ・ストーリー』（1995年）ほか



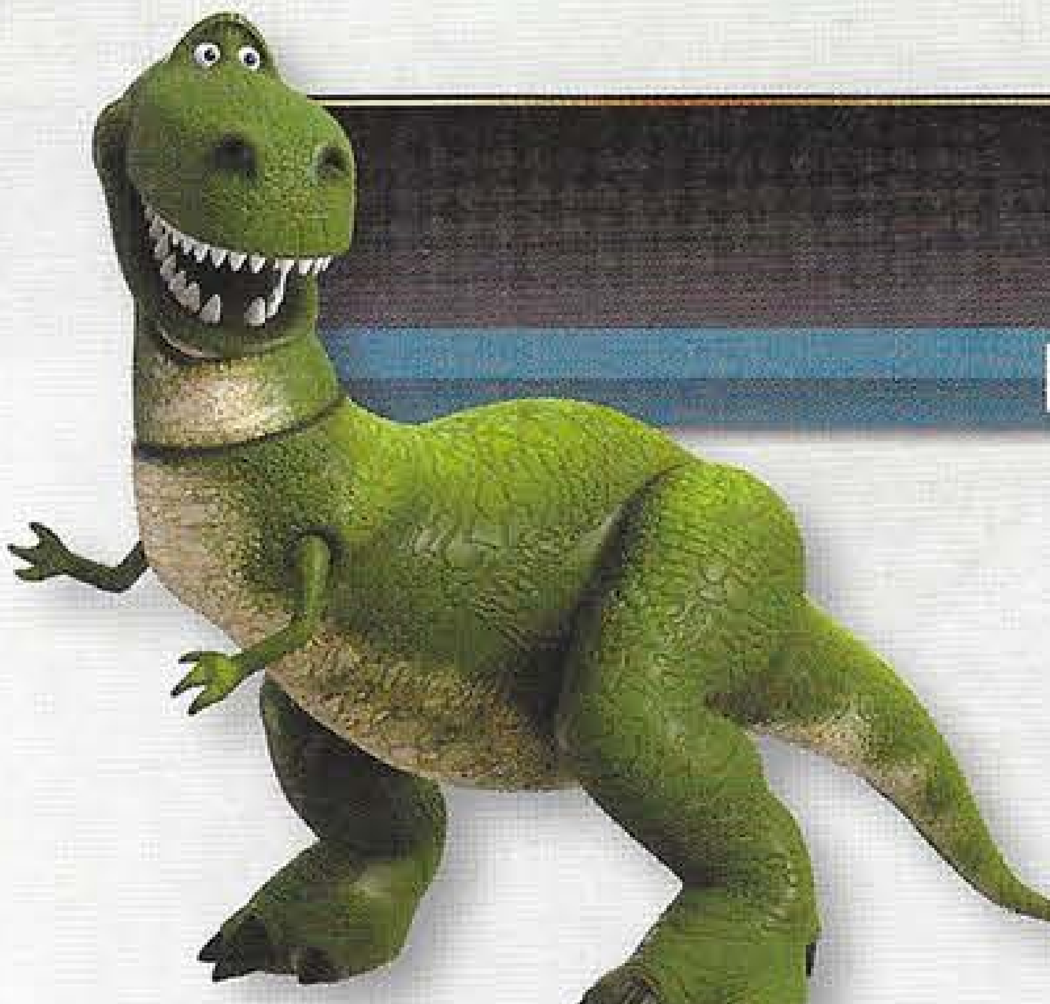
ウッディと同じくらいアンディが気に入っている、スペースレンジャーのアクションフィギュア。最新型のおもちゃだけあって、レーザー銃や飛び出す翼などさまざまな仕掛けを持つ。正義感が強く義理堅い性格だが、やや思いこみが激しいところがある。

原作では？ 映画の1作目でアンディの部屋にやってきた当初は、おもちゃとしての自覚がなく、自分が本物のスペースレンジャーだと信じていた。のちに、テレビCMで真実を知って自暴自棄になるが、ウッディに説得されて「おもちゃである自分」に生きがいを見いだす。



⬅本作では、自分がおもちゃだと自覚していなかったころのことをウッディに冗談でからかわれる場面も。





レックス Rex

登場作品 『トイ・ストーリー』(1995年)ほか

ティラノサウルスのおもちゃ。身体が大きいのに反してとても気が弱く、ちょっとのんきで間の抜けた話しかたをする。テレビゲームが大好きで、いまは近未来を舞台にした新作ゲーム『VERUM REX』に夢中。

原作では? 趣味がテレビゲームであるところは、原作でもゲーム中でも変わらない。映画の2作目の冒頭では、"バズが主役のゲーム"をバズと一緒に遊んでいた。

ハム Hamm

登場作品 『トイ・ストーリー』(1995年)ほか



ブタの形をしたピンク色の貯金箱。おなかのなかには、アンディが貯めた小銭がたくさん入っており、それが重いせいで動きはにぶい。

原作では? 原作でのハムは、ユーモラスな見た目に反し、毒舌家で少々疑り深い性格。映画の1作目では、バズが部屋の窓から落ちたのはウッディが突き落としたせいだと、最後まで疑っていた。



リトルグリーンメン(エイリアン) Aliens

登場作品 『トイ・ストーリー』(1995年)ほか

ピザ屋「ピザ・プラネット」のゲームコーナーにあるクレーンゲームの景品の人形。いつも3人一緒に行動しており、たどたどしい口調で掛け合いのように話す。身体を押すと気の抜けたような音がする。



➡彼らにとって、クレーンゲームのアームは神のような存在で、敵が操作していても逃げようとしない。

原作では? 映画の1作目にも登場するが、ウッディたちの仲間に加わったのは2作目から。ピザ・プラネットの車から落ちそうになったとき、アンディのおもちゃのひとりであるミスター・ポテトヘッドに助けられ、彼を命の恩人と慕ってついてきた。

グリーン・アーミーメン Green Army Men

登場作品 『トイ・ストーリー』(1995年)ほか

数十人単位でバケツに入れられて販売されている、緑色の兵士の人形たち。いくつかの階級に分かれており、隊長である軍曹の指揮のもと、統率のとれた動きで着実に任務をこなす。

原作では? 本作に出てくるのは6人だが、原作ではかなりの大部隊で登場し、落下傘兵や衛生兵など、さまざまな兵士が活躍する。



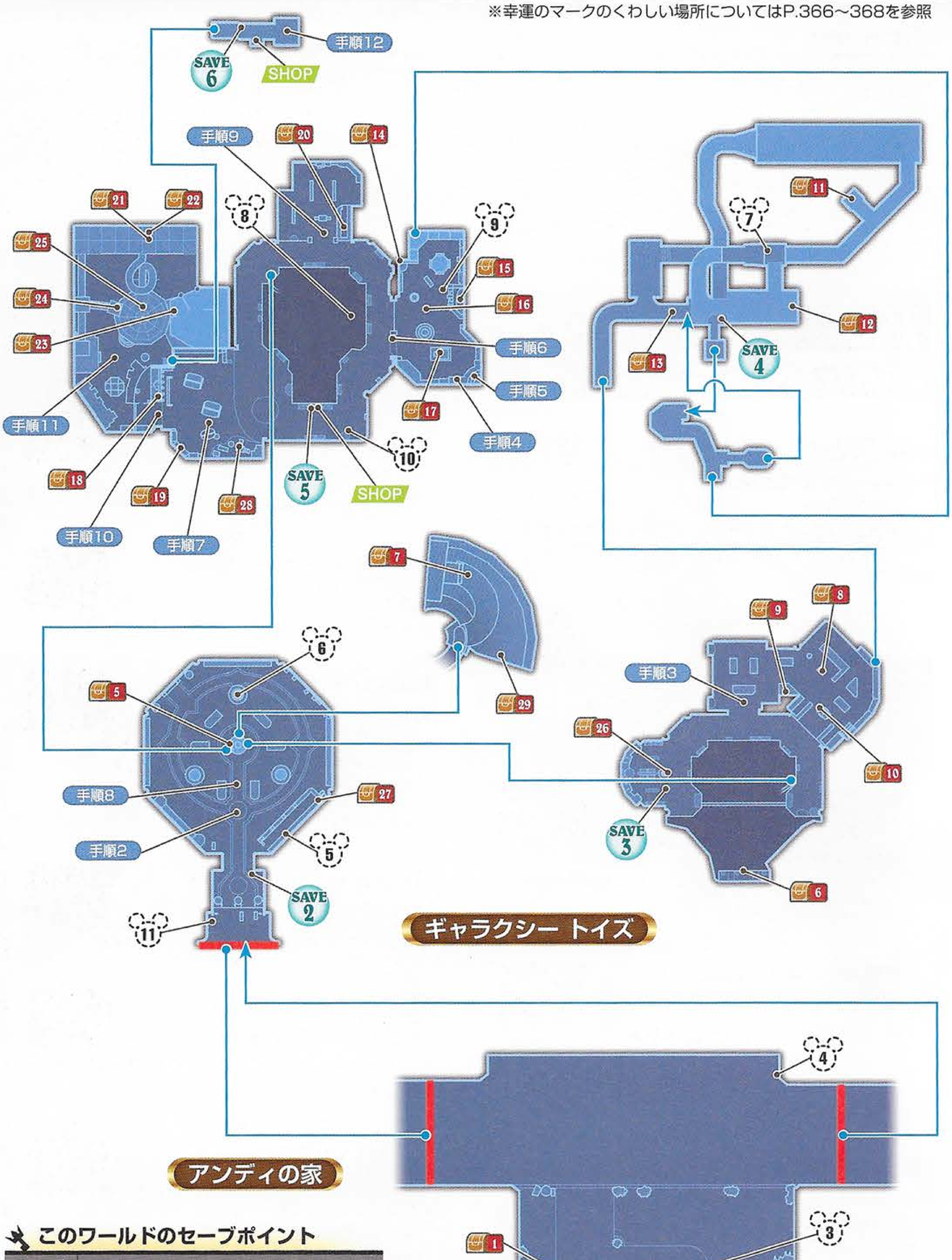


Index

トイボックス 全体図

Toy Box

※幸運のマークのくわしい場所についてはP.366～368を参照



このワールドのセーブポイント

セーブポイント	場所
SAVE1	アンディの家
SAVE2	ギャラクシー トイズ／ホール：1F
SAVE3	ギャラクシー トイズ／ドリンクコーナー
SAVE4	ギャラクシー トイズ／空調ダクト：下部
SAVE5	ギャラクシー トイズ／ホール：3F
SAVE6	ギャラクシー トイズ／キッズ スペース

BATTLE LV

初期レベル LV 12

時期による変化
- トイボックスとキングダム・オブ・コロナをクリアしたあと……LV16
- モンストロポリスとアレンデールをクリアしたあと……LV24
- 終わりの世界をクリアしたあと……LV32

宝箱の中身

※赤色の太字は大きな宝箱の中身

1 **アンディの家の地図**	2 **エリクサー**	3 ミスリルの魔石	4 フローライト	5 **ギャラクシー トイズの地図**	6 プチリボン	7 ポーション	8 パワーアップ
9 エーテル	10 ソルジャーピアス	11 フォーカスリカバー	12 エーテル	13 **Taxi Troubles**	14 ゴールドアミュレット	15 まどうしの杖+	16 フローライト
17 ファイアバングル	18 ハイエーテル	19 アーバスチェーン	20 アビリティリング+	21 フローライト	22 ポーション	23 バスターリング	24 **The Barnyard Battle**
25 サンダーレット	26 ファイアカフス	27 ハイフォーカスリカバー	28 ミスリルのしずく	29 **Mickey Cuts Up**			

攻略手順チャート

スタート

手順1 アンディの家 →P.248
- ハートレスの群れを倒す
  - BONUS [ソラ]エアリカバリー
- ウッディやバズと一緒にギャラクシー トイズへ向かう
  - IN ウッディ、バズ

手順2 ギャラクシー トイズ／ホール：1F →P.250
- ギガースたちを倒す
  - BONUS [ドナルド]アイテム装備数＋1
  - [グーフィー]コンビタイム

手順3 ギャラクシー トイズ／キャラクターグッズコーナー →P.251
- シュープリーム・スマッシャーを倒す
  - バトル シュープリーム・スマッシャー×3(→P.624)
  - BONUS [ソラ]ラピッドスラッシュ

手順4 ギャラクシー トイズ／ベビートイ：ドールズ →P.253
- レコードの上で走って曲を奏でる

手順5 ギャラクシー トイズ／ベビートイ：ドールズ →P.253
- 変な音を出している人形を調べる

手順6 ギャラクシー トイズ／ベビートイ：ドールズ →P.253
- ドールハウスを調べる
- アンジェリック・アンバーを倒す
  - バトル アンジェリック・アンバー(→P.633)
  - BONUS [ソラ]最大MP＋5、ハイジャンプ

手順7 ギャラクシー トイズ／ベビートイ：アウトドア →P.253
- UFOを撃墜する
  - BONUS [ソラ]サンダー

手順8 ギャラクシー トイズ／ホール：1F →P.254
- ウッディたちと話してレックスを捜しに行く

手順9 ギャラクシー トイズ／テレビゲームコーナー →P.254
- ゲームのなかの世界でギガースたちを倒す
  - BONUS [ソラ]アクセサリー装備数＋1
  - 入手 絆のお守り・ビット
  - OUT バズ

手順10 ギャラクシー トイズ／キッズ スペース →P.255
- ギガースでブロックを動かして扉を開ける

手順11 ギャラクシー トイズ／キッズ スペース →P.255
- 3ヵ所にあるブロックをギガースの『マグネブロック』で動かす

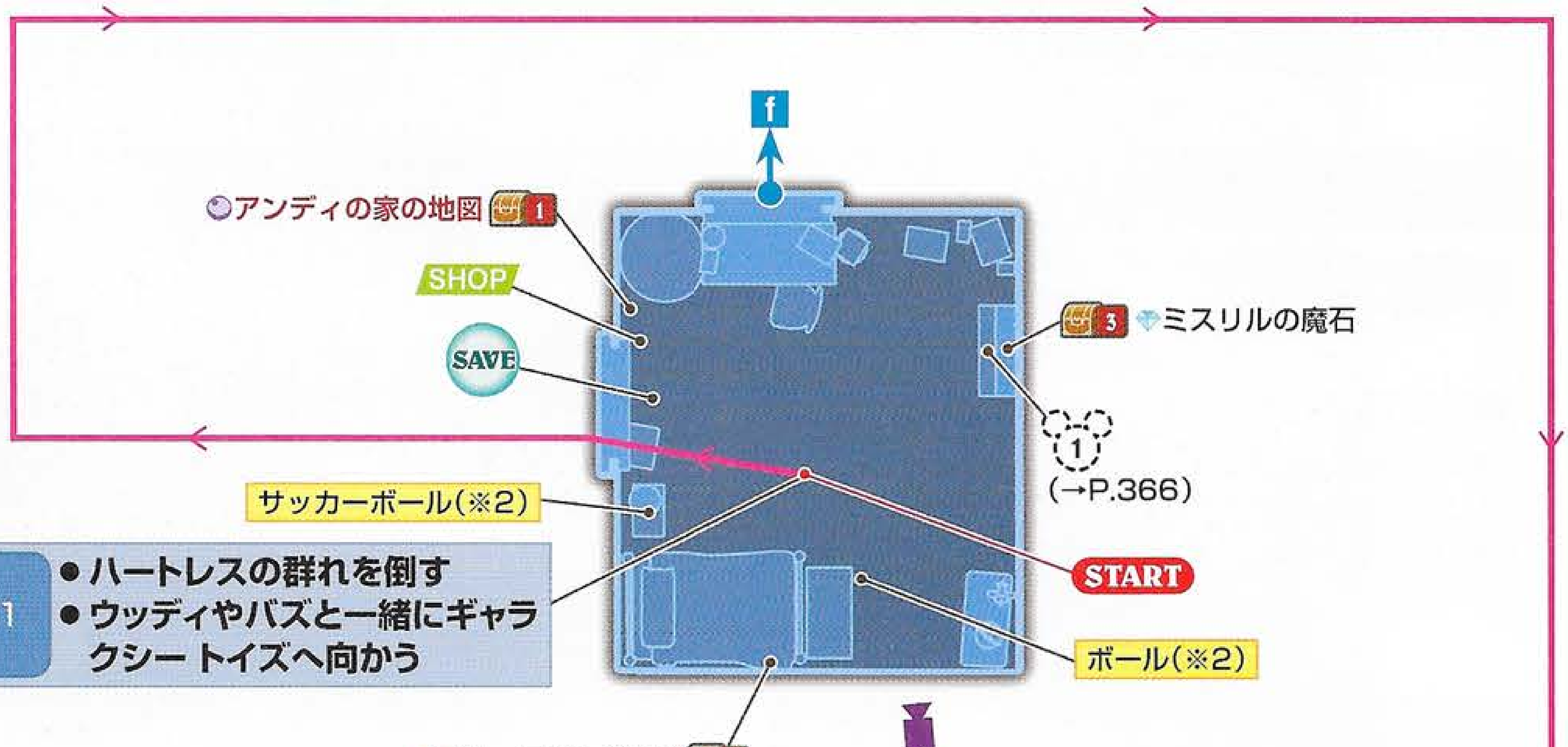
手順12 ギャラクシー トイズ／キッズ スペース →P.255
- 闇の回廊を調べる
- キングオブトイズを倒す
  - IN バズ
  - バトル キングオブトイズ(→P.634)
  - BONUS [ソラ]最大HP＋10、スラッシュドロップ

ワールドクリア
- 入手 ファボデピュティ

トイボックス 攻略ガイド

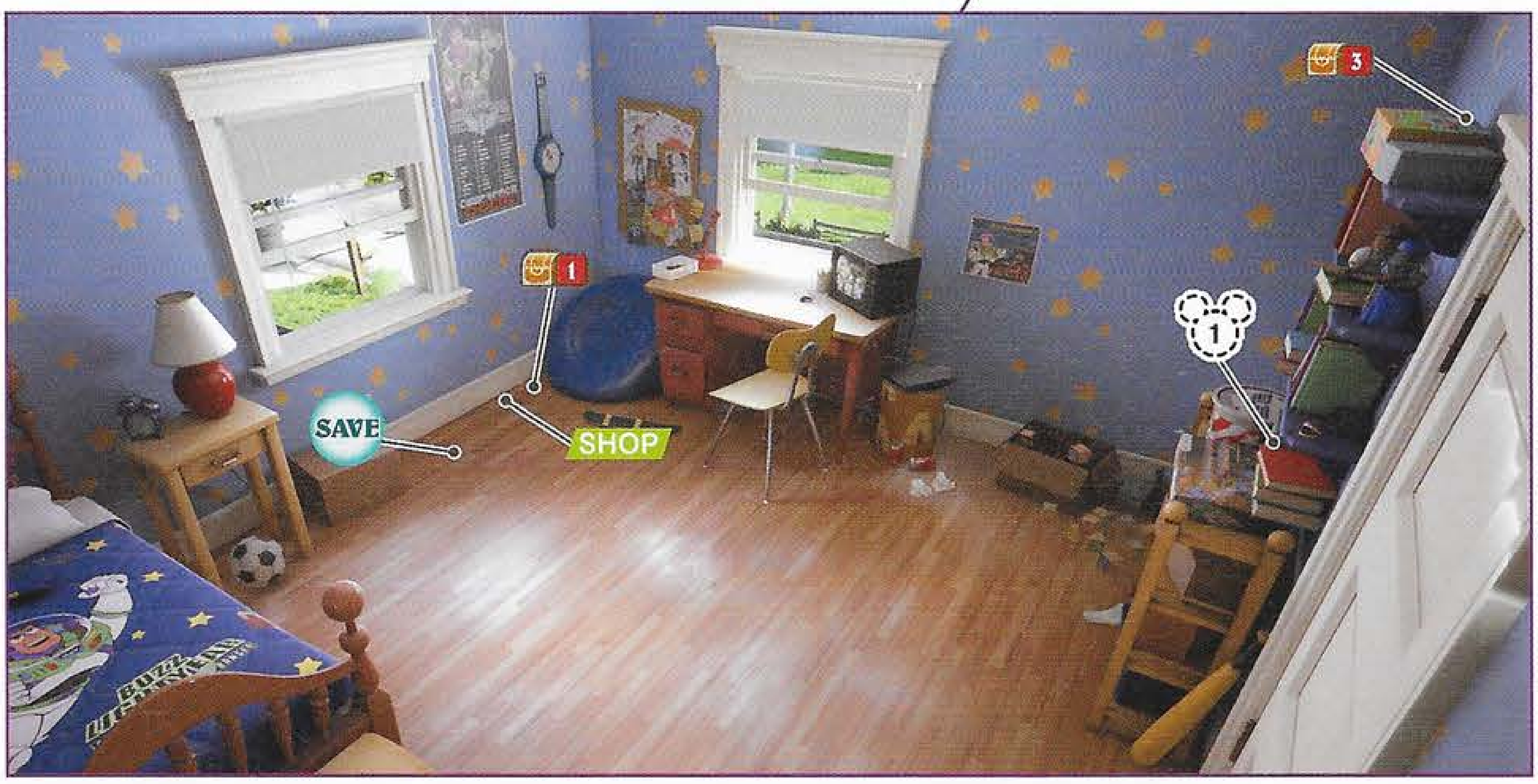
おもちゃ屋の「ギャラクシー トイズ」では、HPが高い大型の敵が多数登場する。あちこちに置かれた戦闘用ロボット「ギガース」をうまく利用しながら戦っていきたい。

アンディの家



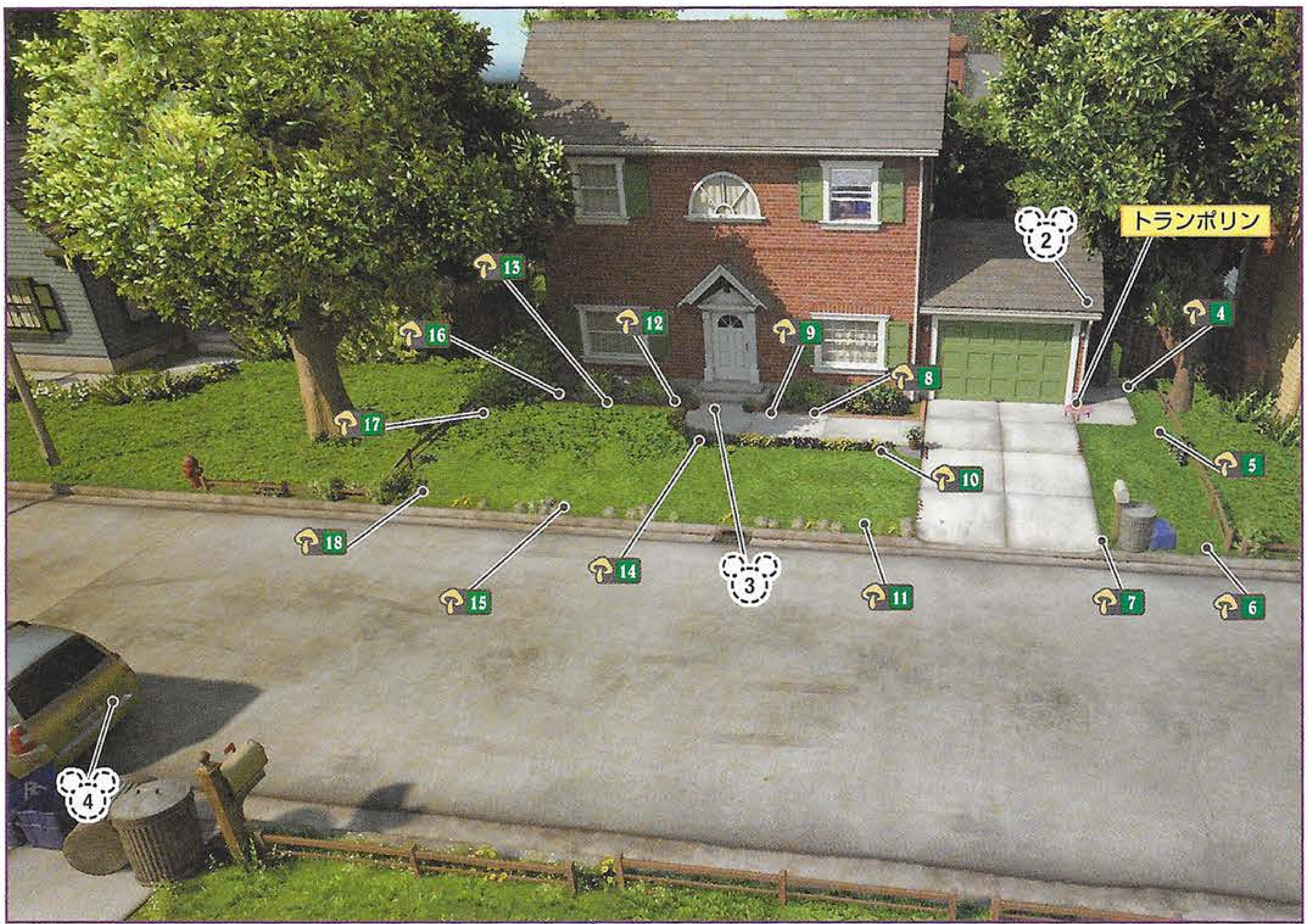
手順1	● ハートレスの群れを倒す ● ウッディやバズと一緒にギャラクシー トイズへ向かう

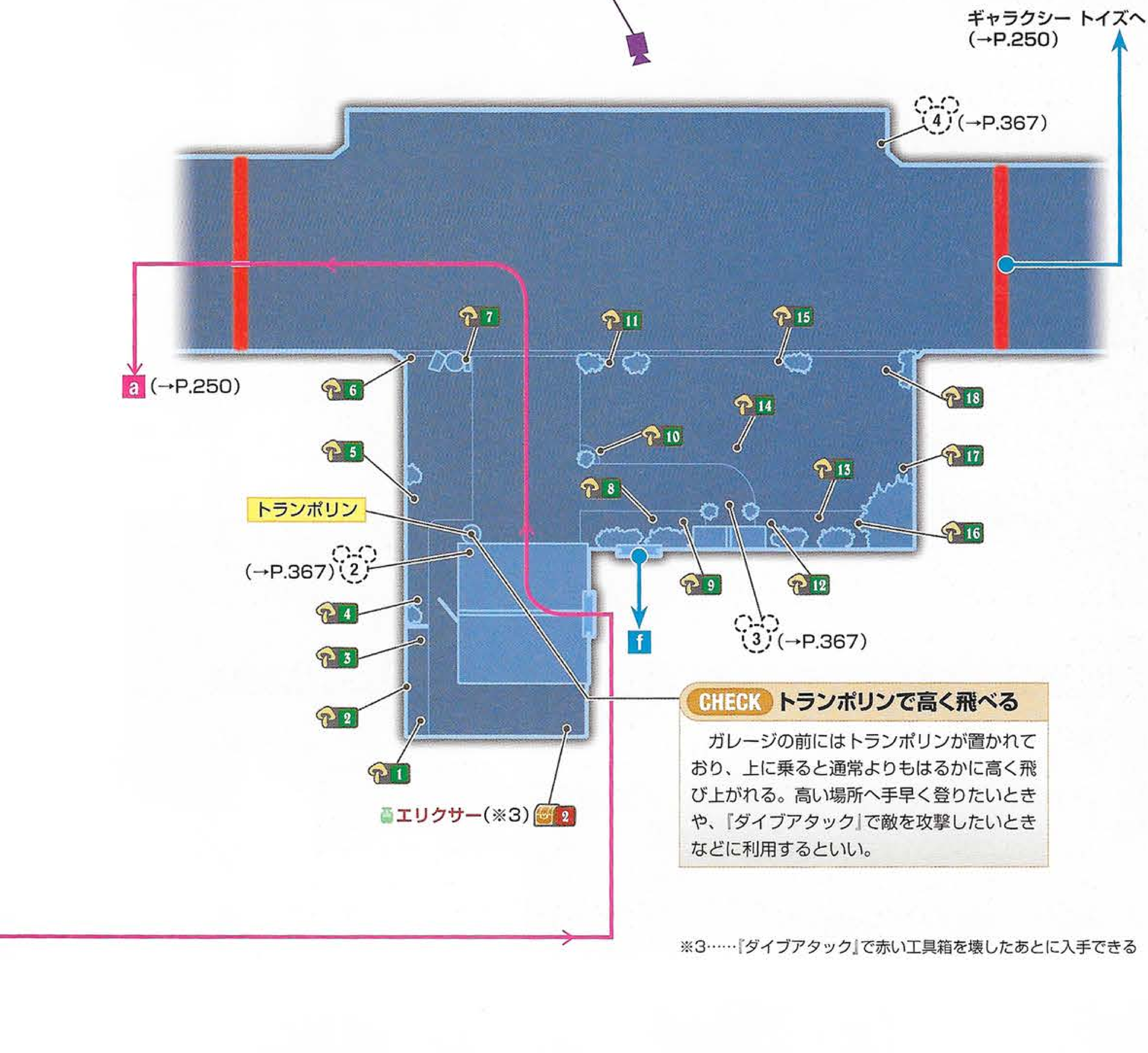
※1……ベッドの下にある
※2……上に乗って移動して敵にぶつかると大ダメージを与えられる



食材ポイントで手に入る食材

No.	食材ポイント	出現確率	手に入る食材
1	ハーブ	50%	ローリエ×2〜3
2	ハーブ	100%	タイム×2〜3
3	ハーブ	50%	バジル×2〜3
4	ハーブ	50%	クローブ×2〜3
5	ハーブ	50%	ローズマリー×2〜3
6	ハーブ	50%	クローブ×2〜3
7	ハーブ	100%	パセリ×2〜3
8	ハーブ	100%	タイム×2〜3
9	ハーブ	100%	バジル×2〜3
10	ハーブ	100%	バジル×2〜3
11	ハーブ	50%	タイム×2〜3
12	ハーブ	50%	パセリ×2〜3
13	ハーブ	50%	パセリ×2〜3
14	ハーブ	100%	クローブ×2〜3
15	ハーブ	50%	ローリエ×2〜3
16	ハーブ	100%	ローズマリー×2〜3
17	ハーブ	50%	ローズマリー×2〜3
18	ハーブ	50%	バジル×2〜3





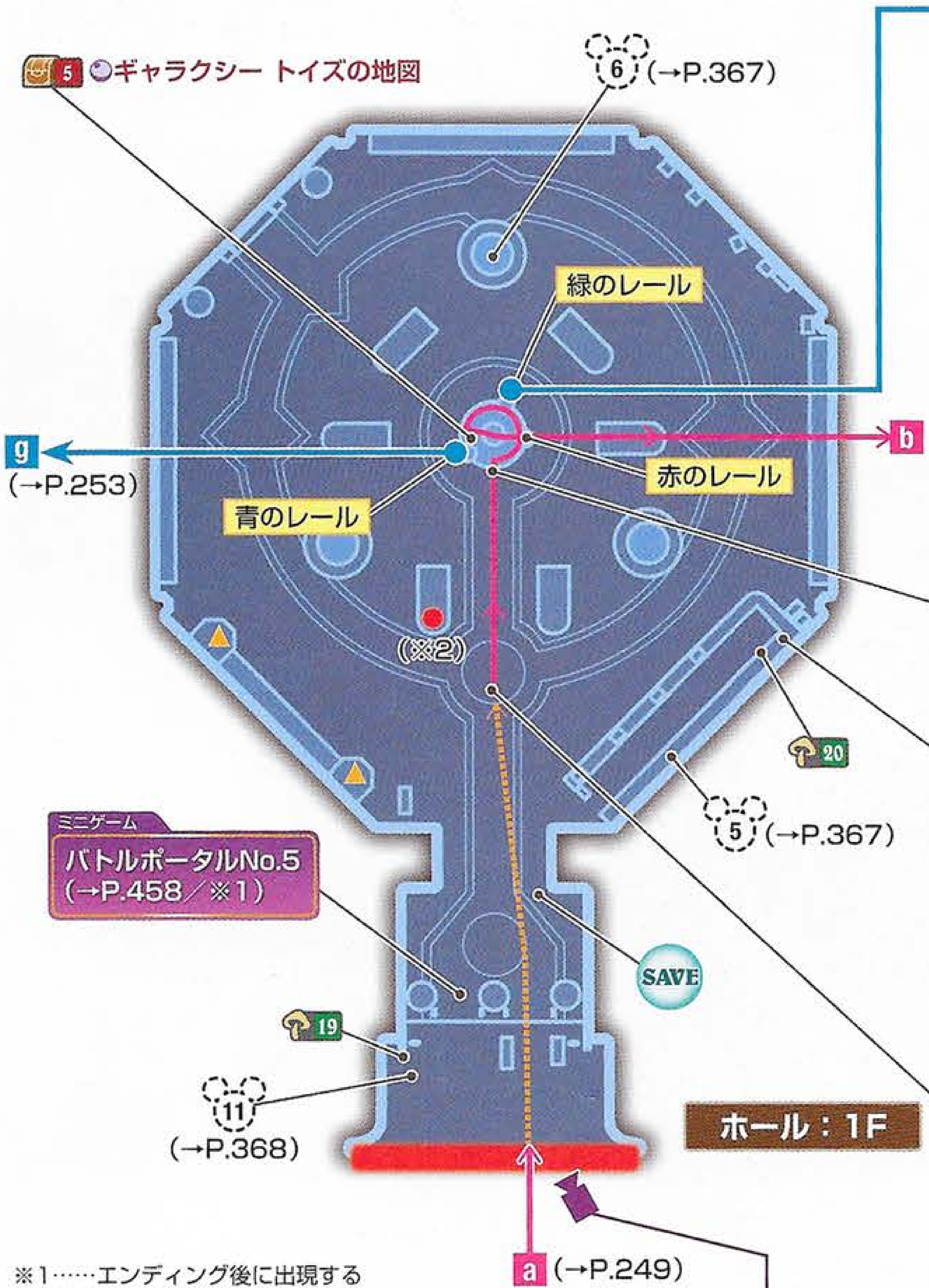
CHECK トランポリンで高く飛べる

ガレージの前にはトランポリンが置かれており、上に乗ると通常よりもはるかに高く飛び上がれる。高い場所へ手早く登りたいときや、『ダイブアタック』で敵を攻撃したいときなどに利用するといい。

※3……『ダイブアタック』で赤い工具箱を壊したあとに入手できる

ギャラクシー トイズ

● ……はじめから乗れるギガース：パワータイプ
▲ ……はじめから乗れるギガース：スピードタイプ

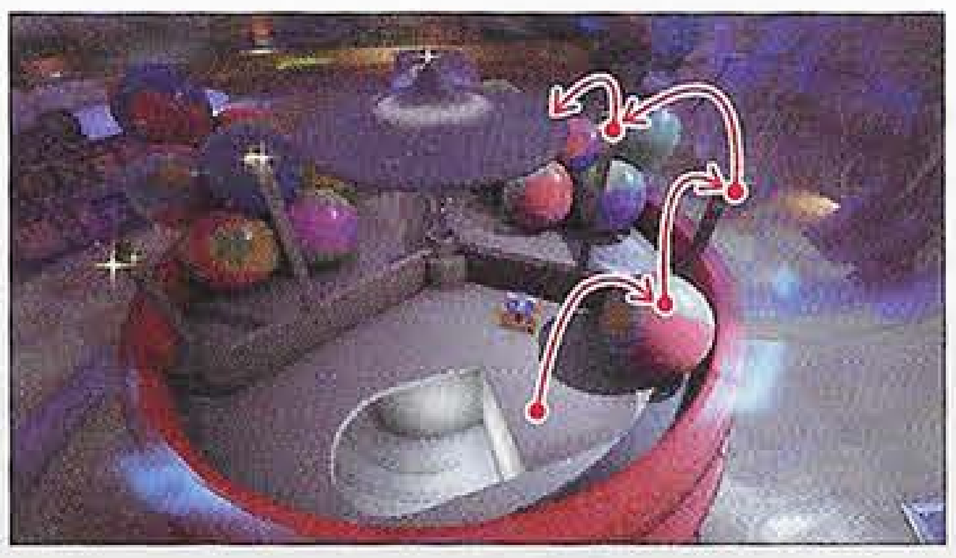


※1……エンディング後に出現する
※2……手順2のあいだのみ出現



CHECK レールで上の階へ行ける

プライズマシンの景品受け取り口から上へのぼったところにある3本のレールは、赤が2F、青が3F、緑が天井近くの小部屋につながっている。まずは小部屋に行って宝箱の中身を入手し、そのあと2Fへ向かおう。



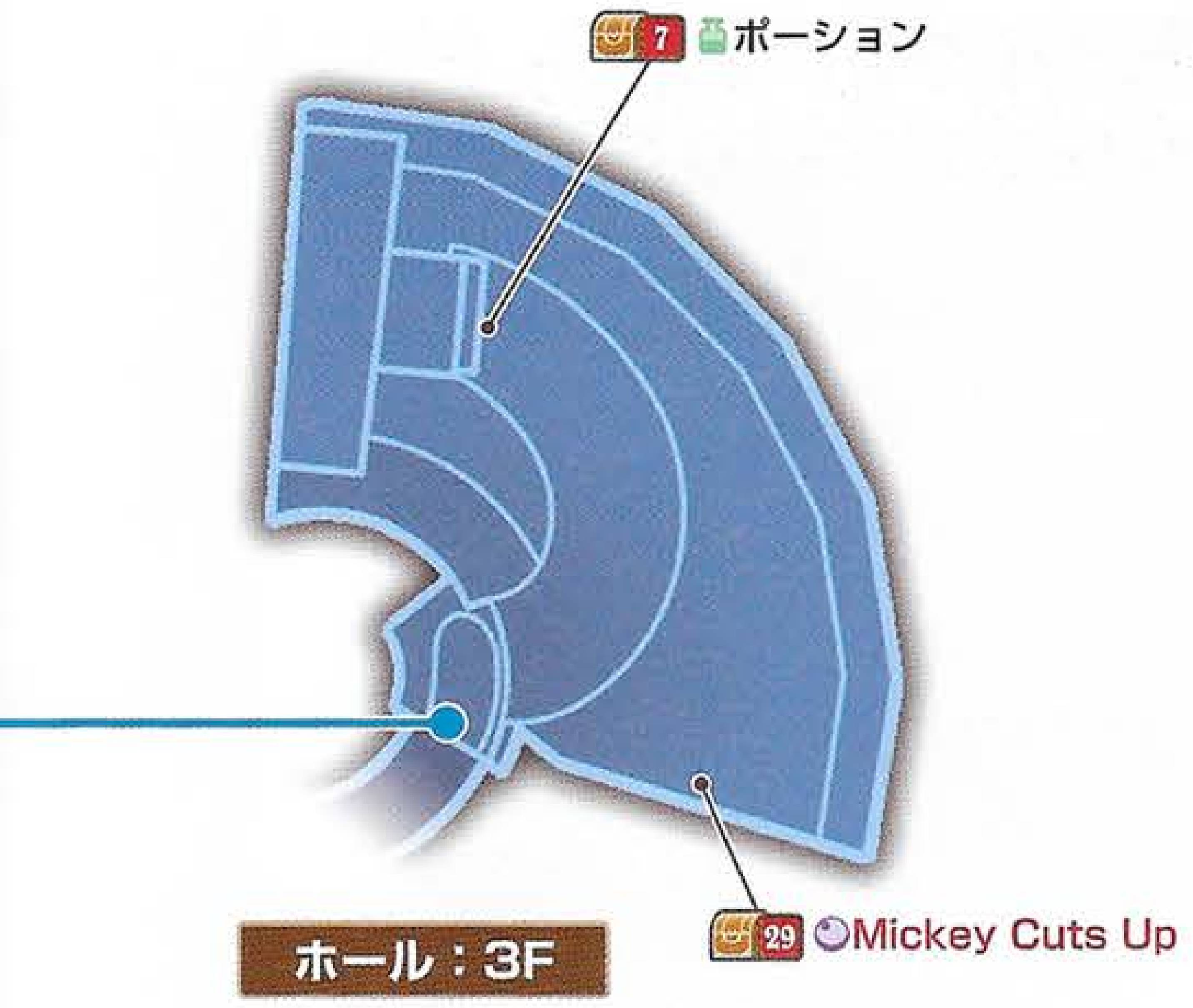
⬆矢印のように移動して台の上に乗れば、レールの場所まで行ける。

手順2 ●ギガースたちを倒す

この場所でのバトルは、ソラがギガース：スピードタイプに乗った状態ではじまる。敵のギガースたちは、ほかの敵よりも手ごわいので、こちらもギガースに乗ったままで戦うのがオススメだ(ギガースの操作方法などはP.416を参照)。なお、HPをゼロにした敵のギガースや、最初から店内に置かれているギガースにも、△ボタンの『乗り込む』で乗ることができる。ソラが乗っているギガースが敵の攻撃を受けて破壊された場合は、ほかのギガースに乗りかえるといい。



⬆ソラが乗りこんで動かせるギガースには3種類のタイプがあり、それぞれ性能が異なる(→P.417)。



CHECK ボクシングマシンで遊ぼう

キャラクターグッズコーナーの奥にはボクシングマシンがあり、△ボタンで調べると遊ぶことができる。パンチを先に4回当てたほうが勝ちで、ソラが勝てば宝箱が出現してパワーアップが手に入るのだ。負けてもペナルティはないので、勝つまで何度でも挑戦しよう。



←○ボタンでパンチを出し、□ボタンでガードを行なえるが、スタート直後から○ボタンを連打するだけで簡単に勝てる。



CHECK ファイアカフスの取りかた

ファイアカフスが入った宝箱は、ドリンクコーナー入口の「DRINK FACTORY」の上に置かれている。かなり高い場所にあるが、下の写真のルートで取りに行けばOK。



⬆自動販売機を登ったあとに果物の上を飛び移っていけば、宝箱のもとへ行ける。

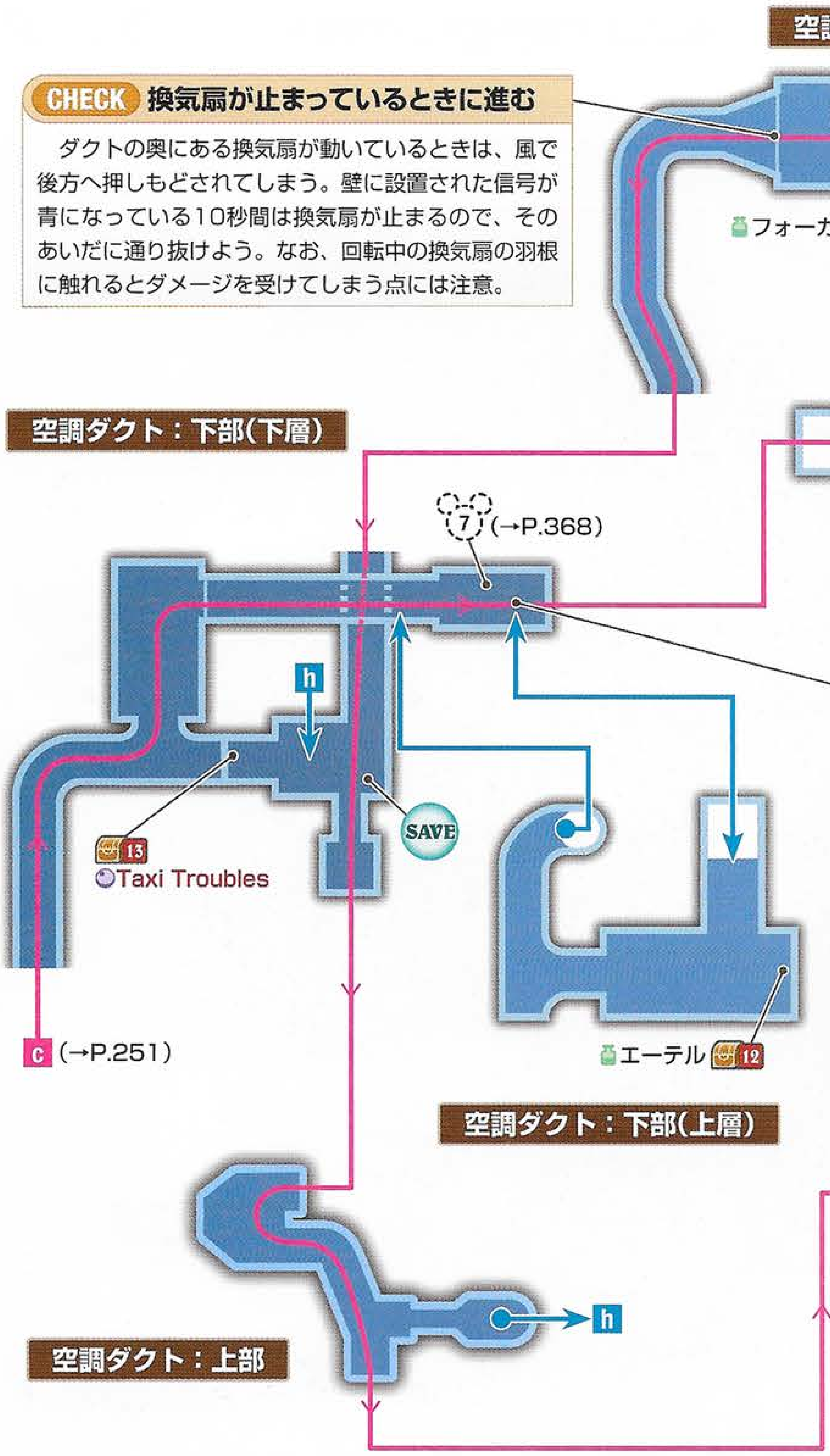
CHECK プチリボンを取りに行く方法

プチリボンが入った宝箱がある場所は、2Fの通路からはかなり遠く、ジャンプでも届かない。3Fのセーブポイントの近くから吹き抜けの下へ向かって飛び降りるか、一度2Fまたは3Fを訪れたあとに1Fからアスレチックフローを使えば、宝箱の近くへ行くことが可能だ。

食材ポイントで手に入る食材

No.	食材ポイント	出現確率	手に入る食材
19	◎白い箱	100%	バター×2またはコルニッション×2
20	◎白い箱	100%	チーズ×2またはキャビア×2
21	◎白い箱	100%	チョコレート×2またはキャビア×2
22	◎白い箱	100%	カボチャ×2またはトマト×2
23	◎白い箱	100%	チョコレート×2またはコルニッション×2
24	◎白い箱	100%	バター×2またはコルニッション×2
25	◎白い箱	100%	牛肉×2またはニンニク×2

Index



CHECK 換気扇が止まっているときに進む

ダクトの奥にある換気扇が動いているときは、風で後方へ押しもどされてしまう。壁に設置された信号が青になっている10秒間は換気扇が止まるので、そのあいだに通り抜けよう。なお、回転中の換気扇の羽根に触れるとダメージを受けてしまう点には注意。

CHECK 換気扇の風に乗ってジャンプ

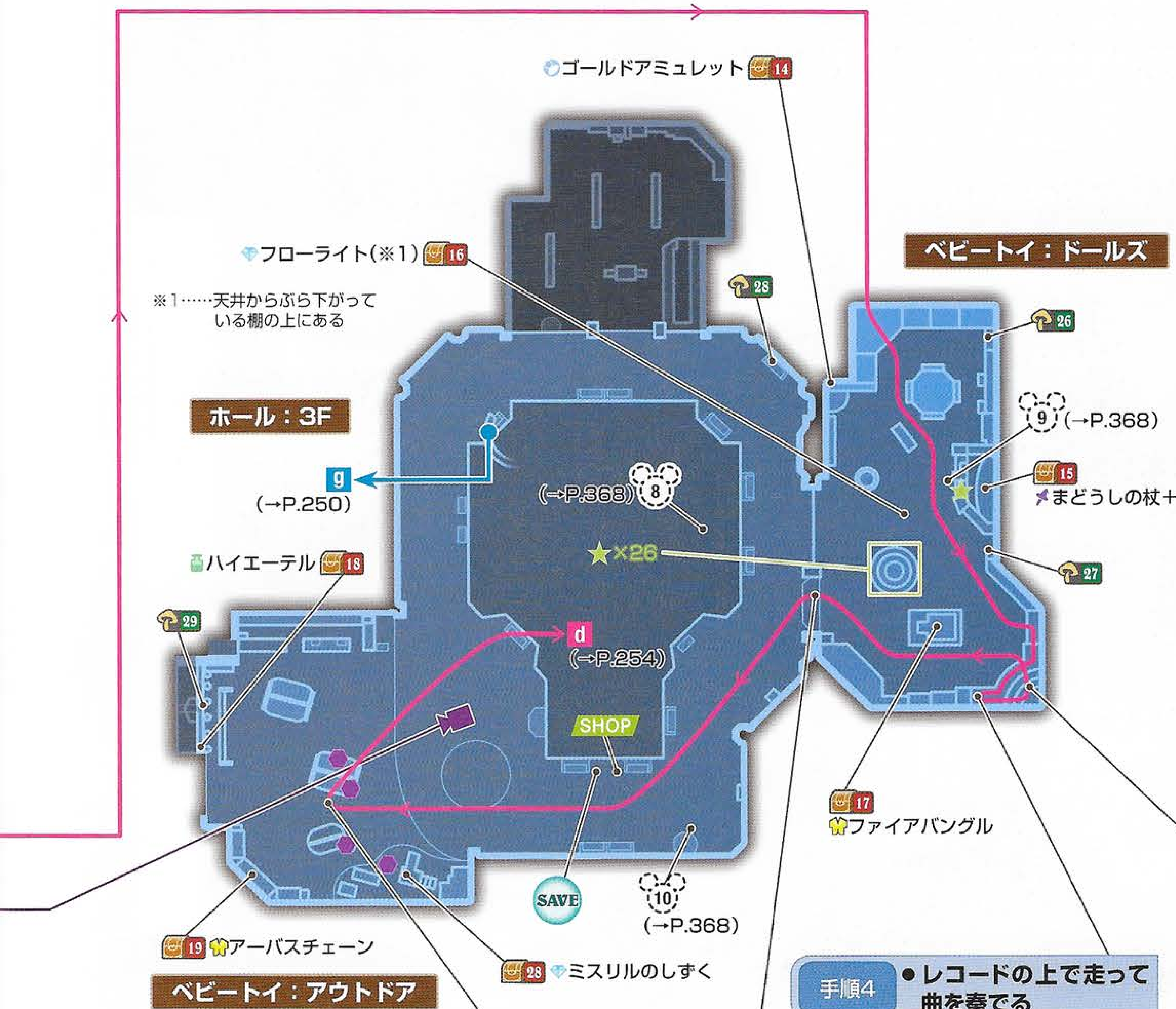
垂直に伸びたダクトの床に換気扇が設置されており、数秒おきに動いたり止まったりをくり返している。ちょうど動きはじめたときにソラが換気扇の上にいれば、風に乗って上の階層まで飛び上がれるのだ。



↑飛び上がる前から、着地したい方向へ左スティックを入力しておこう。



★……上に乗ると高く飛び上がれるぬいぐるみ(バウンシーペッツ)。部屋のなかの敵をある程度倒すと襲いかかってくる
●……トランポリン



手順4 ●レコードの上で走って曲を奏でる

手順5 ●変な音を出している人形を調べる

手順6 ●ドールハウスを調べる ●アンジェリック・アンバーを倒す(→P.633)

手順7 ●UFOを撃墜する

この場所では、リトルグリーンメンを連れ去ったUFOが、ワープをくり返しながら飛びまわる。ハートレスやギガースも出現するが、UFOを撃墜すればバトルに勝利できるので、ほかの敵にはかまわずにUFOだけを狙いたい。UFOの高度が高くてソラの攻撃が届かないときは、4ヵ所に置かれたトランポリンに乗って高く飛ぶか、ギガースに乗りこんで攻撃するといいだろう。



⬆UFOを撃墜するには、攻撃を何度も当てて、画面左上にある黄色のゲージをゼロにすればいい。

食材ポイントで手に入る食材

No.	食材ポイント	出現確率	手に入る食材
26	◎白い箱	100%	チーズ×2またはオリーブオイル×2
27	◎白い箱	100%	牛肉×2またはニンニク×2
28	◎白い箱	100%	カボチャ×2またはトマト×2
29	◎白い箱	100%	チーズ×2またはオリーブオイル×2

手順9 ●ゲームのなかの世界でギガースたちを倒す

テレビゲームコーナーに行くと、ソラだけがゲームのなかの世界へ飛ばされる。敵のギガースを倒していかなければもとの世界へもどれないので、こちらもギガースに乗って戦おう（詳細はP.415を参照）。ゲームのなかの世界から脱出したあとは、バズがパーティーから外れるほか、ミニゲーム『VERUM REX -Beat of Lead-』を自由に遊べるようになる。

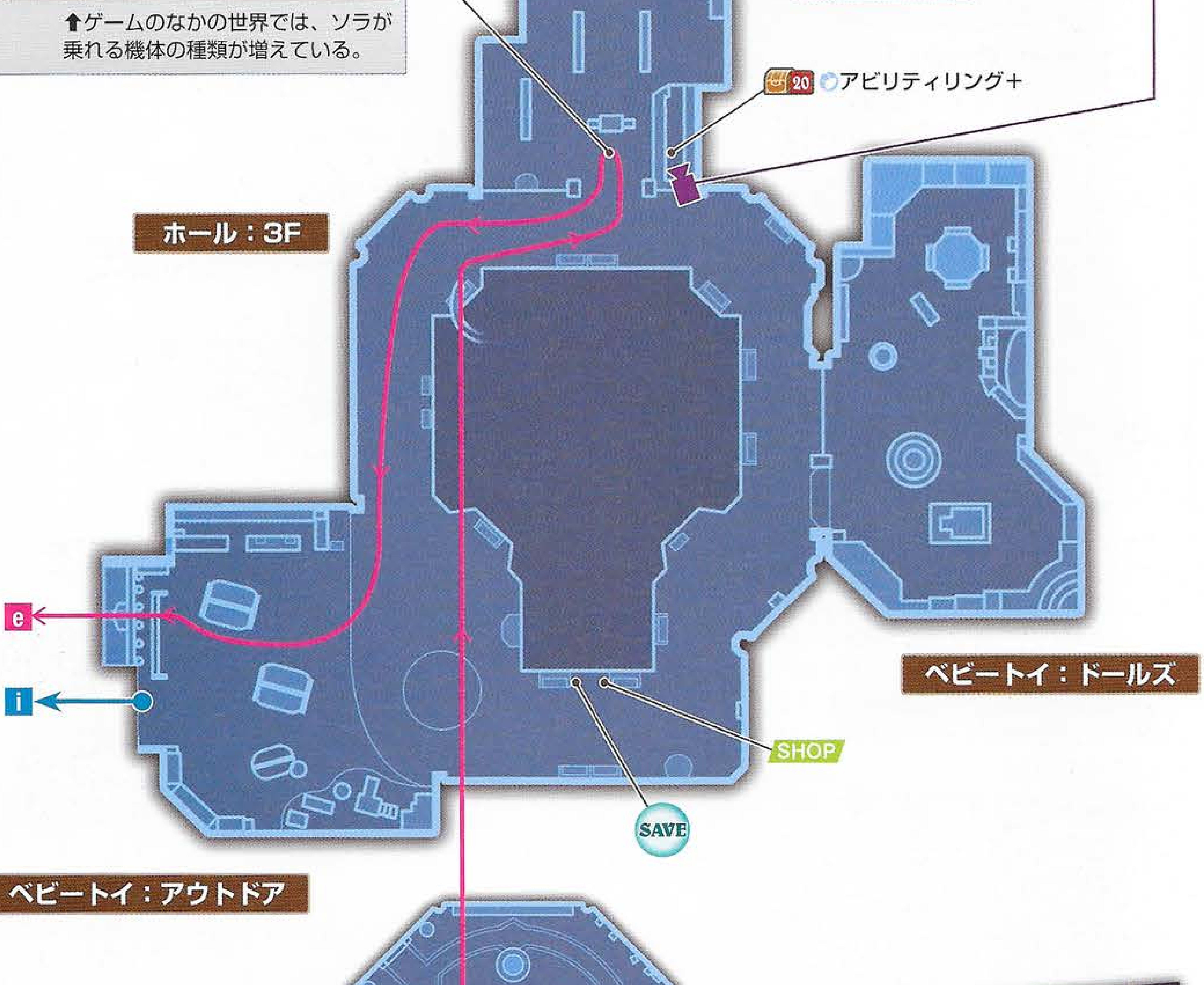


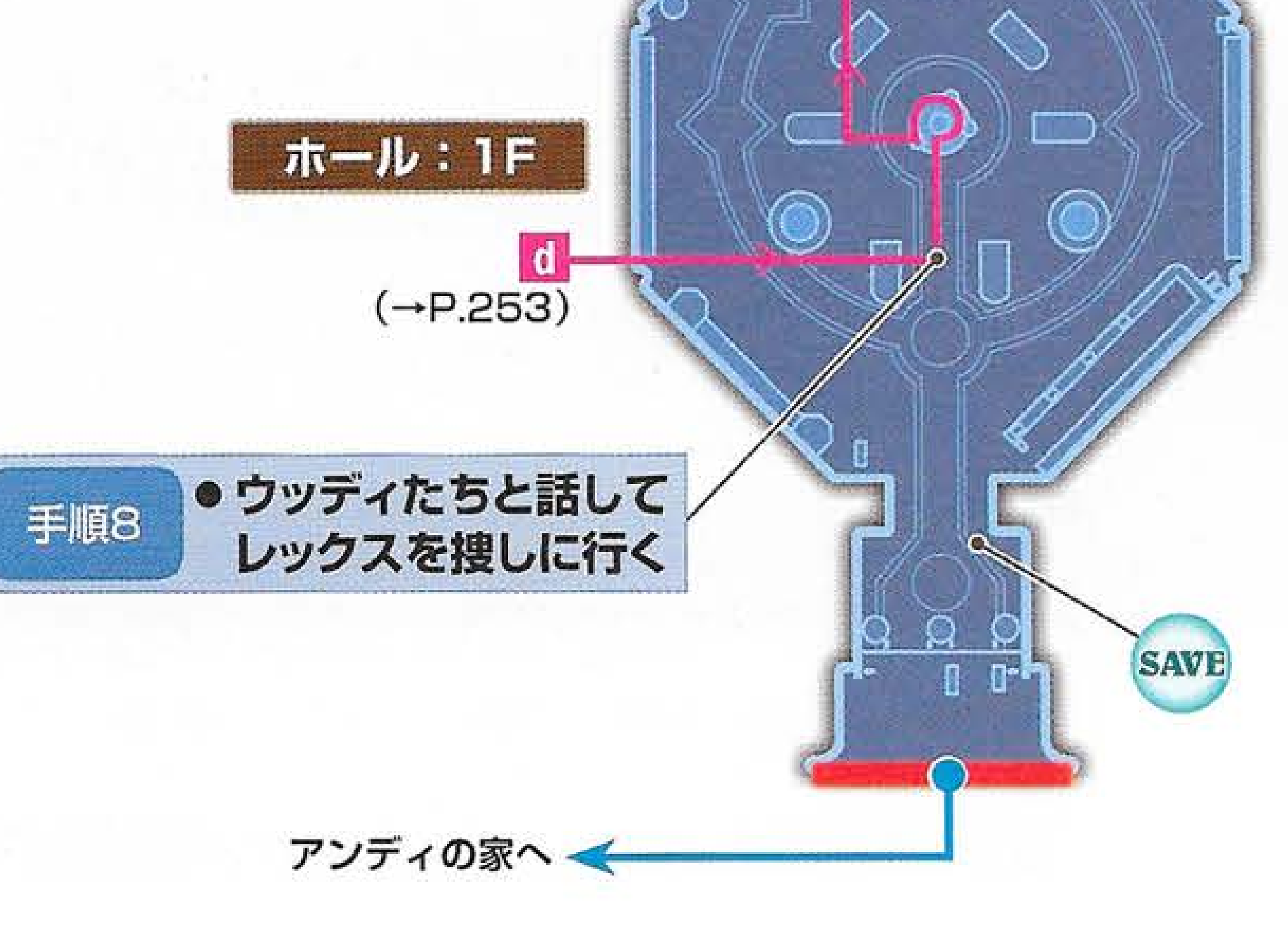
⬆ゲームのなかの世界では、ソラが乗れる機体の種類が増えている。



テレビゲームコーナー

ミニゲーム VERUM REX -Beat of Lead- (→P.415)



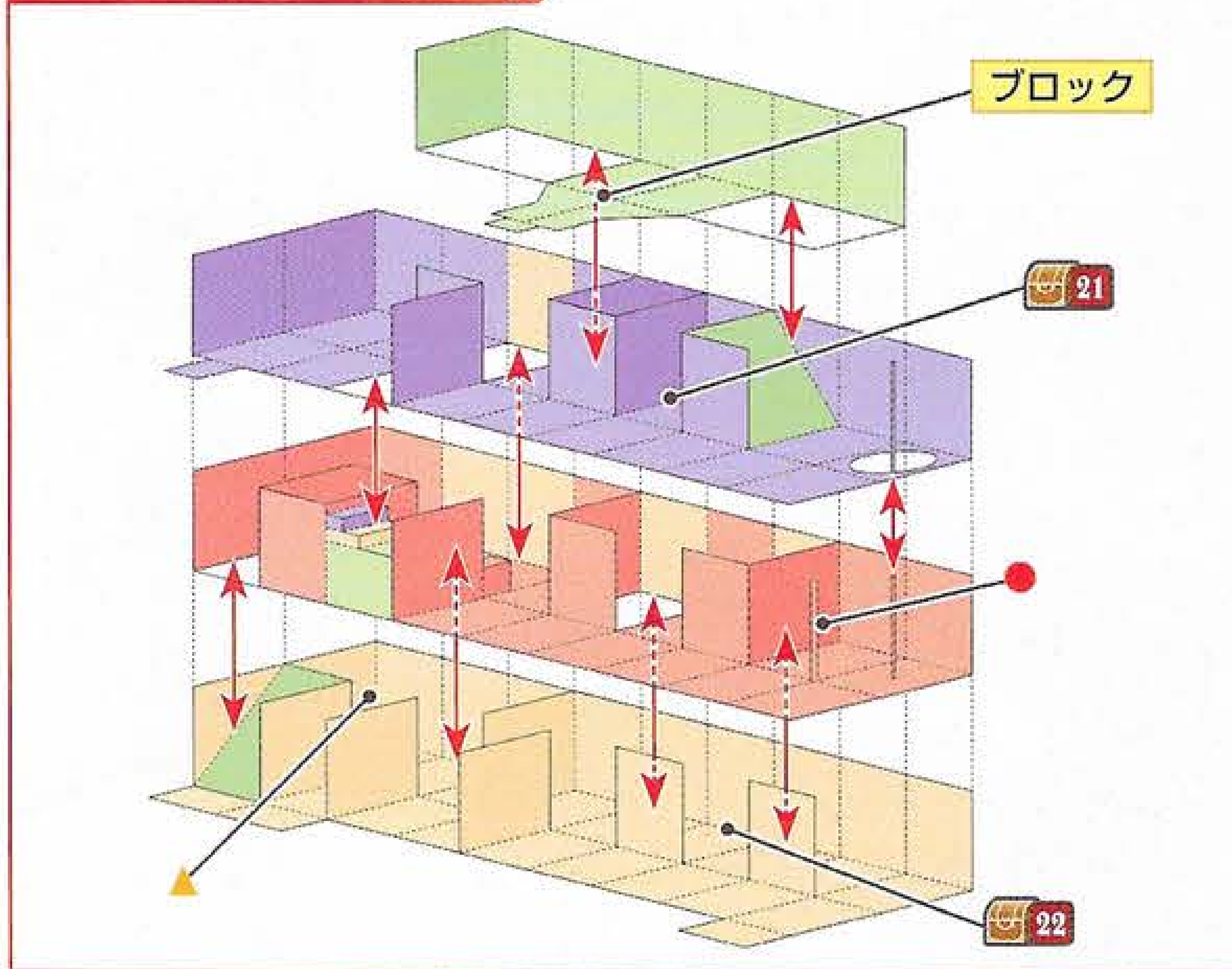


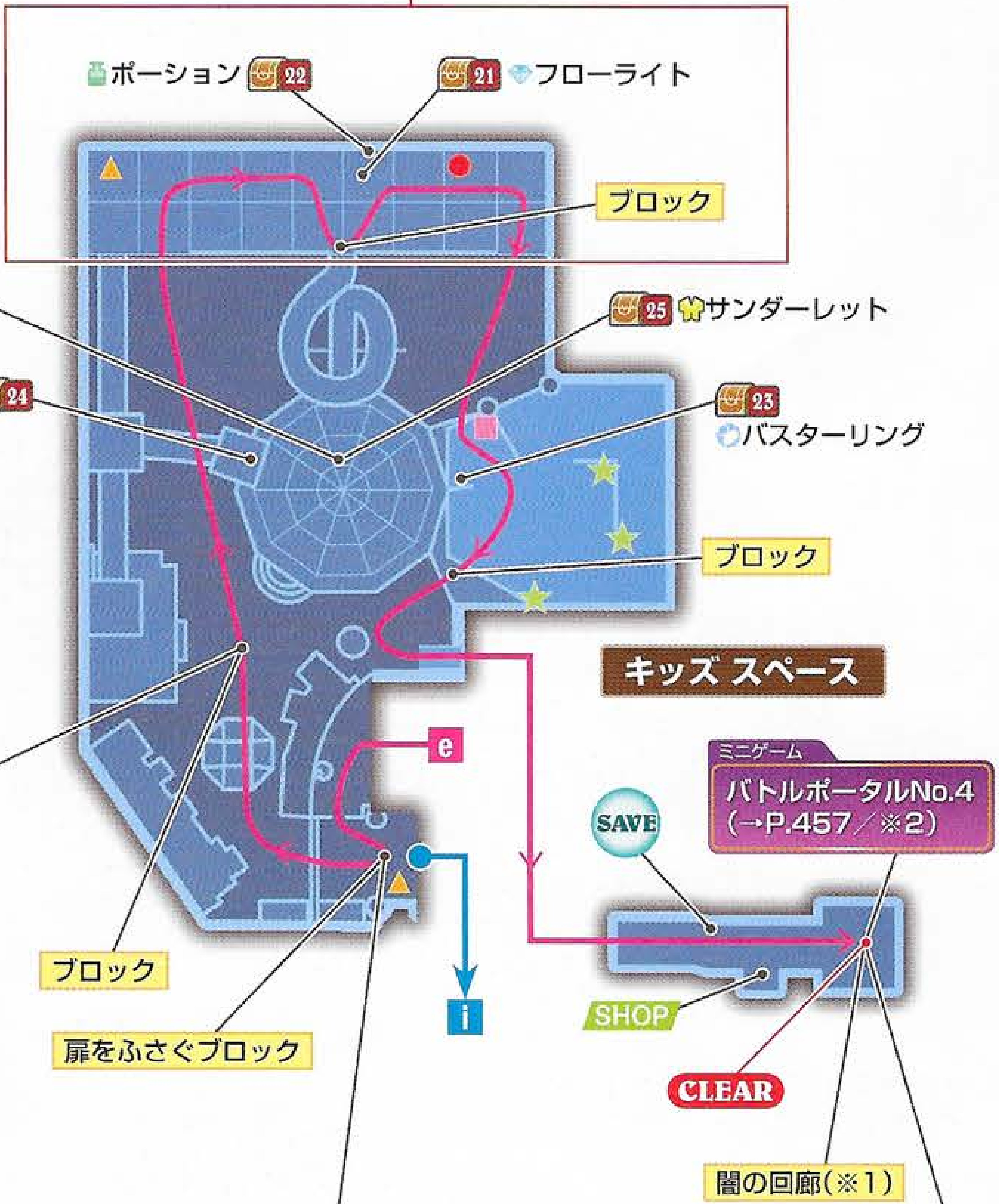
手順8 ●ウッディたちと話してレックスを捜しに行く



★……上に乗ると高く飛び上がれるぬいぐるみ(バウンシーペッツ)。部屋のなかの敵をある程度倒すと襲いかかってくる
●……はじめから乗れるギガース：パワータイプ
▲……はじめから乗れるギガース：スピードタイプ
■……はじめから乗れるギガース：シュータータイプ

キューブハウスのマップ





CHECK ボールプールのなかに宝箱が隠れている

宝箱25はボールプールの中央付近にあるが、ボールに隠れて見えなくなっている。なかなか見つけられないときは、天井からつるされている棒で『ポールスピン』を行ない、周囲のボールを吹き飛ばすといい。



⬆ボールだけでなく、棒の近くにいる敵も吹き飛ばすことができる。

手順11 ●3ヵ所にあるブロックをギガースの『マグネブロック』で動かす

闇の回廊は、キッズ スペースの天井付近にある空調ダクト内に出現している。3ヵ所に置かれたブロックをギガースの『マグネブロック』で動かして、ダクトの通風孔まで積み上げよう。どの場所のブロックから動かしてもいいが、各ブロックに近づくと周辺に敵が出現し、全滅させるまで『マグネブロック』が使えなくなるので注意。



⬆キューブハウスの最上階に置かれたブロックは、ハウスの1階や2階にいる敵も全滅させなければ動かせない。



⬆ギガースに乗ったままサイコロの奥にあるブロックに近づくには、ギガースの『ショット』などでサイコロを消せばOK。

手順12 ●闇の回廊を調べる ●キングオブトイズを倒す(→P.634)

手順10 ●ギガースでブロックを動かして扉を開ける

キッズ スペースの入口の扉はブロックでふさがれており、最初の時点では開くことができない。ソラが扉に近づくと、自動的にギガース：スピードタイプに乗りこむので、その場で◎ボタンの『マグネブロック』を使ってブロックを動かせば、扉が開くようになる。

※1……ワールドクリア後に消える
※2……エンディング後に出現する







キングダム・オブ・コロナ

Kingdom of Corona

映画『塔の上のラプンツェル』に登場する、水と緑に恵まれた王国。その昔、太陽のしずくが地上に落ちて、癒やしの力を持つ魔法の金色の花が生まれたといわれる。





塔の窓からラプンツェルの長い金髪が伸びており、上部には年に一度だけ現れる不思議な灯りがきらめく。

コマンドメニュー



ショートカット時



シュートロック時





このワールドのおはなし

静かな森に降り立ったソラたちは、隠された洞窟の先で塔を見つけます。そこで出会ったのは、とても長い金髪を持つ少女ラプンツェルでした。彼女はずっと塔のなかで過ごしてきたものの、誕生日の夜に現れる不思議な灯りの正体を確かめたくて、はじめて塔の外へ出てお城へ行こうとしていたのです。ソラたちは彼女と一緒にいたフリンに頼まれ、ラプンツェルの護衛を引き受けますが……。





「毎年、私の誕生日に現れる光——
はっきりと感じる。あの光は私のために」

どんなワールド？ 自然豊かな森と活気にあふれる城下町



⬆森のなかには、フリンの似顔絵が描かれた手配書があちこちに貼られている。



⬅ラプンツェルが暮らす塔は、入口がとても高い場所にある。ゴーテルは、ラプンツェルの髪を扉の上のフックに引っかけ、ロープがわりにして出入りしていた。



➡沼の朽ちた大木のなかにある扉は、原作にのみ登場する酒場「かわいいアヒルの子」の隠し通路の出口。扉のなかには入れないものの、たたくとプライズが出現する。



⬆コロナの町にある壁画は、国王夫妻と行方不明になった王女を描いたもの。

マップ移動時の演出



王国の紋章にも使われている太陽のマーク。ラプンツェルが記憶を取りもどすきっかけになる重要な模様だ。

宝箱



淡い紫の大きな宝箱と緑色の小さな宝箱。フタの模様は、どちらも魔法の金色の花がモチーフだ。

ワールドクリア時に手に入るキーブレード

エバーアフター

ブレードは塔と太陽、柄の部分は魔法の金色の花をかたどっている。キーチェーンはラプンツェルの金髪で、先端の飾りはフライパン。





Index



キングダム・オブ・コロナのキャラクター



ラプンツェル

Rapunzel

登場作品 『塔の上のラプンツェル』(2010年)

とても長く美しい金髪を持つ少女。幼いころより「外の世界はあぶない」とゴーテルに聞かされて育ち、森の奥にそびえる塔から一度も外へ出ずに暮らしてきた。好奇心が旺盛で、「誕生日の夜に遠くの空に現れる不思議な灯りを間近で見たい」という夢をずっと抱きつづけていたが、18歳の誕生日の前日にフリンと出会ったことをきっかけに、その夢をかなえるべく外の世界へ足を踏み出す。



⬆21メートルにもおよぶ長い髪をロープのように自在にあやつり、ぶら下がって遠くへ渡ったり、相手の身体に巻きつけて自由を奪ったりする。

原作では? 彼女の長い髪には魔法の金色の花の力が宿っており、ケガや病気を治せるほか、身体を若返らせることもできる。ゲーム中でその力を使うのは一度だけだが、原作ではフリンやゴーテルに何度か使用した。



⬅治したい箇所に髪を当てながら歌を歌うと、髪の魔力が発揮される。





街での姿

コロナの町を散策するときは、長い髪が邪魔にならないよう、三つ編みにしてやや短めにまとめたスタイルに。



パスカル

Pascal

登場作品 『塔の上のラプンツェル』(2010年)

いつもラプンツェルと一緒にいるカメレオン。身体が小さくて非力だが、ラプンツェルを応援する気持ちは誰にも負けない。塔のなかで暮らすラプンツェルにとっては唯一の友だちで、何でも話せる大切な存在。

原作では? 相手の耳に舌を伸ばして驚かせるのが得意。ゲーム中では内緒話をしていたフリンにおしおきをするときに使用し、映画では気を失ったフリンを起こすときに使う。



フリン・ライダー

Flynn Rider

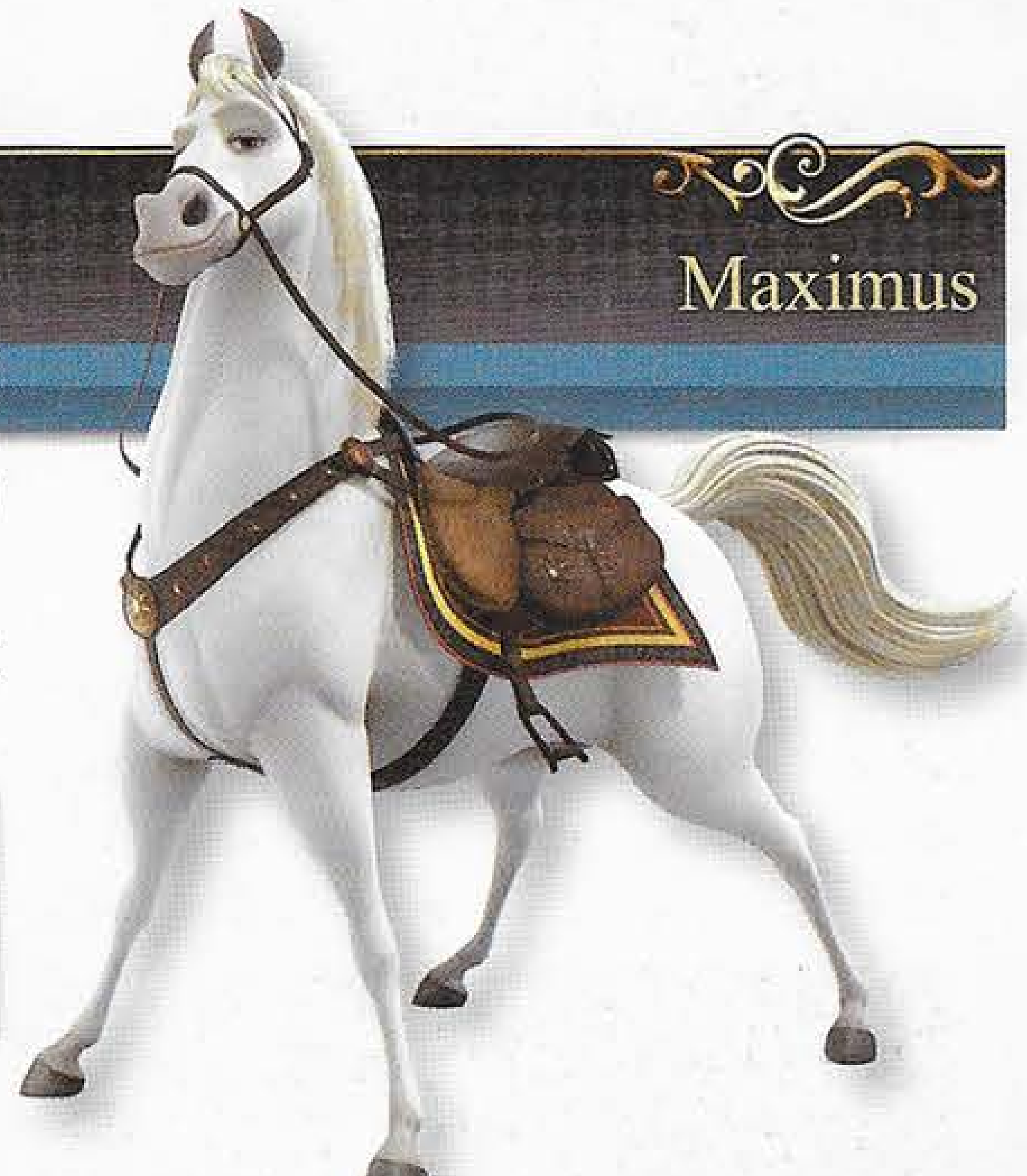
登場作品『塔の上のラプンツェル』(2010年)

王国で指名手配中の大泥棒。王女のティアラを盗み出し、追っ手から逃れる途中で森の奥の塔に忍びこみ、ラプンツェルと出会った。取り上げられたティアラを返してもらうため、しぶしぶラプンツェルの旅のガイドを引き受けるが、旅をつづけるうちに彼女と心を通わせていく。



⬅腕っぷしよりも口のうまさで危機を切り抜けるタイプ。ソラたちもうまく丸めこまれ、旅に同行することになる。

原作では? 「フリン・ライダー」はじつは偽名で、本当の名前はユージーン・フィッツハーバートという。ラプンツェルがフリンをユージーンと呼ぶようになるのは、ゲーム中では物語の終盤から。一方、映画では、城へ向かう途中でフリンが本名を明かしたときからユージーンと呼びはじめるのだ。



マキシマス

Maximus

登場作品『塔の上のラプンツェル』(2010年)

王国の警備隊長の愛馬。仕事熱心で、乗り手がいなくても指名手配中のフリンを執拗に追いつづける。その執念が実ってフリンを見つけるが、一緒にいたラプンツェルと意気投合し、彼女の夢をかなえるために1日だけフリンと手を組む。

原作では? お尻をついてすわったりシッポを振ったりと、まるでイヌのような仕草を見せるのは、原作でもゲーム中でも同じ。嗅覚もかなり鋭く、原作では隠し通路を見つける場面もあった。



ゴーテル

Mother Gothel

登場作品『塔の上のラプンツェル』(2010年)

ラプンツェルと一緒に塔で暮らし、彼女の母親を装う女性。じつは400年以上も生きてきた老婆で、魔法の金色の花の力を利用して若さを保っている。花の魔力を独占するため、髪にその力を宿した赤ん坊のラプンツェルを誘拐し、塔に閉じこめて育ててきたが、彼女が外へ出たことに気づいて連れもどそうとする。



原作では? 一見、優しい母親のように振る舞うも、言葉の端々に強欲な性格がにじみ出ていた。また、言葉たくみに人をあやつるのが得意で、原作ではラプンツェルを連れもどすとき、フリンと仲間割れした盗賊の兄弟に協力させる。

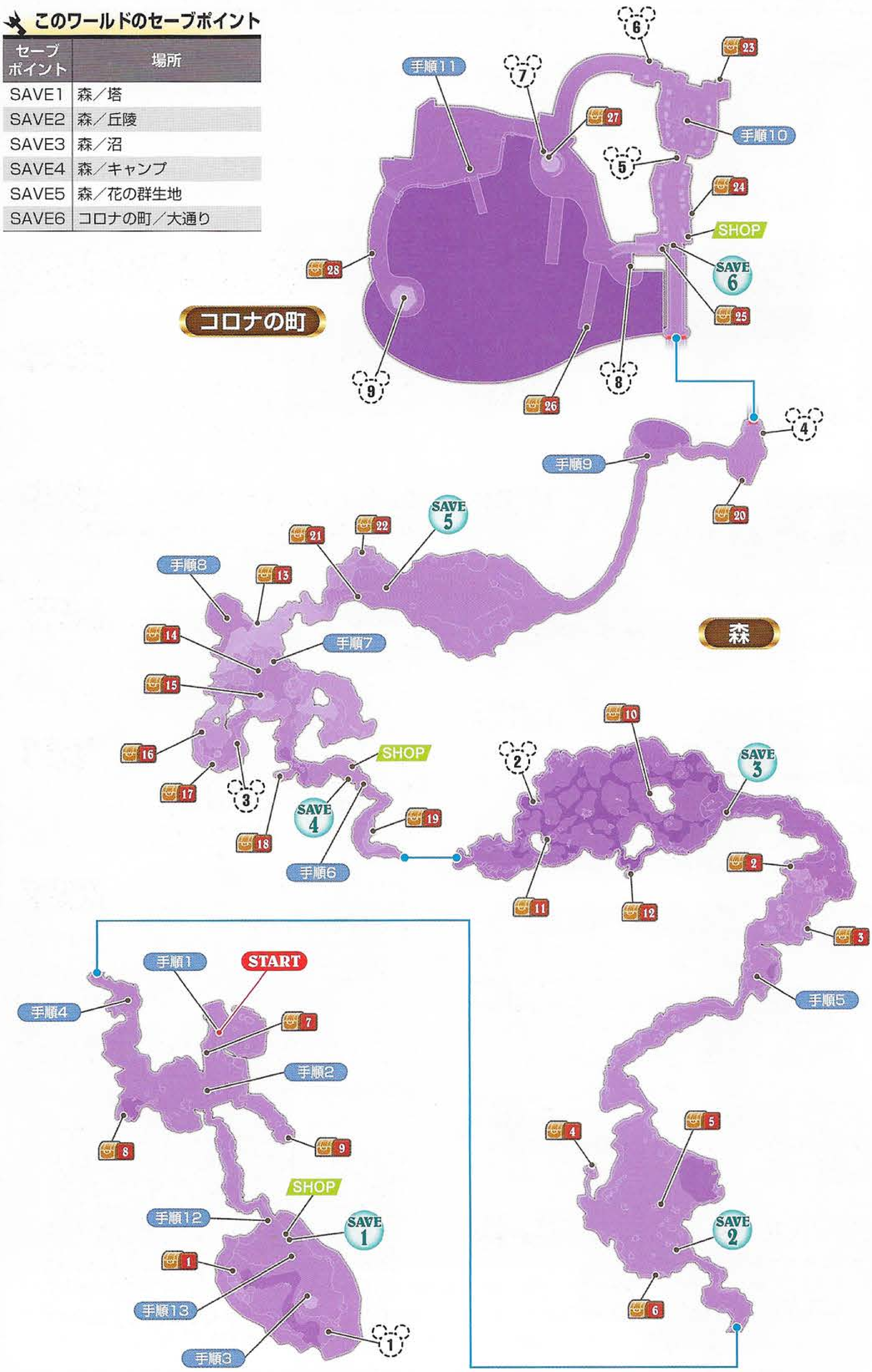
キングダム・オブ・コロナ 全体図

Kingdom of Corona

※幸運のマークのくわしい場所についてはP.369～370を参照

このワールドのセーブポイント

セーブポイント	場所
SAVE1	森／塔
SAVE2	森／丘陵
SAVE3	森／沼
SAVE4	森／キャンプ
SAVE5	森／花の群生地
SAVE6	コロナの町／大通り



BATTLE LV 初期レベル LV 14

時期による変化

- トイボックスとキングダム・オブ・コロナをクリアしたあと……LV18
- モンストロポリスとアレンデールをクリアしたあと……LV26
- 終わりの世界をクリアしたあと……LV34

宝箱の中身

※赤色の太字は大きな宝箱の中身

1 マスクロゼット	2 エルフィンバンダナ	3 風のうちわ	4 カッパーアミュレット	5 オールキュア	6 ポーション	7 **森の地図(1/2)**	8 フォーカスリカバー
9 **Camping Out**	10 **森の地図(2/2)**	11 ポーション	12 シャドウアンクル	13 マジシャンピアス	14 **エアロカフス**	15 ディフェンスベルト	16 ダマスカス
17 ミスリルのしずく	18 エーテル	19 ダマスカス	20 APアップ	21 ハイエーテル	22 **The Wayward Canary**	23 マジックアップ	24 **The Karnival Kid**
25 エーテル	26 スズキの紙包み焼+	27 ルーンリング	28 ハイポーション				

攻略手順チャート

スタート

手順1 森/丘陵 →P.262
- **ハートレスの群れを倒す**
  - BONUS [ソラ]エアロ

手順2 森/丘陵 →P.262
- **洞窟の入口を見つける**

手順3 森/塔 →P.263
- **ラプンツェルやフリンと一緒に城へ向かう**
  - IN ラプンツェル、フリン

手順4 森/丘陵 →P.262
- **ハートレスの群れを倒す**
  - BONUS [グーフィー]最大HP+10、ラストリーヴ

手順5 森/丘陵 →P.265
- **ラプンツェルやフリンを逃がしてノーバディの群れを倒す**
  - OUT ラプンツェル、フリン
  - BONUS [ソラ]リベンジスラッシュ

手順6 森/キャンプ →P.266
- **ラプンツェルやフリンと合流する**
  - IN ラプンツェル、フリン

手順7 森/湿地 →P.266
- **3ヵ所でラプンツェルの髪を利用して谷間の向こう側へ渡る**

手順8 森/湿地 →P.266
- **クレイジーキャリッジを倒す**
  - バトル クレイジーキャリッジ(→P.614)
  - BONUS [ソラ]最大MP+5、スーパージャンプ

手順9 森/岸辺 →P.267
- **コロナの町にたどり着く**
  - OUT ラプンツェル、フリン
  - 入手 (P.267を参照)

手順10 コロナの町/大通り →P.268
- **町の人たちとフェスティバルダンスを踊る**
  - 入手 マジックアップ

手順11 コロナの町/船着き場 →P.268
- **ノーバディの群れを倒す**
  - BONUS [ソラ]スパイラルアッパー
  - [ドナルド]ダメージアスピル

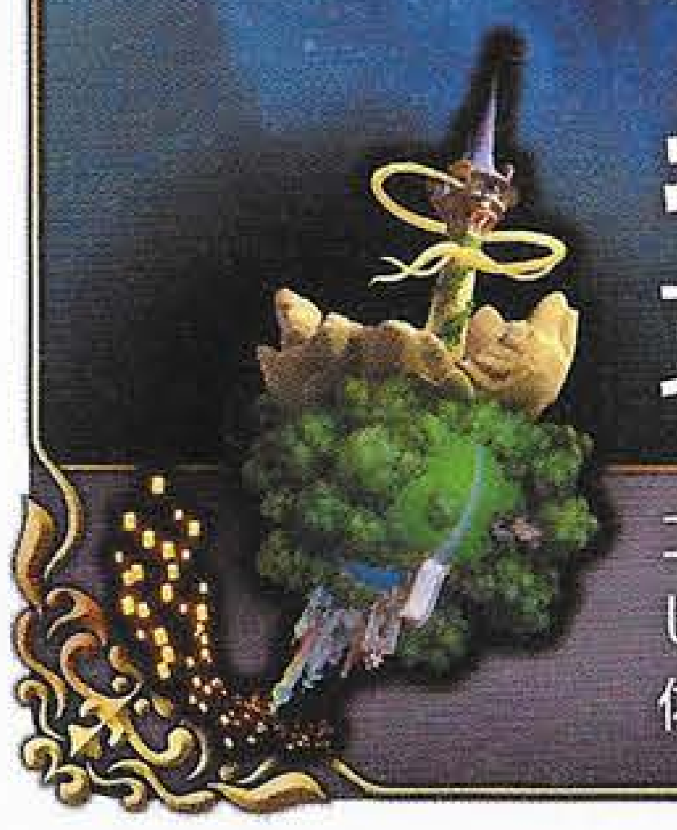
手順12 森/塔 →P.269
- **ハートレスの群れを倒す**
  - BONUS [ソラ]防具装備数+1
  - [ドナルド]最大HP+10

手順13 森/塔 →P.269
- **マッドマザーを倒す**
  - バトル マッドマザー(→P.635)
  - BONUS [ソラ]最大HP+10
  - [グーフィー]アクセサリー装備数+1

ワールドクリア

- 入手 エバーアフター



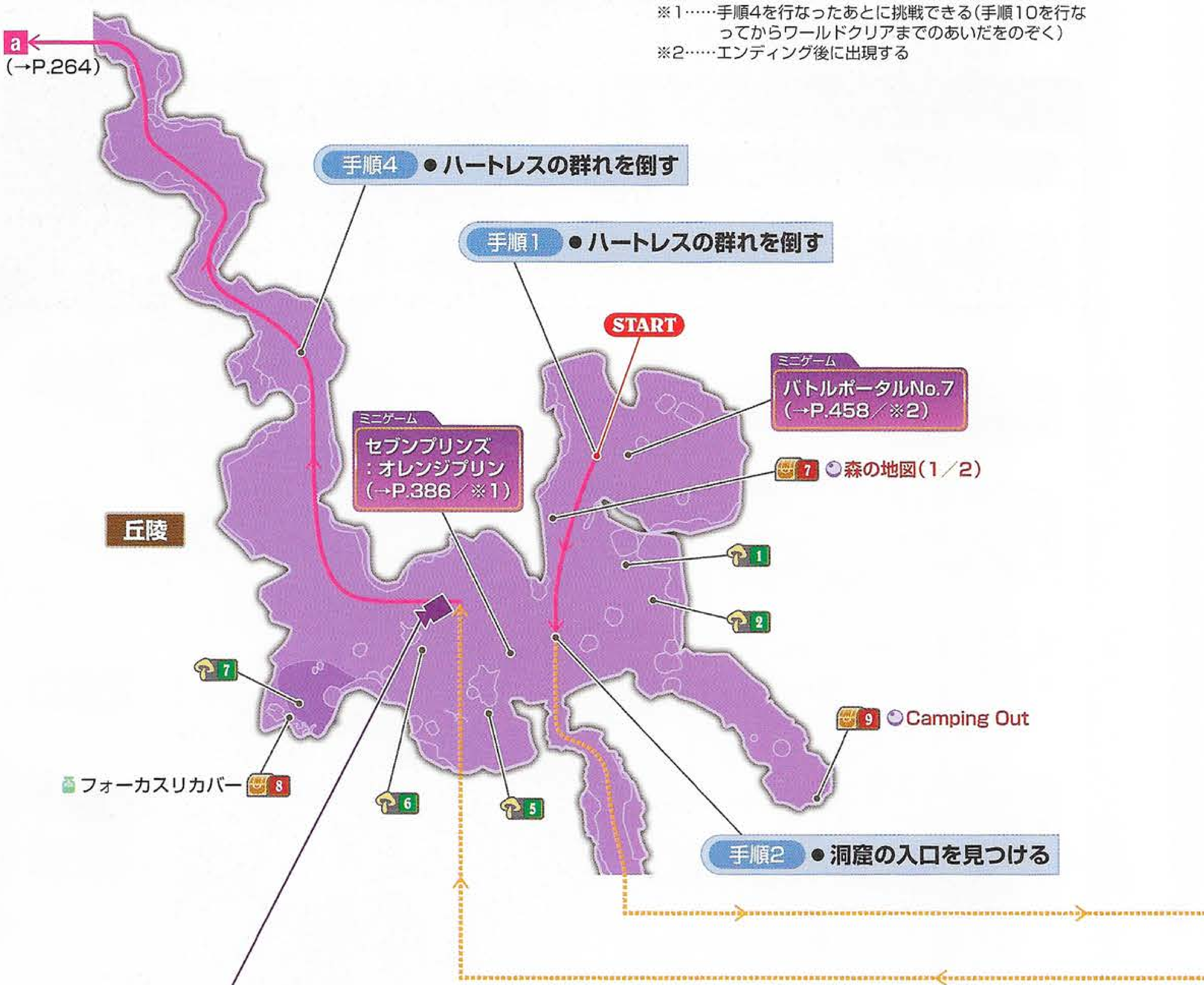


キングダム・オブ・コロナ 攻略ガイド

コロナの町へ向かう道中では、はじめて見る外の世界に感動したラプンツェルがさまざまなことを行なう。彼女の「感動体験」につき合うと、のちに森のブローチが手に入るのだ。

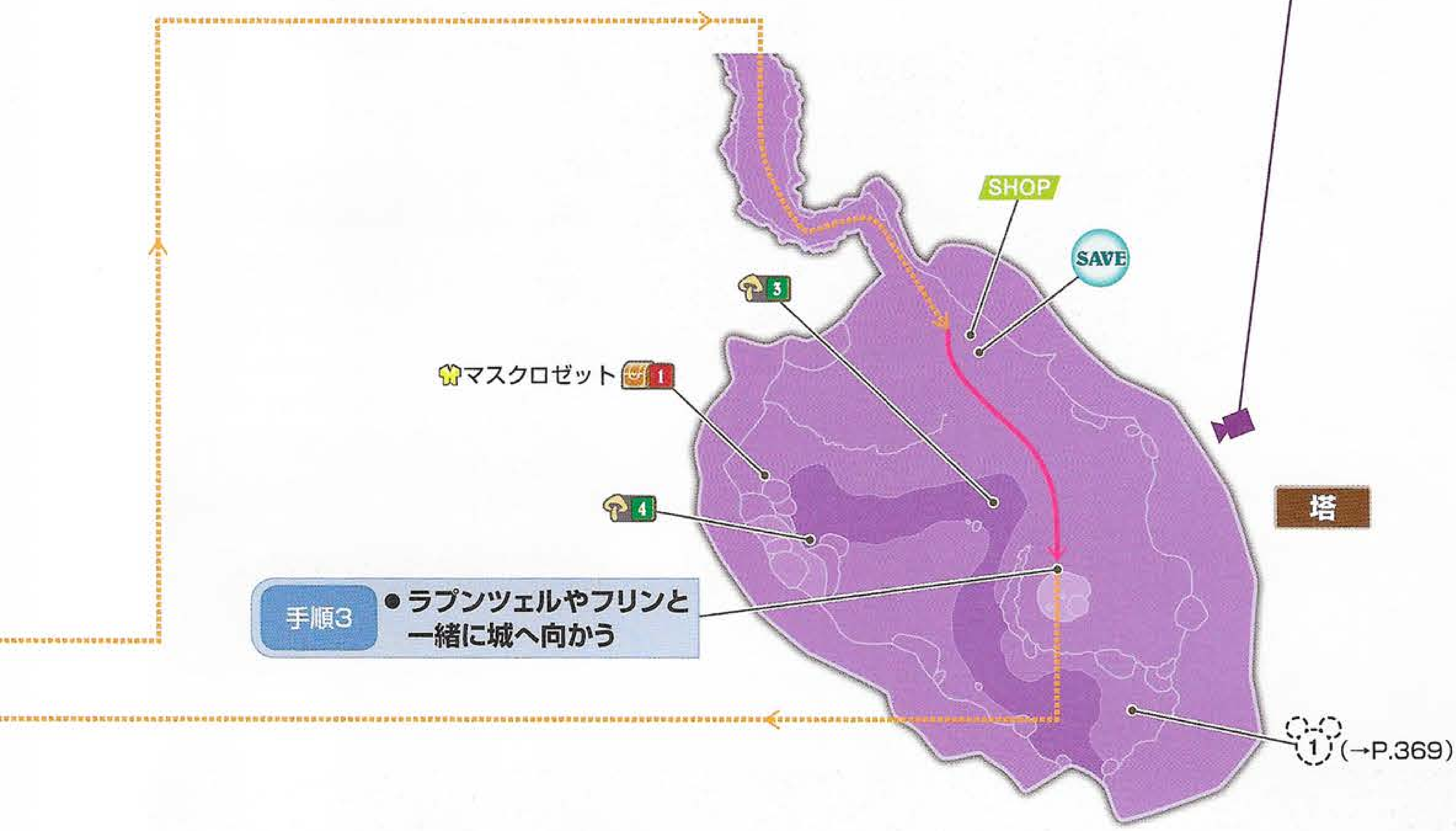
森

※1……手順4を行なったあとに挑戦できる（手順10を行なってからワールドクリアまでのあいだをのぞく）
※2……エンディング後に出現する









食材ポイントで手に入る食材

No.	食材ポイント	出現確率	手に入る食材
1	△ハーブ	100%	ローリエ×2～3
2	△ハーブ	50%	ローリエ×2～3
3	△泡	50%	ウナギ×2
4	△泡	50%	ウナギ×2
5	△ハーブ	50%	ローズマリー×2～3
6	△ハーブ	100%	ローズマリー×2
7	△泡	50%	ウナギ×2



Index

※1……ラプンツェルの感動体験③か手順9の
どちらかを行なったあとに通れる



CHECK 【ラプンツェルの感動体験②】水遊び

大きな池で水遊びをしているラプンツェルのそばへ行くと、Ⓐボタンで『水をかける』が使用可能になる。逃げまわるラプンツェルを追いかけて、彼女に水をかけよう。成功すれば、池に虹が架かる。



⬆ラプンツェルは足が速く、背後から水をかけるのは難しいので、彼女の移動先を推測して先まわりするといい。

CHECK 【ラプンツェルの感動体験①】タンポポの綿毛飛ばし

セーブポイントの近く(下の写真を参照)に、白い綿毛をつけたタンポポが群生している。黄色のマーカーが表示される場所に『エアロ』を当ててタンポポの綿毛をまとめて飛ばし、ラプンツェルを喜ばせてあげよう。



CHECK 【ラプンツェルの感動体験③】ウサギの恩返し

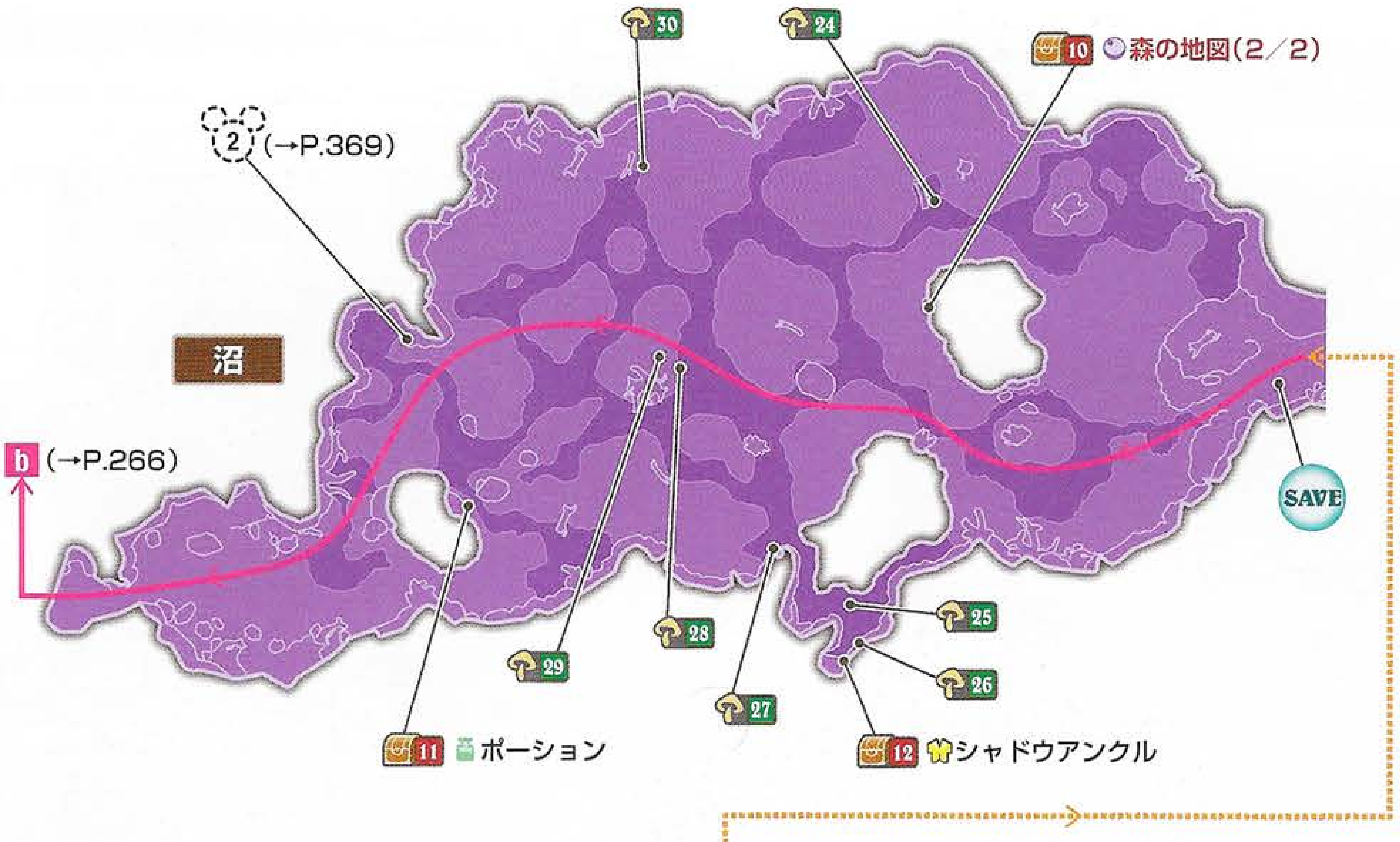
丘の上にはウサギがいるが、近づいた直後に敵が出現する。それらの敵を全滅させてウサギを助けると、茂みに隠れていた小道が現れ、宝箱4のもとへ行けるようになるのだ。なお、ウサギを助けなかった場合でも、手順9(→P.267)を終えた時点で小道を通れるようになる。



⬅ウサギはハートレスから助けてくれたお礼として、ソラたちを茂みの奥にある宝箱のもとへ案内してくれる。

食材ポイントで手に入る食材

No.	食材ポイント	出現確率	手に入る食材
8	Ⓐキノコ	50%	ジロールタケ×2~3
9	Ⓐハーブ	50%	タイム×2~3
10	Ⓐハーブ	100%	タイム×2
11	Ⓐハーブ	100%	バジル×2~3
12	Ⓐキノコ	50%	アミガサタケ×2~3
13	Ⓐハーブ	100%	バジル×2~3
14	Ⓐ泡	50%	ウナギ×2
15	Ⓐ泡	50%	ウナギ×2
16	Ⓐ泡	50%	ウナギ×2
17	Ⓐ泡	50%	ウナギ×2
18	Ⓐハーブ	100%	ローリエ×2~3
19	Ⓐハーブ	50%	ローズマリー×2~3
20	Ⓐハーブ	50%	ローリエ×2~3
21	Ⓐハーブ	50%	タイム×2~3
22	Ⓐハーブ	100%	タイム×2
23	Ⓐキノコ	100%	黒トリュフ×2~3
24	Ⓐキノコ	100%	アミガサタケ×2
25	Ⓐ泡	100%	ウナギ×2
26	Ⓐ泡	50%	ウナギ×2
27	Ⓐキノコ	100%	ジロールタケ×2
28	Ⓐキノコ	100%	エリンギ×2~3
29	Ⓐキノコ	100%	クロラッパタケ×2
30	Ⓐキノコ	100%	エリンギ×2


30
24
10 森の地図(2／2)
2 (→P.369)
沼
b (→P.266)
SAVE
25
28
29
26
27
11 ポーション
12 シャドウアンクル




23
21
22
2
エルフィンバンダナ
20
丘陵
3
風のうちわ
19
手順5
●ラプンツェルやフリンを逃がして
ノーバディの群れを倒す


3
20
19

CHECK ガケの一番上から飛び降りて『ダイブアタック』で岩を壊す

クレイジーキャリッジを倒したあとに近くのガケを登って、この場所から下をのぞくと、鉱石が光る大きな岩が見える。ガケの下へ飛び降り、『ダイブアタック』で岩を壊せば、岩のなかから宝箱14が出現するのだ。



⬆グーフィーが「ここから一気に飛び降りられそうだよ」と教えてくれた岩の上から、下へ飛び降りよう。

CHECK 『スーパージャンプ』を利用して宝箱のもとへ

宝箱13は、通常のジャンプでは届かないほど高い場所にある。クレイジーキャリッジ戦の勝利ボーナスで習得したアビリティ『スーパージャンプ』をセットし、下の写真の要領で登るといいだろう。

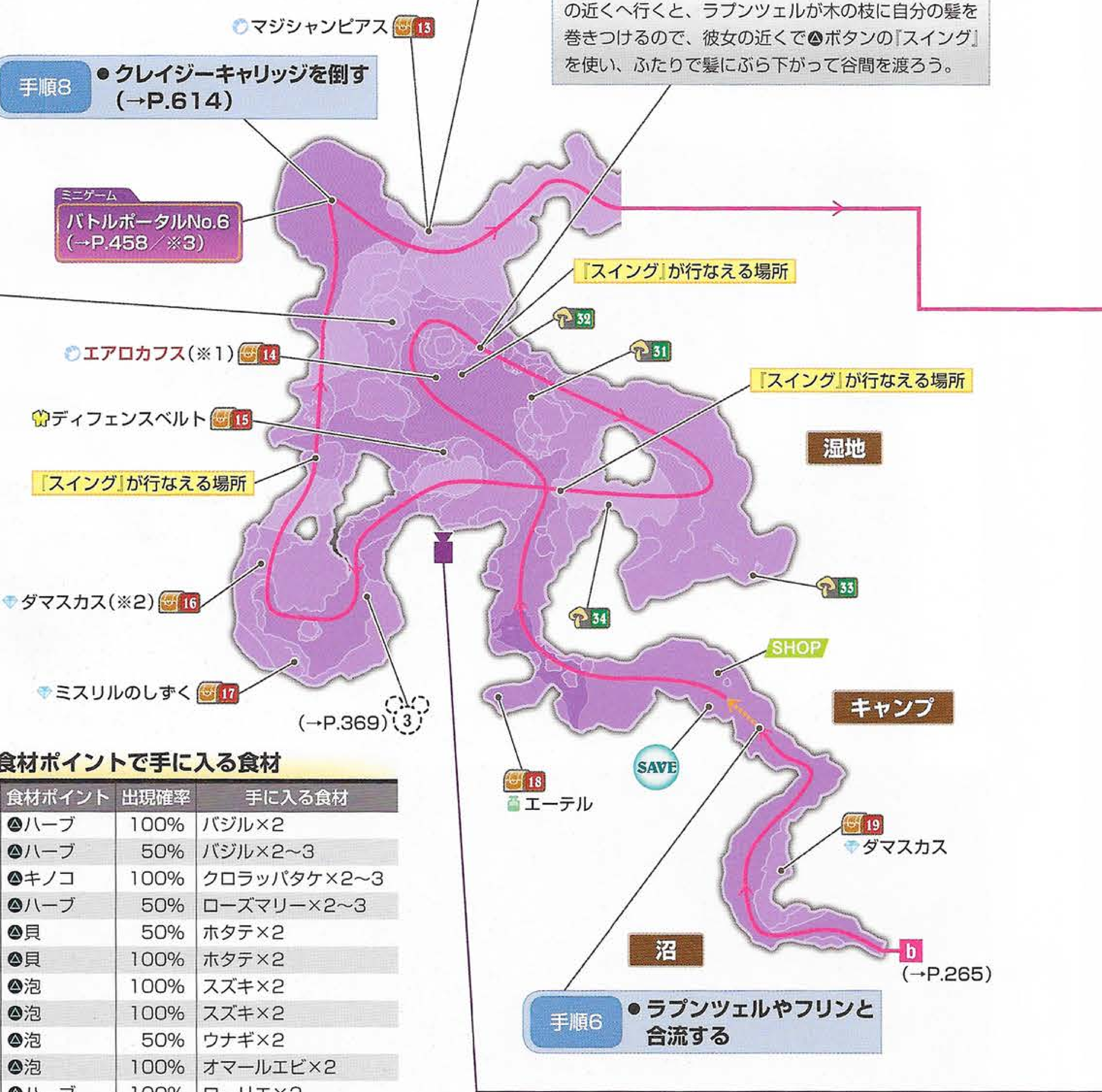


⬅『エアスライド』で岩にぶつかり、『ウォールキック』の動作中に⊗ボタンでジャンプすれば高く飛べる。

手順7 ●3ヵ所でラプンツェルの髪を利用して谷間の向こう側へ渡る

湿地を進んでいった先に、ふつうにジャンプしても向こう側まで届かない広い谷間が何ヵ所かある。谷間の近くへ行くと、ラプンツェルが木の枝に自分の髪を巻きつけるので、彼女の近くで⊙ボタンの『スイング』を使い、ふたりで髪にぶら下がって谷間を渡ろう。

手順8 ●クレイジーキャリッジを倒す (→P.614)



手順6 ●ラプンツェルやフリンと合流する

食材ポイントで手に入る食材

No.	食材ポイント	出現確率	手に入る食材
31	⊙ハーブ	100%	バジル×2
32	⊙ハーブ	50%	バジル×2～3
33	⊙キノコ	100%	クロラッパタケ×2～3
34	⊙ハーブ	50%	ローズマリー×2～3
35	⊙貝	50%	ホタテ×2
36	⊙貝	100%	ホタテ×2
37	⊙泡	100%	スズキ×2
38	⊙泡	100%	スズキ×2
39	⊙泡	50%	ウナギ×2
40	⊙泡	100%	オマールエビ×2
41	⊙ハーブ	100%	ローリエ×2
42	⊙ハーブ	50%	バジル×2～3
43	⊙キノコ	50%	ジロールタケ×2～3

※1……鉱石が光る大きな岩を『ダイブアタック』で壊したあとに入手できる
※2……縦穴の途中の足場にある　※3……エンディング後に出現する

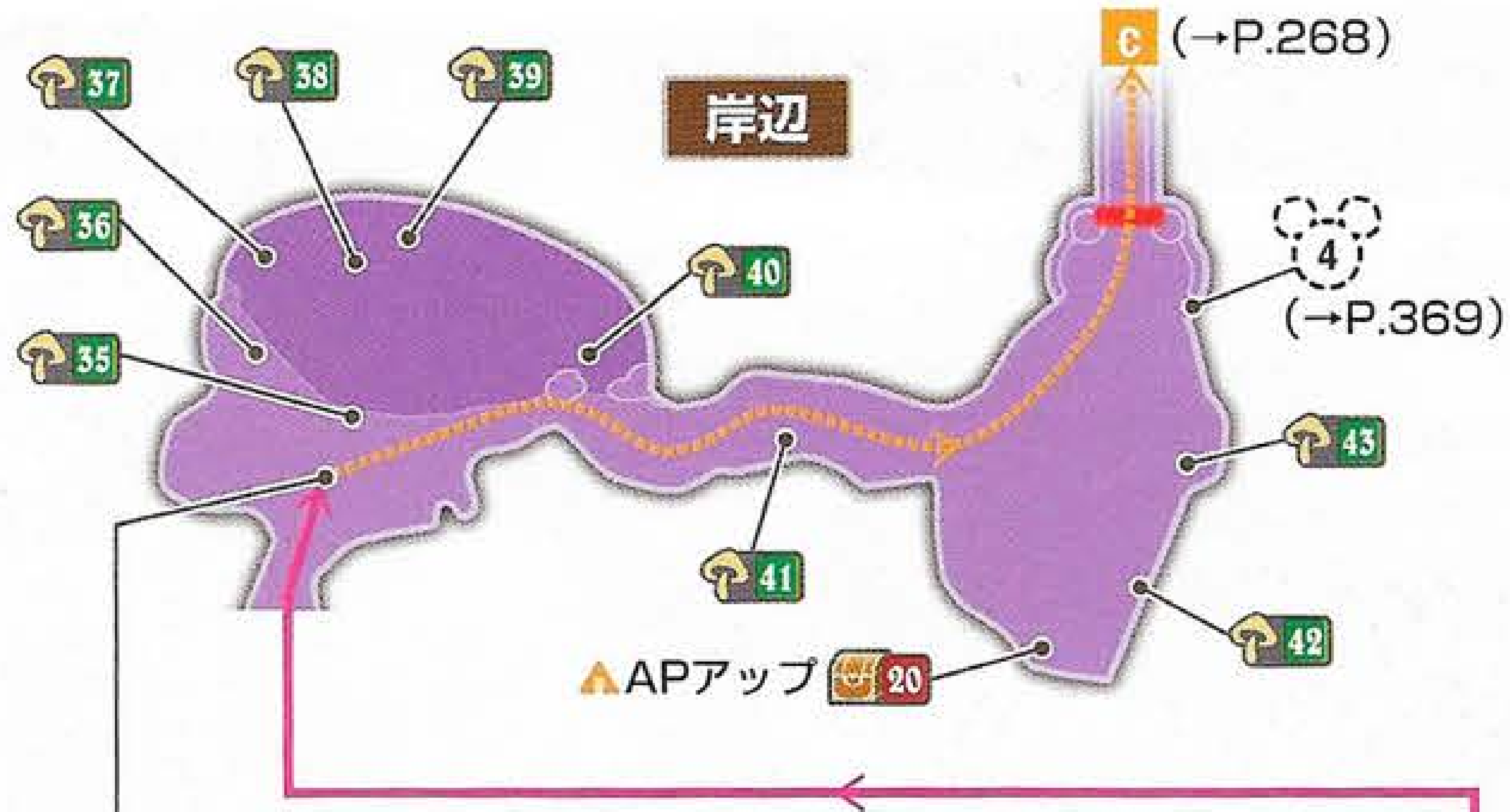


CHECK 【ラプンツェルの感動体験④】小鳥たちとの触れ合い

ラプンツェルにビックリして飛んでいった小鳥たちが、2ヵ所にある木の枝の一方にとまっている。歩いて近づいたあとに🔺ボタンで『手をさしだす』を使うと、小鳥たちがソラについてくるようになるので、ラプンツェルのところまで連れていこう。ただし、途中で走ったり段差を飛び降りたりすると小鳥たちは逃げてしまい、最初からやり直しとなる。

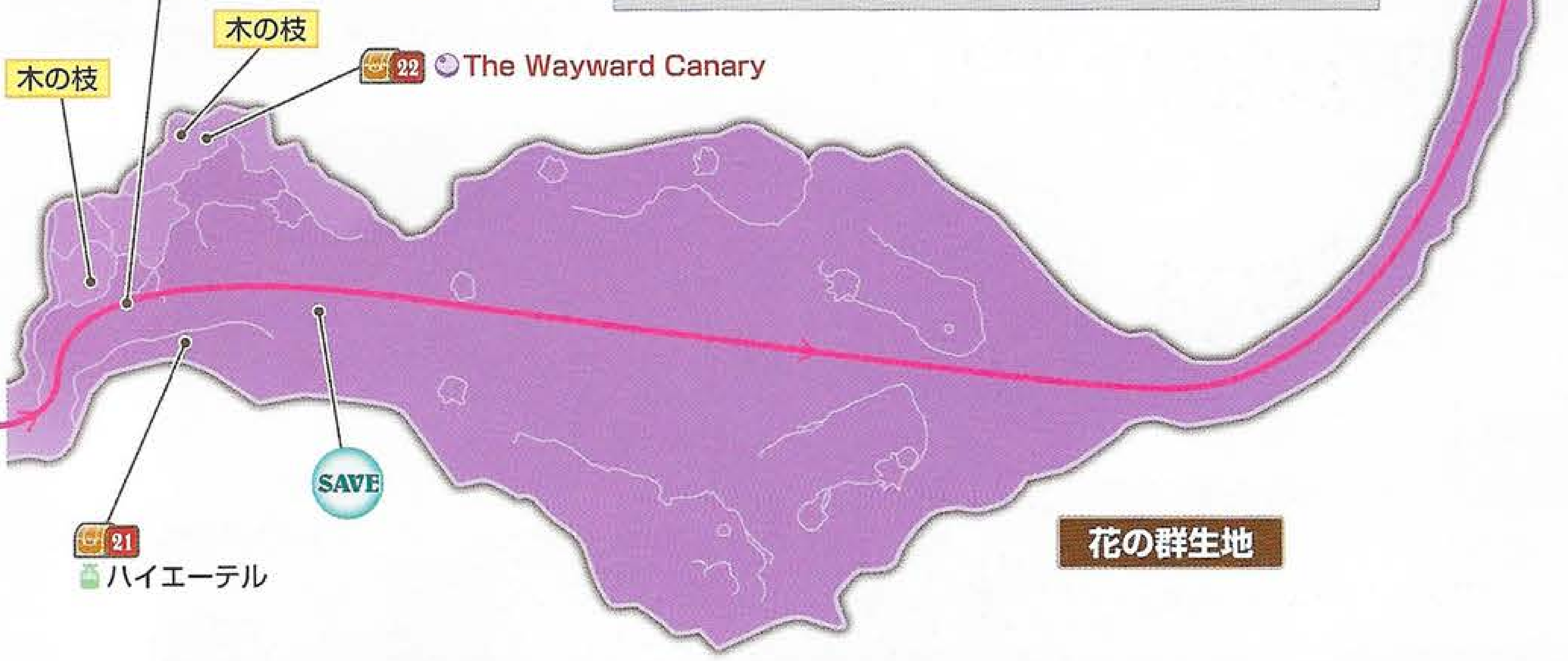


⬆小鳥たちを連れて段差を移動するときは、キラキラ光る場所の上を飛び移っていけば逃げられずにすむ。



手順9 ●コロナの町にたどり着く

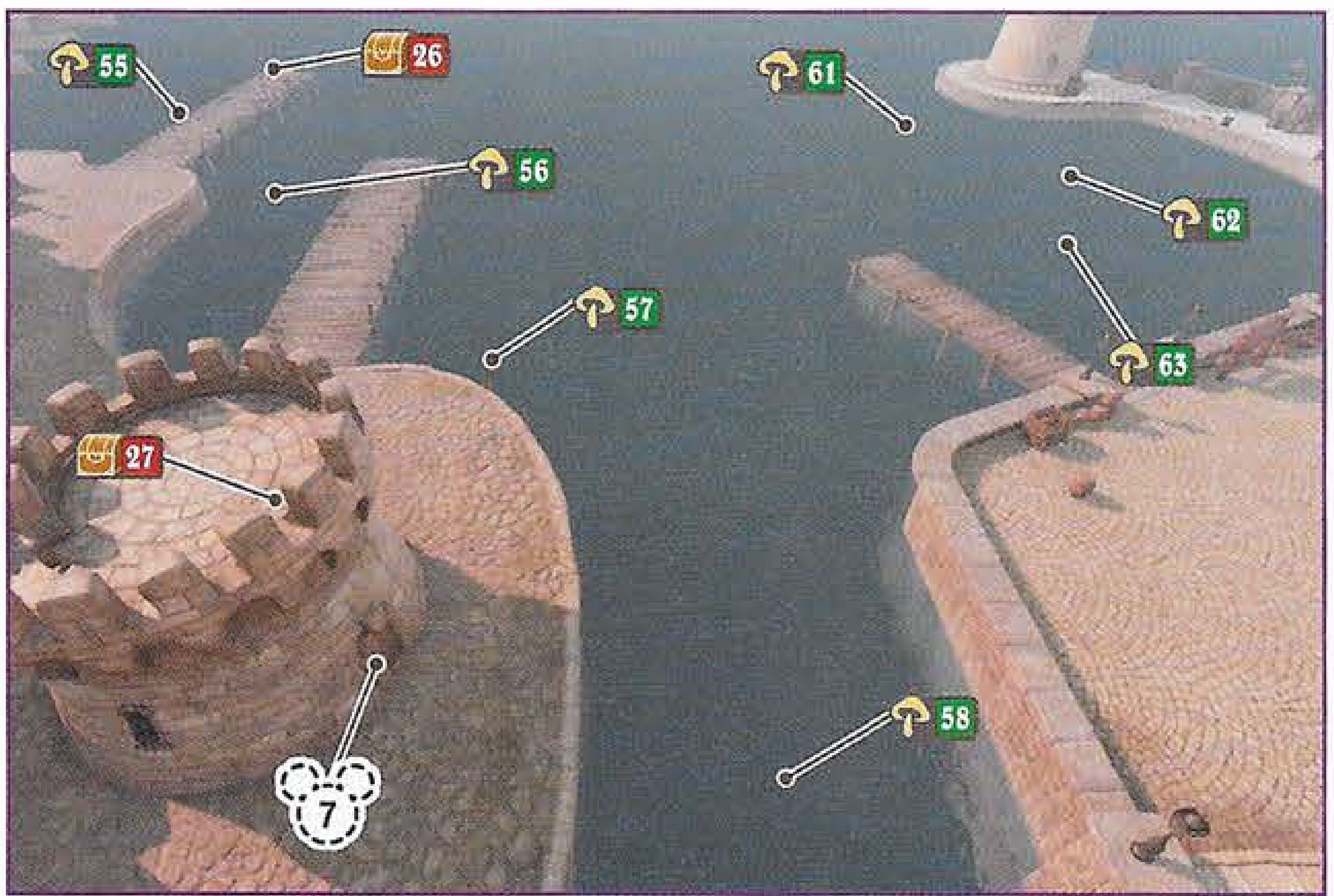
この場所に到着した時点で、ラプンツェルとフリンがパーティーから外れ、ラプンツェルに装備させていたアイテムがもどってくる。また、ここまでの道中で行なってきた「ラプンツェルの感動体験」の種類と同じ数だけAPアップが手に入るほか、感動体験を4種類すべて行なっていた場合は、貴重なアイテムである森のブローチも入手できるのだ。なお、以降は「ラプンツェルの感動体験」は行なえない。





Index
ワールドの基礎知識
ページの見かた
ワールド訪問チャート
オリンポス
トワイライトタウン
トイボックス
キングダム・オブ・コロナ
モンストロポリス
アレンデール
100エーカーの森
ザ・カリビアン
サンフランソウキョウ
キーブレード墓場
終わりの世界
スカラ・アド・カエルム
そのほかのワールド

コロナの町



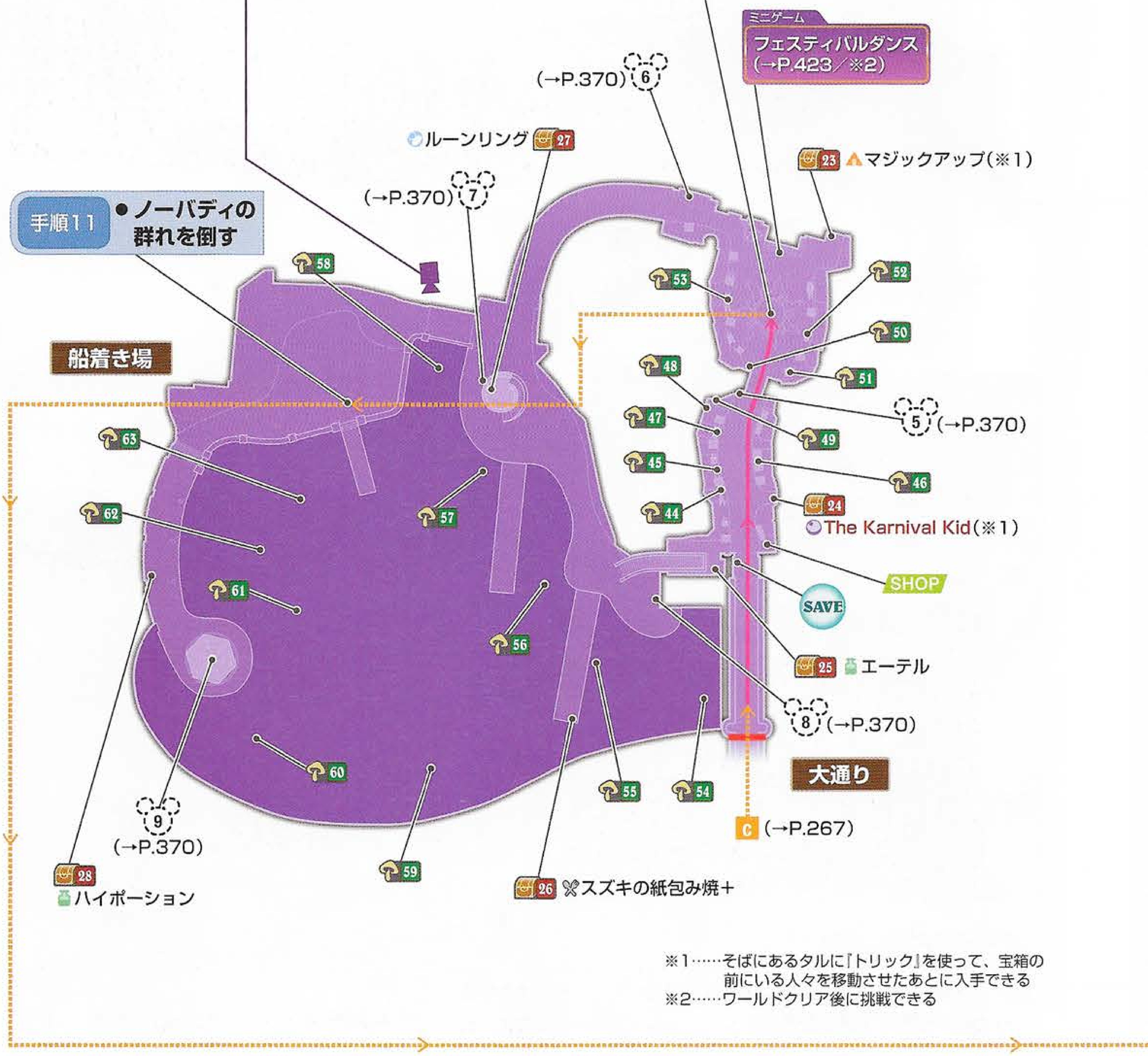
手順10 ●町の人たちとフェスティバルダンスを踊る

大通りの先の広場へ行くと、ラプンツェルたちと一緒にダンスをするミニゲーム『フェスティバルダンス』がはじまる。さまざまなダンスを踊り、画面左上にあるオレンジ色のゲージをためていこう(詳細はP.423を参照)。なお、『フェスティバルダンス』をクリアしたときにはマジックアップがもらえる。



⬆◬ボタンの『サンシャインサークル』が使用可能になったら、すぐに使おう。

手順11 ●ノーバディの群れを倒す



※1……そばにあるタルに『トリック』を使って、宝箱の前にいる人々を移動させたあとに入手できる
※2……ワールドクリア後に挑戦できる

食材ポイントで手に入る食材

No.	食材ポイント	出現確率	手に入る食材
44	◎露店	100%	カボチャ×2～3
45	◎露店	100%	ズッキーニ×2～3
46	◎露店	100%	カボチャ×2～3
47	◎露店	100%	トマト×2～3
48	◎露店	100%	ナス×2～3
49	◎露店	100%	ニンニク×2～3
50	◎露店	100%	ズッキーニ×2～3
51	◎露店	100%	トマト×2～3
52	◎露店	100%	ナス×2～3
53	◎露店	100%	ニンニク×2～3
54	△泡	100%	ホタテ×2
55	△泡	100%	タラ×2
56	△泡	100%	舌ビラメ×2
57	△泡	100%	ムール貝×2
58	△泡	100%	ムール貝×2
59	△泡	100%	オマールエビ×2
60	△泡	100%	タラ×2
61	△泡	100%	スズキ×2
62	△泡	100%	タラ×2
63	△泡	100%	スズキ×2

森





※3……手順12を行なうまでは、エリアセレクトでほかの場所へ移動できない
※4……手順13を行なうまでは、エリアセレクトで「森／塔」「森／丘陵」の2ヵ所以外の場所へ移動できない

手順12 ● ハートレスの群れを倒す

手順13 ● マッドマザーを倒す（→P.635）



ワールドクリア後の変化

- バトルキャラクターのフリンの名前が「ユージーン」に変化する
- コロナの町／大通りでラプンツェルに話しかけるとミニゲーム『フェスティバルダンス』（→P.423）に挑戦できる







モンストロポリス

Monstropolis

映画『モンスターズ・インク』の舞台である、モンスターの世界。住民は人間の子どもを有害で危険だと恐れる一方で、子どもの"笑い"からエネルギーを得ている。



人間の子どもの部屋につながるカラフルなドアが並ぶ。煙が噴き出す黄色い筒は、エネルギーが詰まった缶だ。

コマンドメニュー





ショートカット時



シュートロック時

このワールドのおはなし





怪しげな会社を訪れたソラたちは、サリーとマイクというモンスターや、人間の女の子ブーに出会います。サリーたちがブーを襲っていると思いきや、仲良く遊んでいるだけだとわかり、ひと安心するソラ。ところが、彼らと自己紹介をして打ち解けたそのとき、突然魔物が現れて襲いかかってきました。魔物を退治したソラは、サリーを手伝って、ブーの部屋へ通じるドアを探すことにしますが……。



「今は笑いをエネルギーにしてるんだ。
笑いのほうが大きなエネルギーになるからね」

どんなワールド？ 無数のドアを収めた倉庫や発電所を備える巨大企業



⬆ロビーの壁には、サリーの写真が。マイクも一緒に写っているものの……。



⬆笑いをエネルギーに変える、笑いフロア。以前は、子どもの"悲鳴"を集める絶叫フロアという名前だった。



⬆子どもの部屋へ行くためのドアは、色や模様がひとつひとつちがう。



マップ移動時の演出

サリーとマイクが働く巨大企業モンスターズ・インクのマーク。「M」の文字の中央に目玉が描かれている。



小

大

宝箱

大小どちらの宝箱もフタの上にライトが光っている。ライトの色は大きな宝箱が赤、小さな宝箱が緑で、開けると消える。

ワールドクリア時に手に入る**キーブレード**

ハッピーギア

工場のパイプやクレーンなどがモチーフ。キーチェーンの先に、原作でブーが着たモンスターの衣装がついている。





Index

モンストロポリスのキャラクター

サリー(ジェームズ・P・サリバン)
James P. "Sulley" Sullivan

登場作品『モンスターズ・インク』(2001年)ほか



人間の子どもの"笑い"をエネルギーに変える会社「モンスターズ・インク」の社長。毛むくじゃらで恐ろしげな外見だが、性格は穏和で優しい。人間の世界から迷いこんできた女の子ブーと仲良くなり、マイク以外の社員には内緒で、ときおりブーの部屋へ通じるドアを開けて彼女と遊んでいる。



←以前は子どもの悲鳴を集める"怖がらせ屋"をしていたので、恐ろしい声で吠えるのも得意。



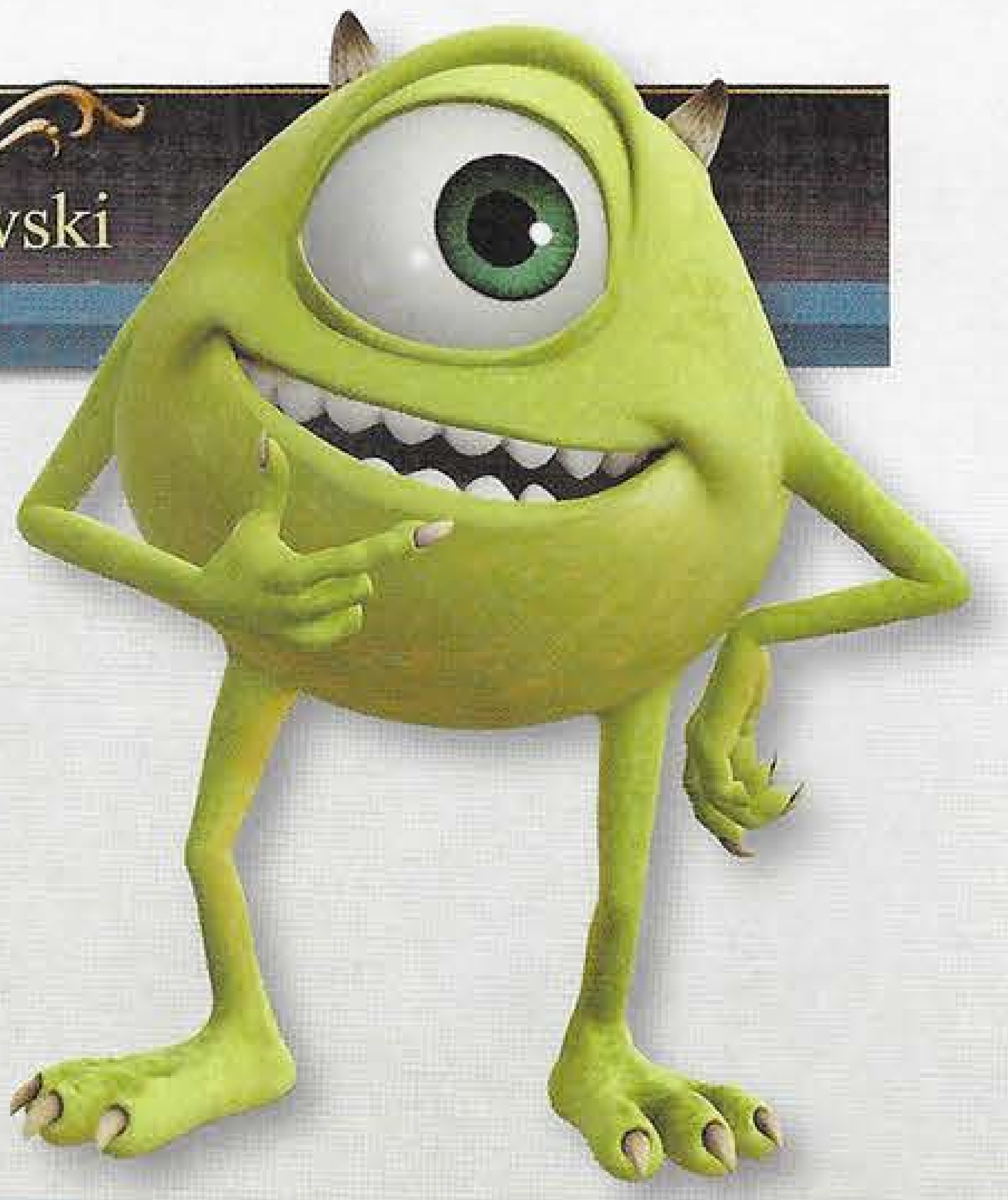
ペイント時

ブーを笑わせるために、ペンキでカラフルな模様を描いた姿。

原作では? 有害とされる人間の子どもブーと出会い、仲良くなっていく姿が描かれた。最初はブーに近づけないほど怖がっていたが、しだいに愛情が芽生え、彼女を人間の世界へ帰そうと奮闘する。

マイク(マイク・ワゾウスキ)
Mike Wazowski

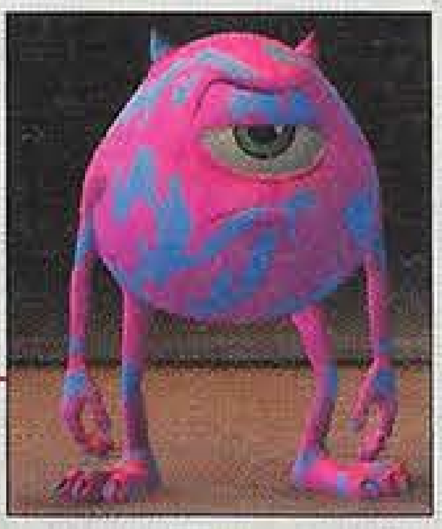
登場作品『モンスターズ・インク』(2001年)ほか



ボールのように丸い身体とギョロリとした目玉が特徴的な、サリーの親友。陽気でおしゃべりな性格をしており、思いついたことをつぎからつぎへと口に出す。モンスターズ・インクでは、人間の子どもを笑わせてエネルギーを得る仕事を担当し、社内トップの"笑わせ屋"として抜群の成績を誇る。



←笑わせることに自信を持っており、大きな目を使ったジョークをブーたちに披露する。



ペイント時

全身を赤と青に塗りわけ。なお、水を浴びるとペンキが落ちる

原作では? 会社のエリート社員であるサリーのアシスタントとして活躍。ブーが起こすトラブルに巻きこまれ、文句を言いつつも、彼女を守ろうとするサリーに力を貸す。



ブー

"Boo"

登場作品『モンスターズ・インク』(2001年)

人間の世界からモンスターズ・インクへ遊びにきた、好奇心旺盛で無邪気な女の子。少し前にモンスターの世界に迷いこみ、サリーやマイクと仲良くなった。「ブー」は本名ではなく、まだうまくしゃべれない彼女の言葉を聞いて、サリーが名づけたもの。



⬆モンスターを怖がらず、恐ろしい姿に変わったソラたちともすぐに仲良しに。



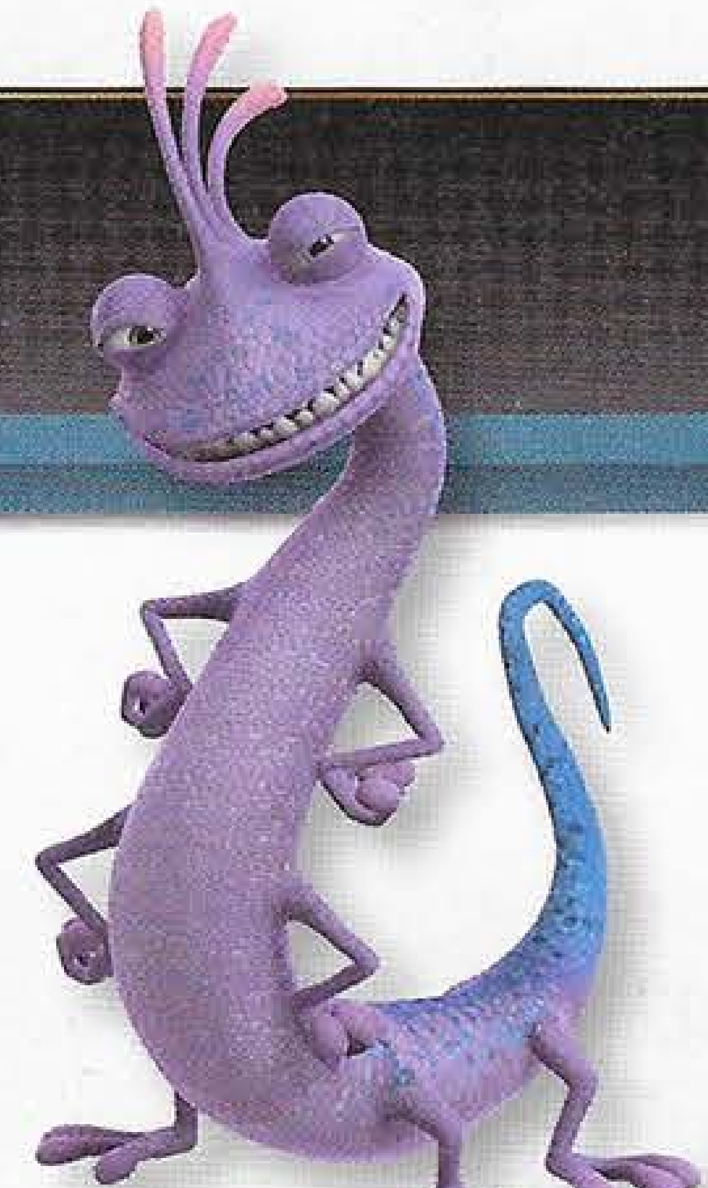
⬅サリーのことが大好きで、「ニャンニャン」と呼んでなついている。

原作では? ドアを通ってサリーたちの世界へ入りこみ、人間の子どもを恐れるモンスターに見つかって、新聞記事になるほどの大騒動に。サリーにかくまわれたあとは、正体を隠すためにモンスターの衣装を着せられていた。

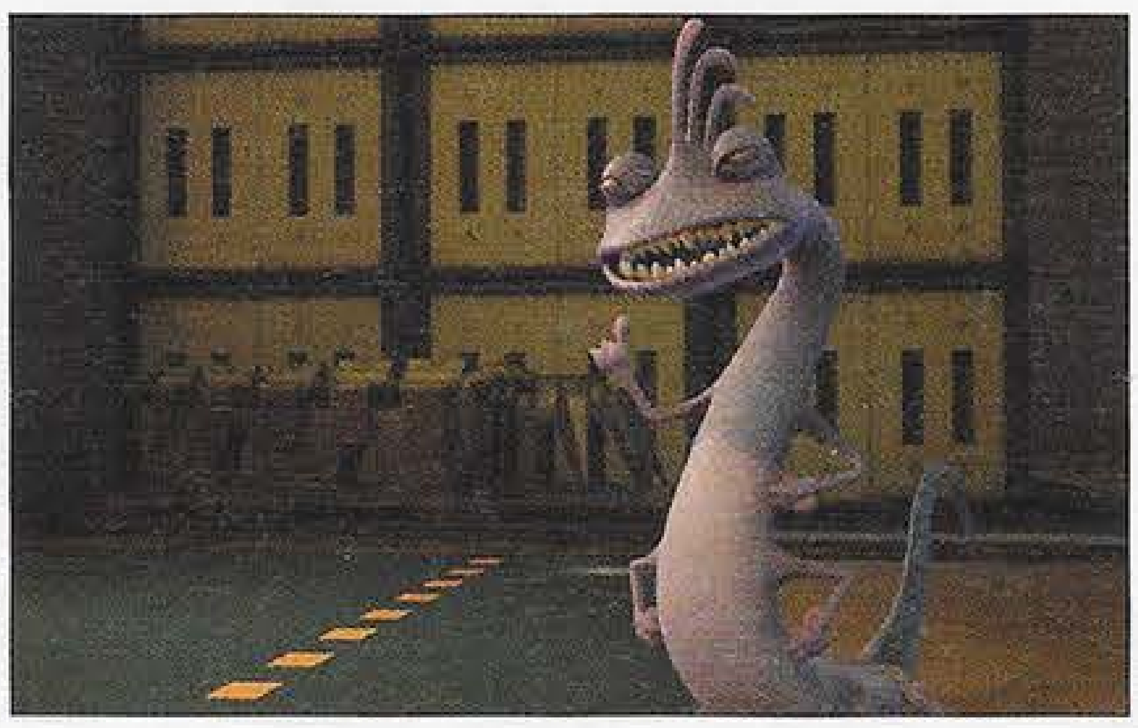
ランドール(ランドール・ボッグス)

Randall Boggs

登場作品『モンスターズ・インク』(2001年)ほか

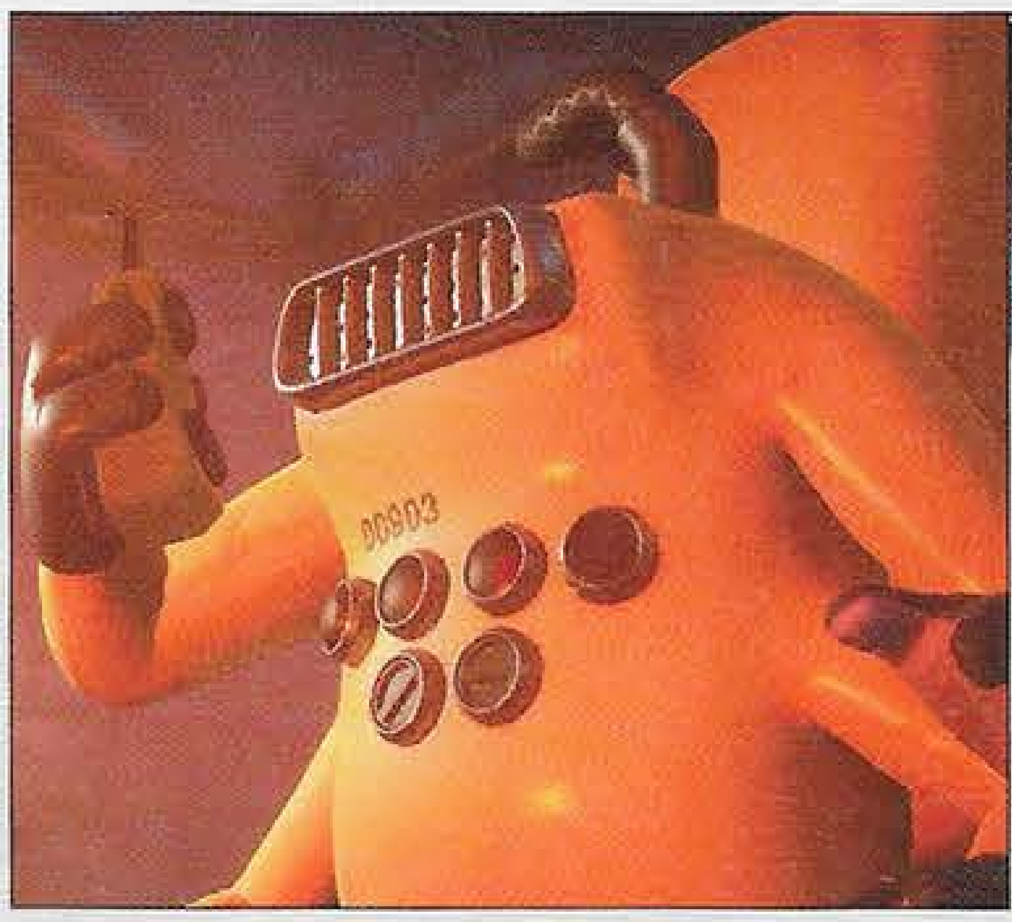


かつてモンスターズ・インクで優秀な社員として働いていた、サリーのライバル。身体の色や模様を変えて風景に溶けこみ、姿を見えなくさせることができる。不正なやりかたがバレて、サリーたちに人間の世界へ追放されたが、ふたたび会社にもどり、トップの座を狙う。



⬅アンヴァースの力を利用し、邪魔なサリーたちを始末しようとする。

原作では? サリーに対抗意識を燃やすのは、原作でも同じ。"怖がらせ屋"のトップに立つためにズルい手を画策し、その結果、ブーがモンスターの世界に迷いこんでしまった。



CDA局員

CDA Agent

登場作品『モンスターズ・インク』(2001年)ほか

体型や腕の数がそれぞれちがう、子ども検疫局(CDA)の隊員たち。有毒な人間の子どもから市民を守るのが本来の仕事だが、通報を受けて出動したモンスターズ・インクで火災に遭遇し、消火活動にあたる。

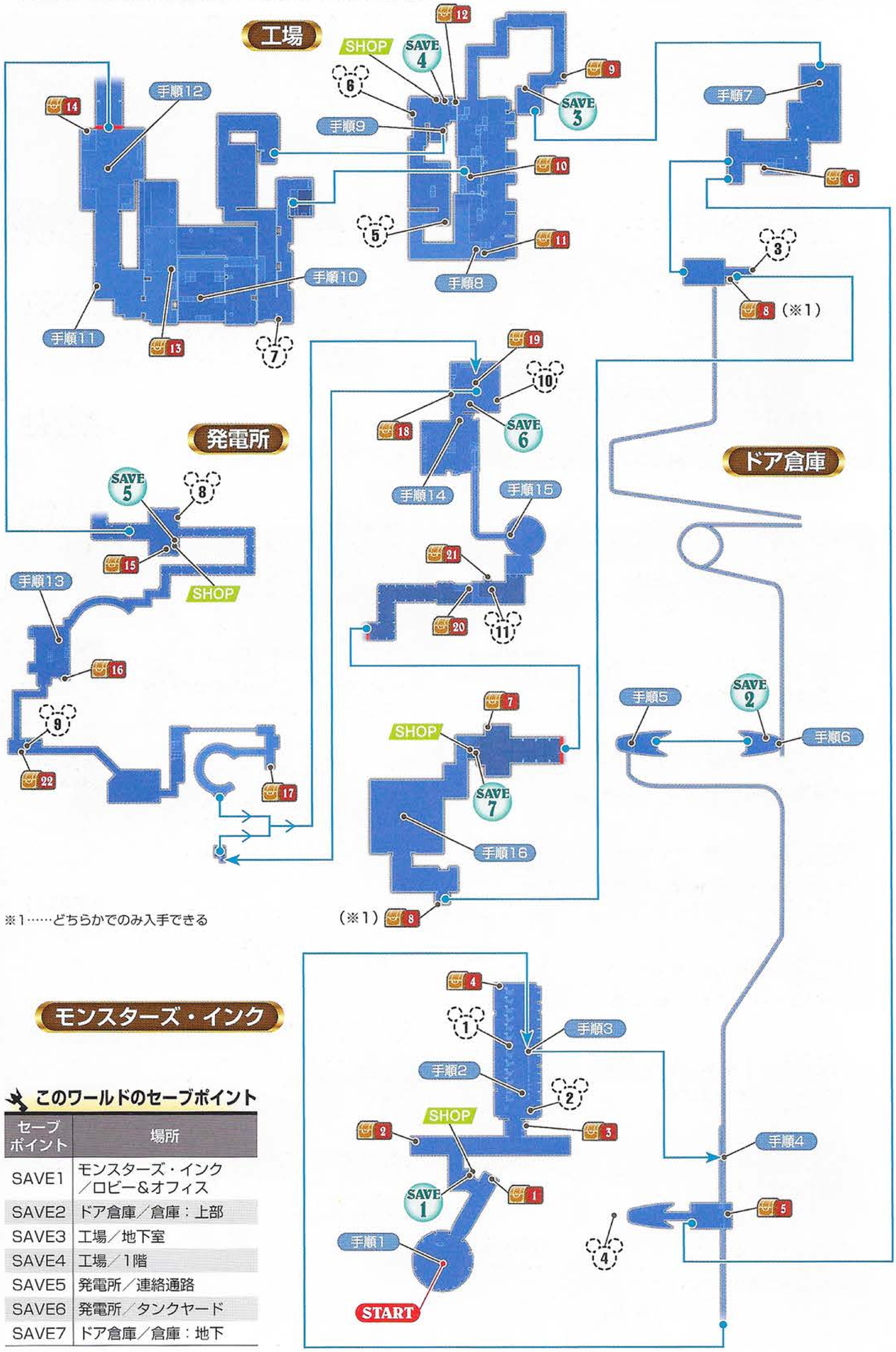
原作では? 人間の子どもに関するものが見つかるとすぐに現れ、徹底的に消毒した。一部の局員はサリーのファンで、サインをねだる場面も。

Index

モンストロポリス 全体図

Monstropolis

※幸運のマークのくわしい場所についてはP.371～373を参照



※1……どちらかでのみ入手できる

このワールドのセーブポイント

セーブポイント	場所
SAVE1	モンスターズ・インク／ロビー＆オフィス
SAVE2	ドア倉庫／倉庫：上部
SAVE3	工場／地下室
SAVE4	工場／1階
SAVE5	発電所／連絡通路
SAVE6	発電所／タンクヤード
SAVE7	ドア倉庫／倉庫：地下

BATTLE LV 初期レベル LV 24 時期による変化
モンストロポリスとアレンデールをクリアしたあと……LV28
終わりの世界をクリアしたあと……LV36

宝箱の中身

※赤色の太字は大きな宝箱の中身

1 **モンスターズ・インクの地図**	2 ハイポーション	3 テクニカルリング+	4 フォーカスリカバー	5 フェンサーピアス	6 スターシールド+	7 ハイポーション	8 サンダーカフス
9 **工場の地図**	10 **How To Play Golf**	11 ダマスカス	12 アンブレラロゼット	13 ハイポーション	14 ブレイブリング	15 ファイアマンロゼット	16 ファイラバングル
17 ダマスカス	18 エーテル	19 **Mickey's Circus**	20 メガエーテル	21 ラストエリクサー	22 ハイフォーカスリカバー		

攻略手順チャート

スタート

手順1 モンスターズ・インク／ロビー&オフィス →P.276
- サリーやマイクと一緒に戦ってアンヴァースの群れを倒す
  BONUS [ソラ]リベンジインパクト
- サリーやマイクと一緒にブーのドアを探しに行く
  IN サリー、マイク

手順2 モンスターズ・インク／笑いフロア →P.276
- アンヴァースの群れを倒す
  BONUS [グーフィー]シェアプライズ

手順3 モンスターズ・インク／笑いフロア →P.276
- 操作パネルを調べてドア倉庫へ行く

手順4 ドア倉庫／倉庫：上部 →P.277
- 特殊レールスライドで先へ進む

手順5 ドア倉庫／倉庫：上部 →P.277
- ハートレスの群れを倒してブーを笑わせる
  BONUS [ソラ]ファイラ

手順6 ドア倉庫／倉庫：上部 →P.278
- 特殊レールスライドで先へ進む

手順7 ドア倉庫／倉庫：下部 →P.278
- ブーのドアを見つける

手順8 工場／1階 →P.279
- 制御装置を攻撃して壊す

手順9 工場／1階 →P.279
- リフトで2階へのぼる

手順10 工場／2階 →P.280
- 電流に気をつけながら敵の群れを倒す
  BONUS [ドナルド]防具装備数+1、サンダーアップ

手順11 工場／2階 →P.280
- 制御装置を攻撃して壊す

手順12 工場／2階 →P.280
- アンヴァースの群れを倒してブーを笑わせる
  BONUS [ソラ]コンボマスター
  入手 スマイルバッジ

手順13 発電所／連絡通路 →P.281
- 炎に注意しながら敵の群れを倒す
  BONUS [ソラ]ウォタラ

手順14 発電所／タンクヤード →P.282
- 炎に注意しながら敵の群れを倒す
  BONUS [ソラ]アイテム装備数+1
  入手 絆のお守り・プライド

手順15 発電所／タンクヤード →P.282
- アンヴァースの群れを倒す
  BONUS [ソラ]トリプルラッシュ

手順16 ドア倉庫／倉庫：地下 →P.283
- ジェル・オブ・ホラーを倒す
  バトル ジェル・オブ・ホラー(→P.636)
  BONUS [ソラ]最大HP+10、ケアルラ

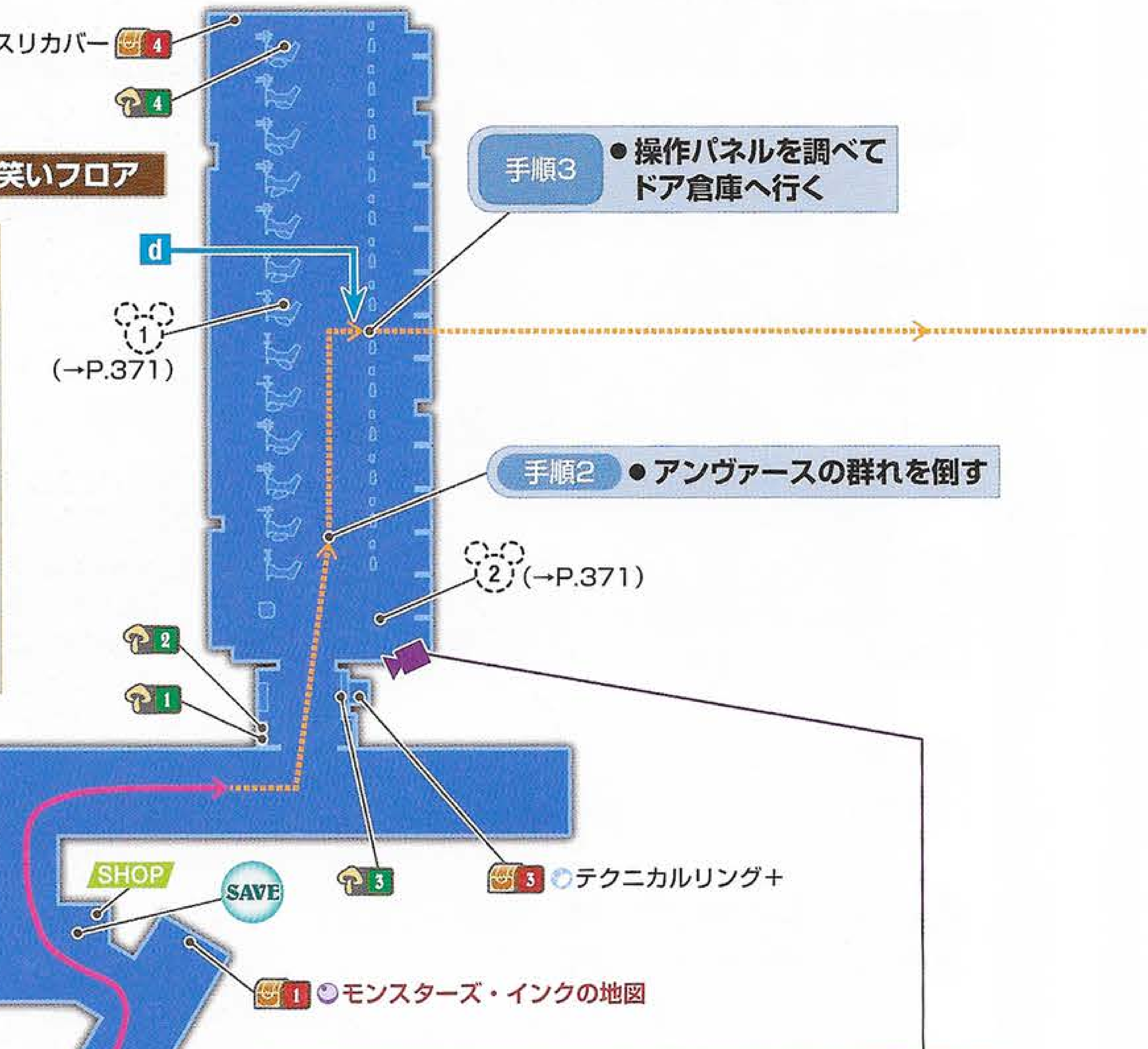
ワールドクリア
入手 ハッピーギア

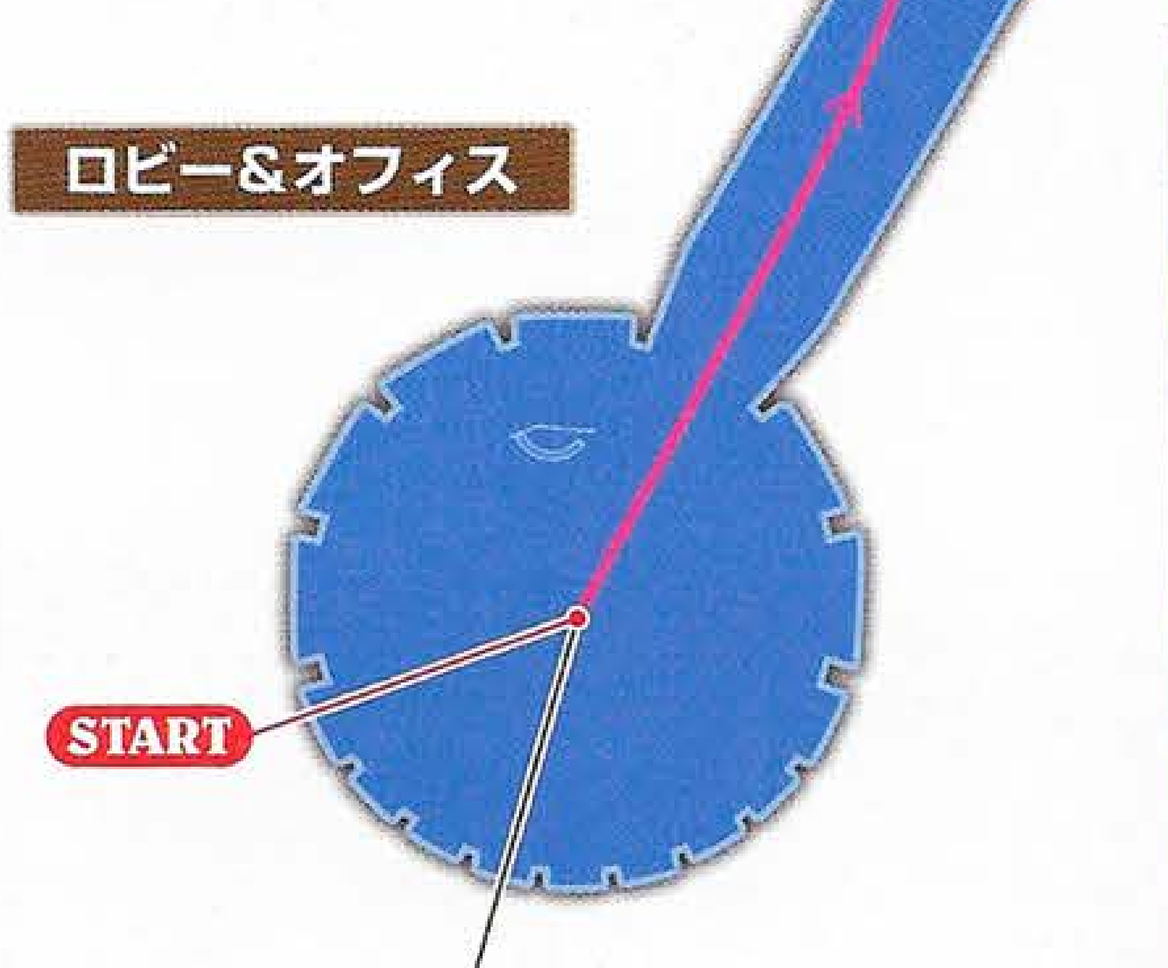


モンストロポリス 攻略ガイド

レールやドア、リフトなどによって、それぞれのエリアが複雑につながっている。周囲の状況や自分の位置をナビマップでこまめに確認し、迷わないように進んでいこう。

モンスターズ・インク





CHECK エネルギー缶で敵を攻撃できる

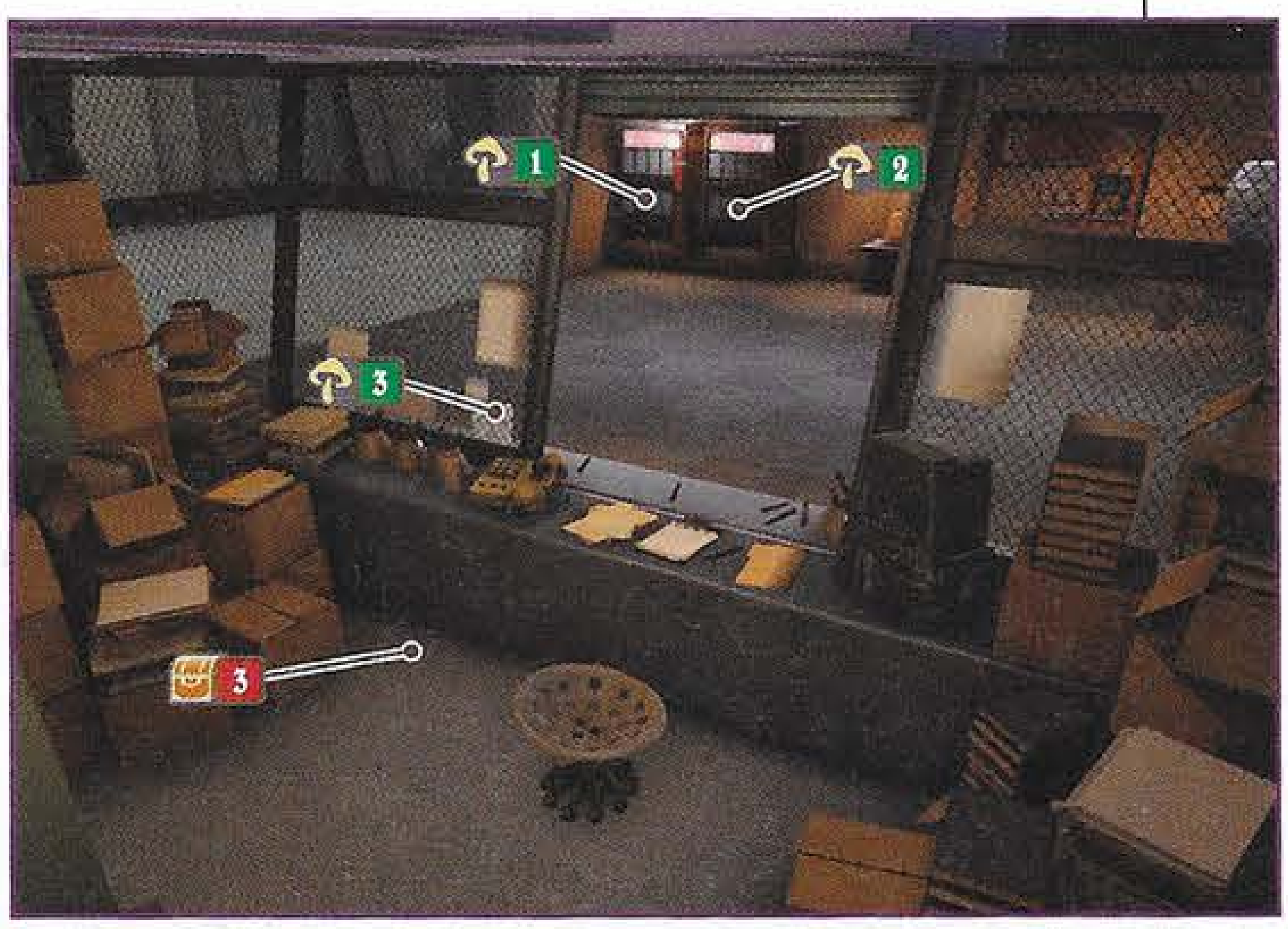
モンストロポリスには、黄色のエネルギー缶がいくつも置かれており、攻撃を当てるとエネルギーが噴き出して飛んでいく。これが敵に当たればダメージを少し与えられるうえ、たまにスタン状態にして動きを止められるのだ。



手順1
- サリーやマイクと一緒に戦ってアンヴァースの群れを倒す
- サリーやマイクと一緒にブーのドアを探しに行く

手順2
- アンヴァースの群れを倒す

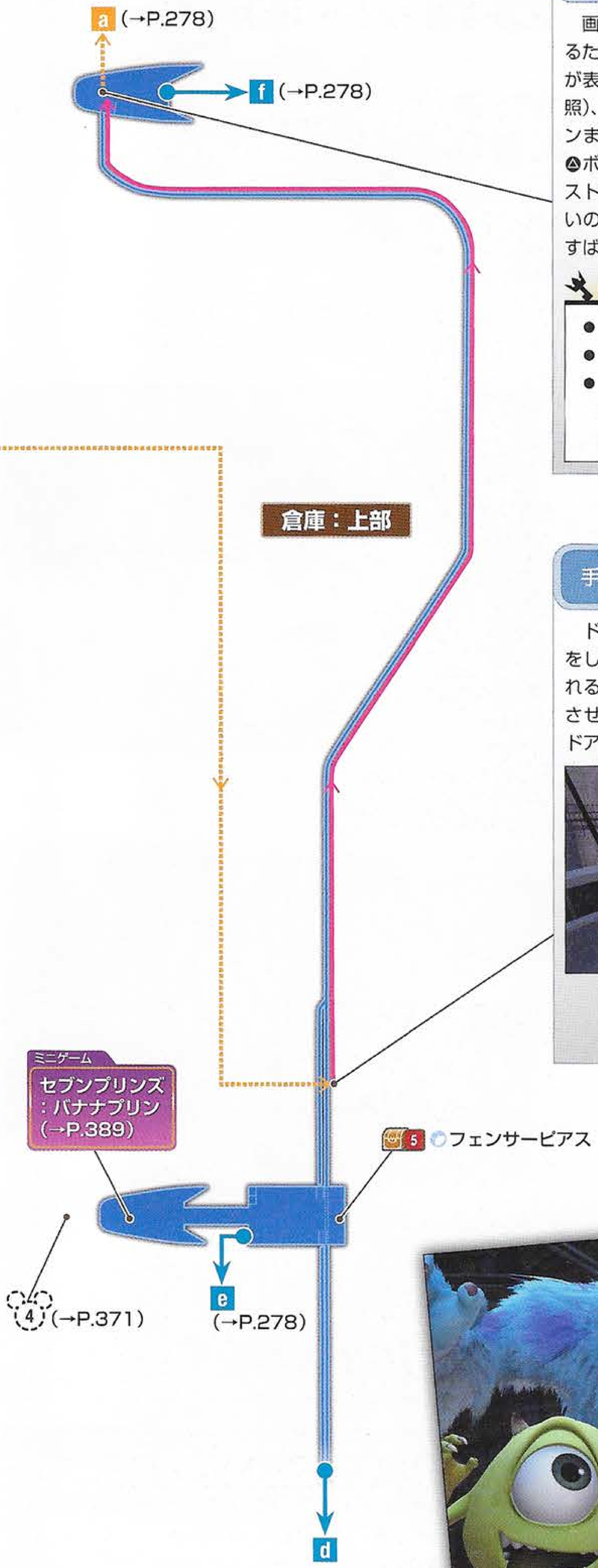
手順3
- 操作パネルを調べてドア倉庫へ行く



食材ポイントで手に入る食材

No.	食材ポイント	出現確率	手に入る食材
1	◎自動販売機	100%	レモン×2またはオレンジ×2
2	◎自動販売機	100%	ディル×2またはサフラン×2
3	◎白い箱	100%	ライス×2
4	◎白い箱	100%	牛フィレ肉×2

ドア倉庫



手順5 ●ハートレスの群れを倒してブーを笑わせる



画面左上に、ブーを笑わせるための「LAUGH POWER」が表示されて(右の写真を参照)、下記の仕組みで黄色いゲージが増減する。ゲージが満タンまでたまると『スクリームストライク』が使用可能になり、△ボタンで使えばブーが笑って先へ進めるのだ。『スクリームストライク』を使うまでは、いくら戦ってもバトルが終わらないので、ブーを守っているサリーが攻撃を受けないように、すばやく敵を倒してゲージを増やそう。

「LAUGH POWER」の黄色いゲージが増減する仕組み

- ソラたちが敵を倒すと増える
- サリーがダメージを受けると減る
- ブーがおびえてゲージが赤色になっているあいだは、少しずつ減っていく(出現している敵をすべて倒せばゲージが黄色にもどる)

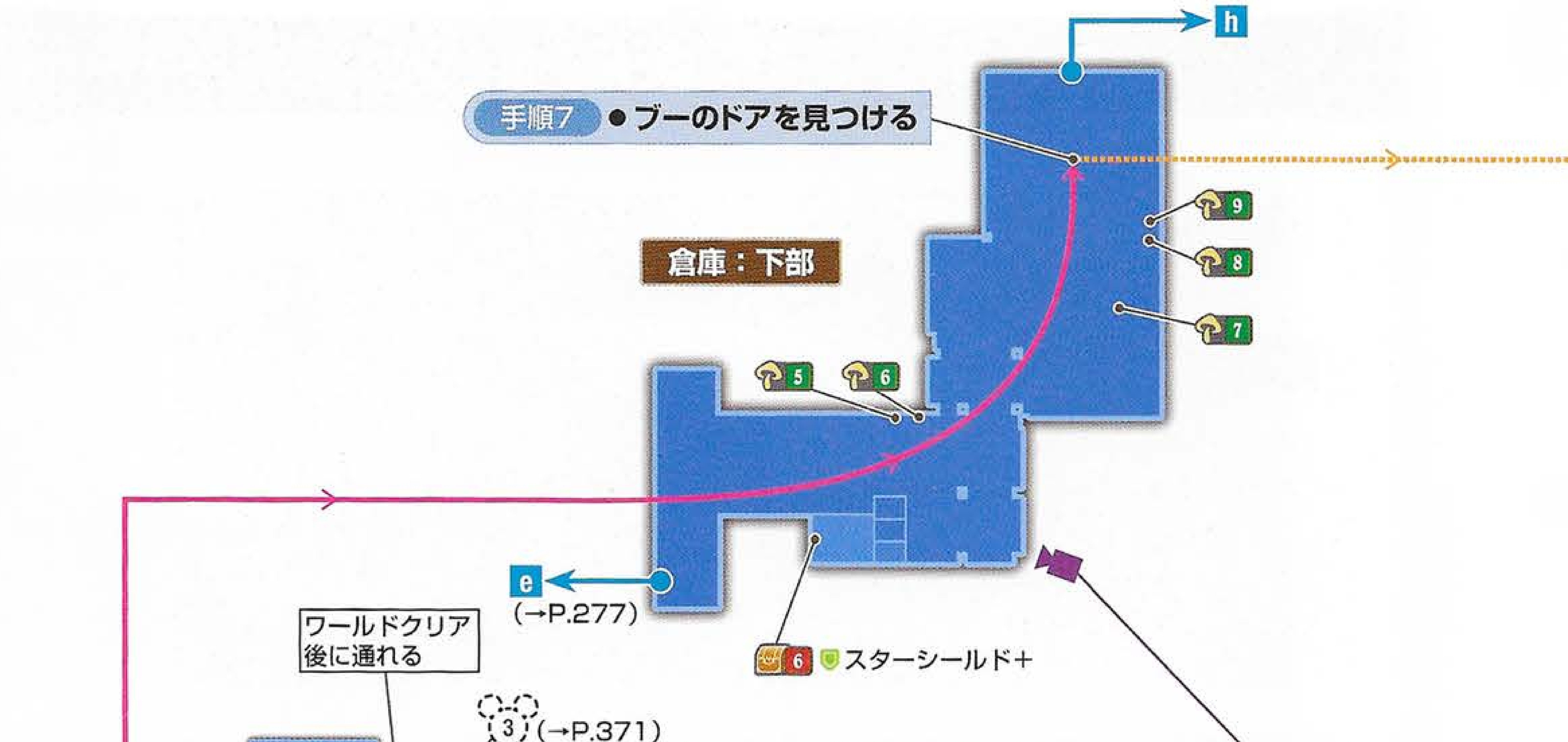
手順4 ●特殊レールスライドで先へ進む

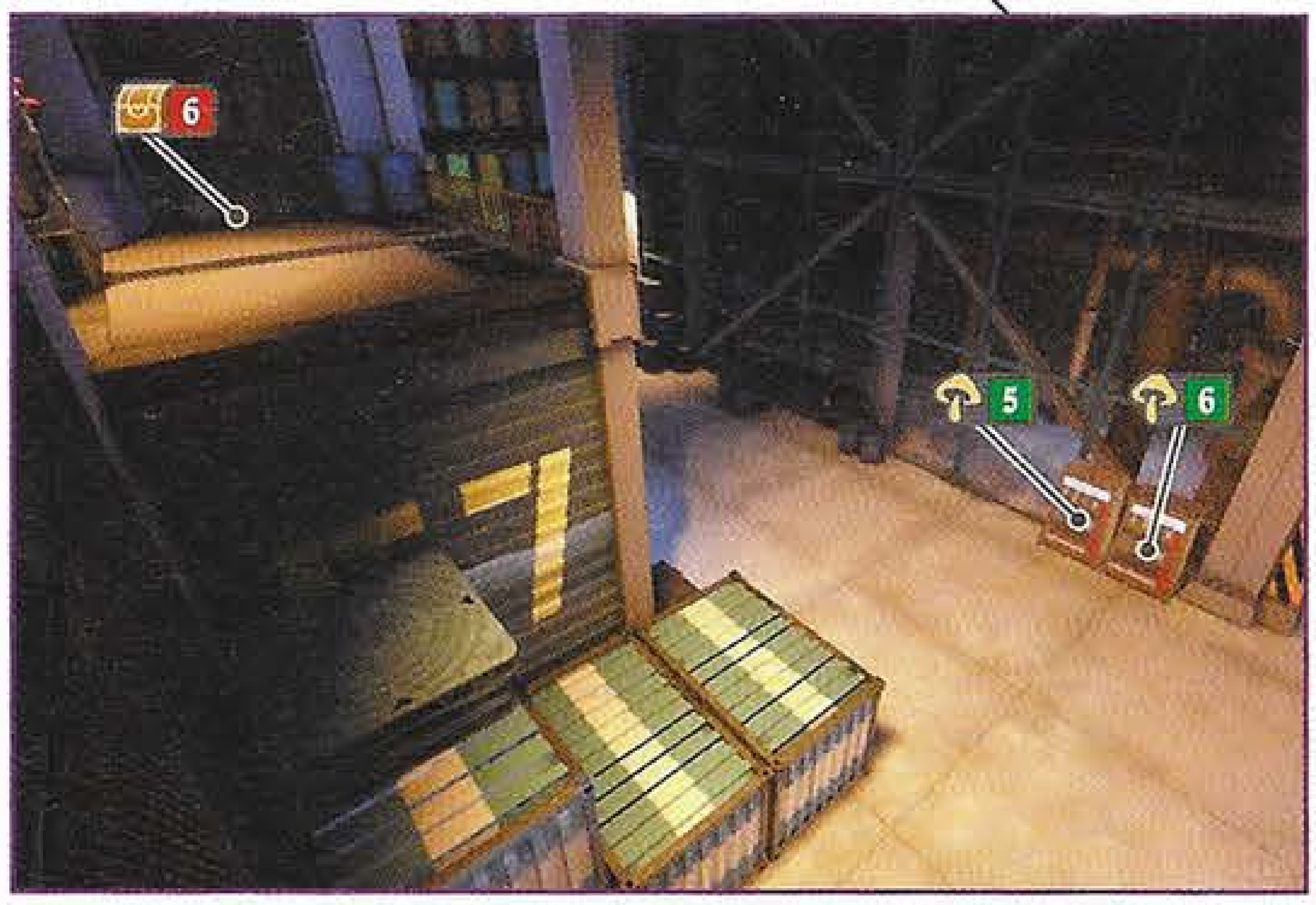
ドア倉庫で特殊レールスライド(→P.195)をしているときは、△ボタンでドアに隠れられる。特定の場所では敵がレールに雷を発生させ、それに当たるとダメージを受けるが、ドアに隠れていれば雷をかわせるのだ。



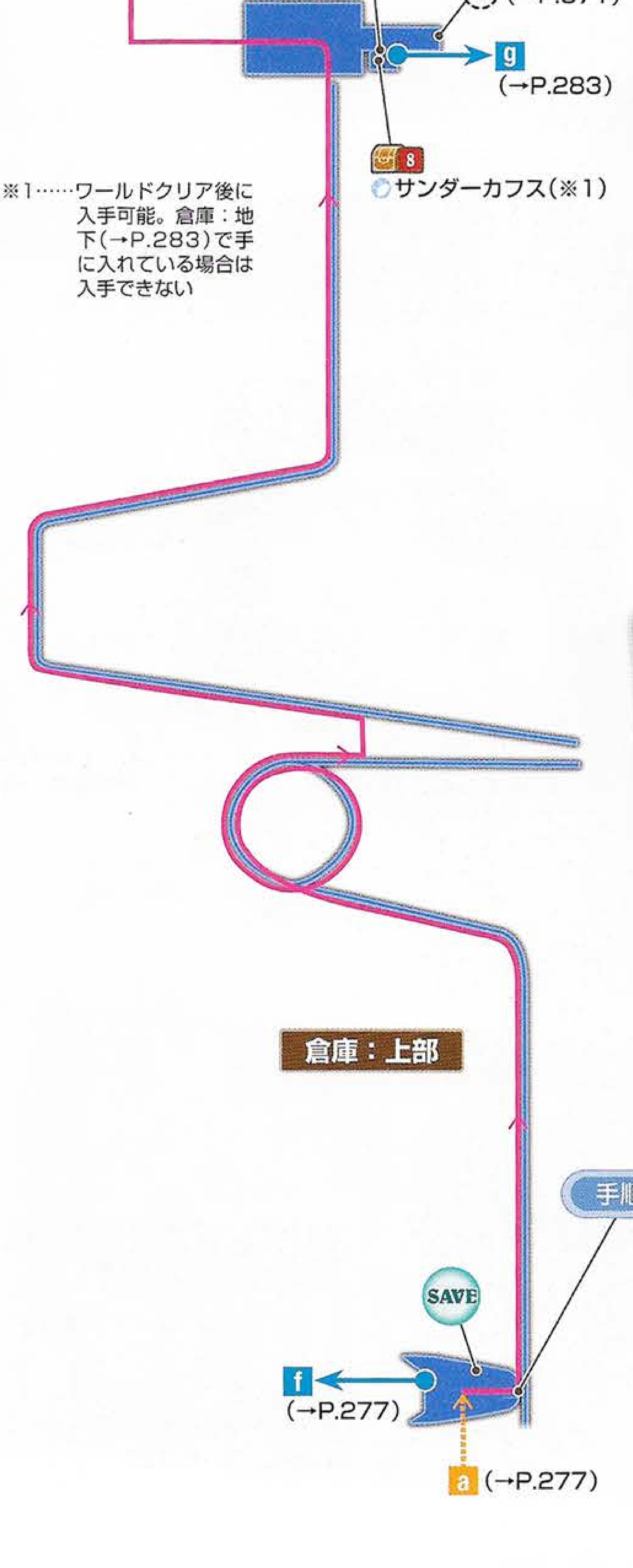
⬆ドアに隠れていると、敵の攻撃はほぼ当たらない。『ショット』で敵を倒さず、隠れたまま進むのも手だ。







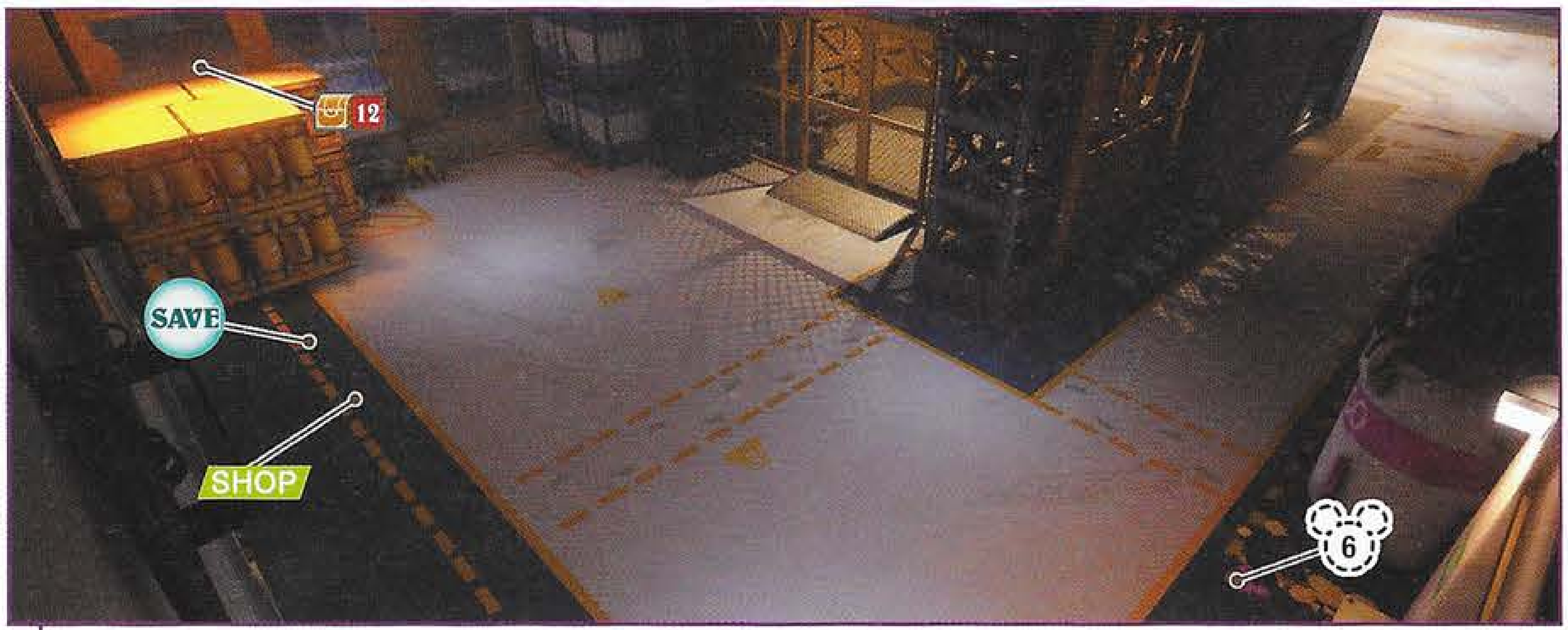




食材ポイントで手に入る食材

No.	食材ポイント	出現確率	手に入る食材
5	◎自動販売機	100%	レモン×2またはオレンジ×2
6	◎自動販売機	100%	トマト×2またはディル×2
7	◎白い箱	100%	牛肉×2
8	◎自動販売機	100%	洋ナシ×2
9	◎自動販売機	100%	オリーブオイル×2

工場



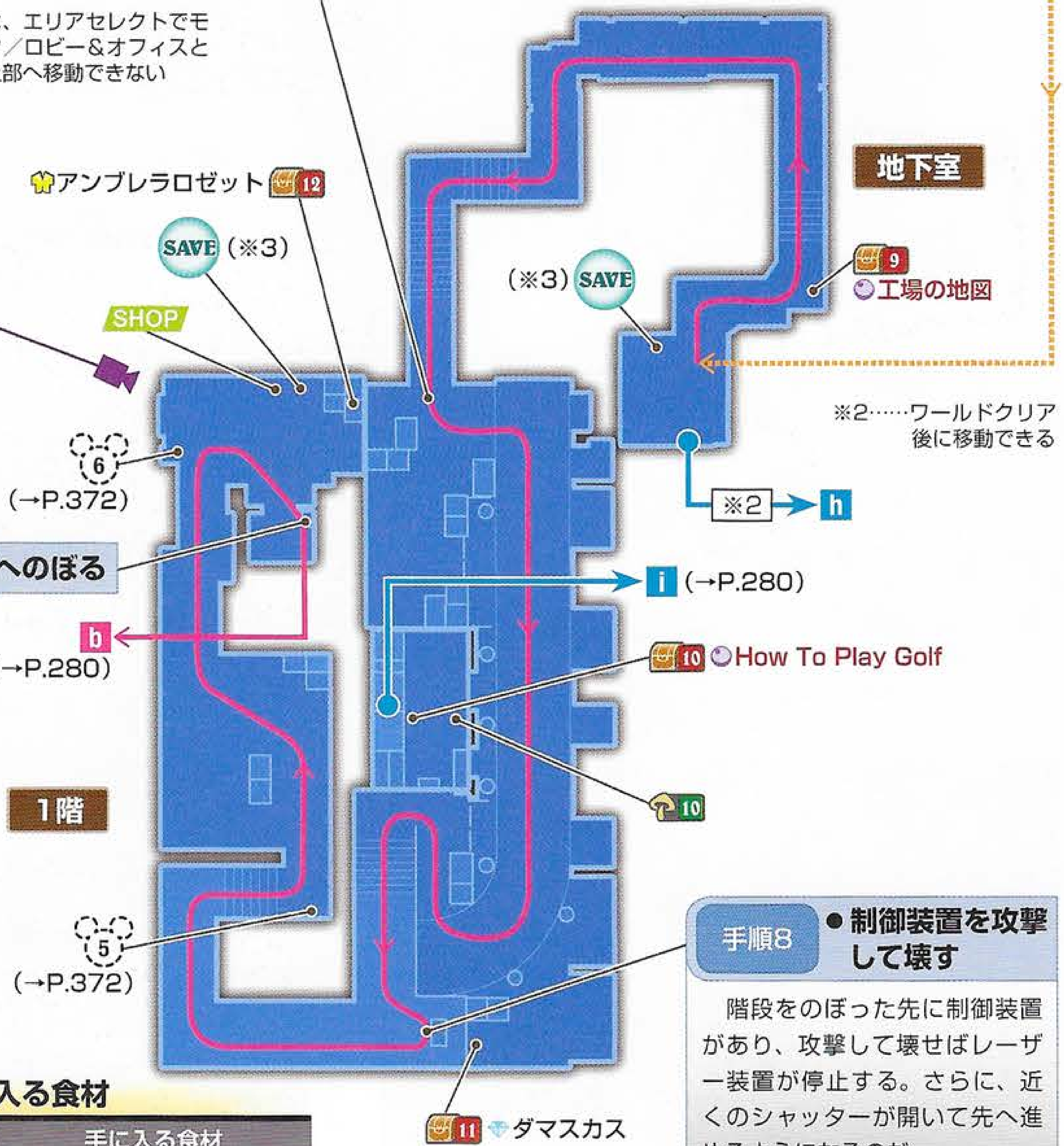
CHECK パーツに隠れるとレーザーを防げる

ベルトコンベアを流れていく屋根型のパーツは、△ボタンの『カバースライド』で下に隠れることが可能。ベルトコンベアの横に並ぶレーザー装置が攻撃を仕掛けてくるが、パーツに隠れていれば当たらずにすむ。レーザーに注意しながら、『カバースライド』で前方のパーツに隠れることをくり返して、ベルトコンベアの上を進んでいくといい。



←前方のパーツが屋根型でない場合は『カバーショット』で壊して、その先にある屋根型のパーツに隠れよう。

※3……ワールドクリア前は、エリアセレクトでモンスターズ・インク／ロビー＆オフィスとドア倉庫／倉庫：上部へ移動できない



手順9 ●リフトで2階へのぼる

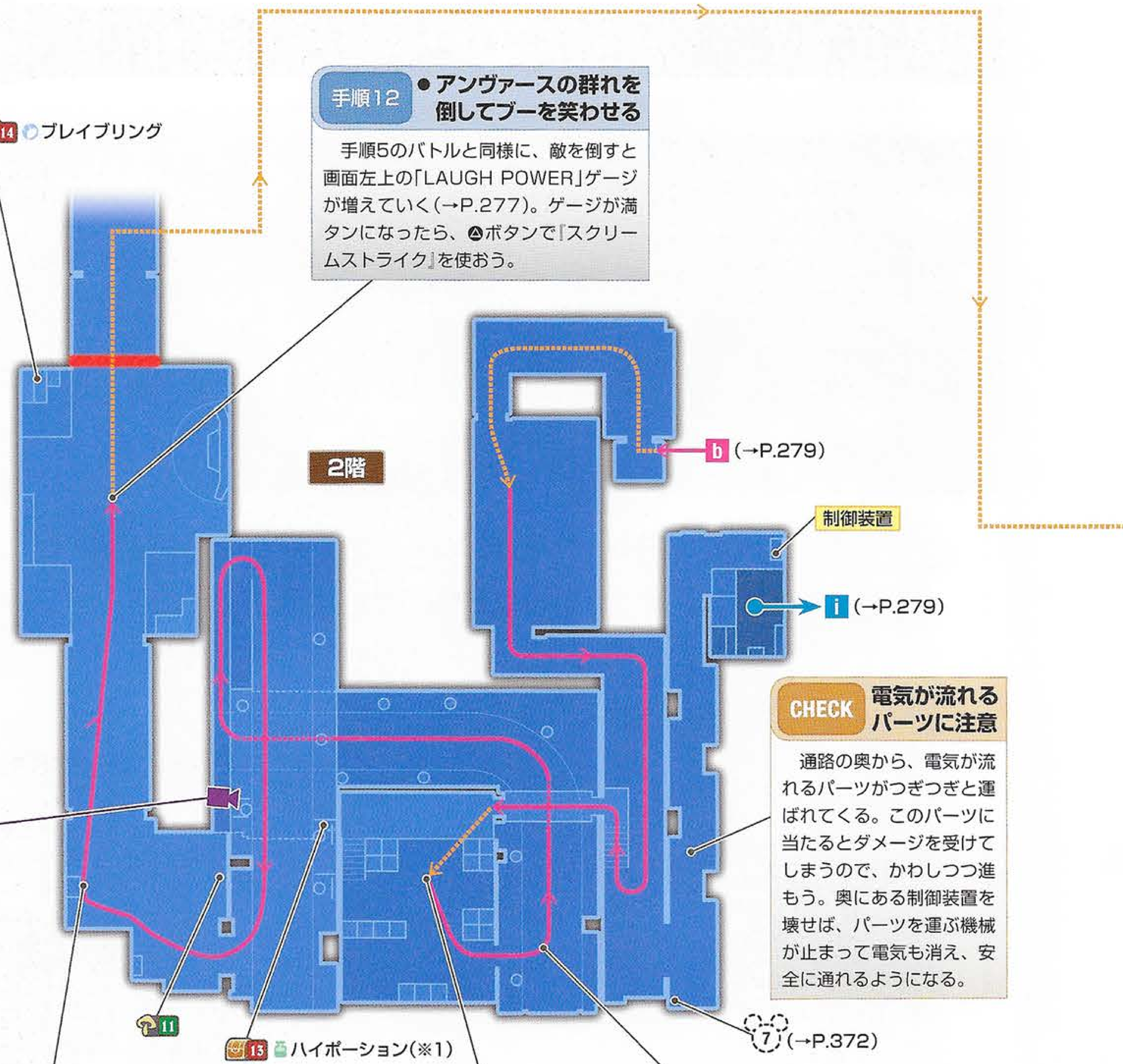
手順8 ●制御装置を攻撃して壊す

階段をのぼった先に制御装置があり、攻撃して壊せばレーザー装置が停止する。さらに、近くのシャッターが開いて先へ進めるようになるのだ。

食材ポイントで手に入る食材

No.	食材ポイント	出現確率	手に入る食材
10	◎白い箱	100%	チーズ×2

Index



手順12 ●アンヴァースの群れを倒してブーを笑わせる

手順5のバトルと同様に、敵を倒すと画面左上の「LAUGH POWER」ゲージが増えていく(→P.277)。ゲージが満タンになったら、◎ボタンで『スクリームストライク』を使おう。

CHECK 電気が流れるパーツに注意

通路の奥から、電気が流れるパーツがつぎつぎと運ばれてくる。このパーツに当たるとダメージを受けてしまうので、かわしつつ進もう。奥にある制御装置を壊せば、パーツを運ぶ機械が止まって電気も消え、安全に通れるようになる。

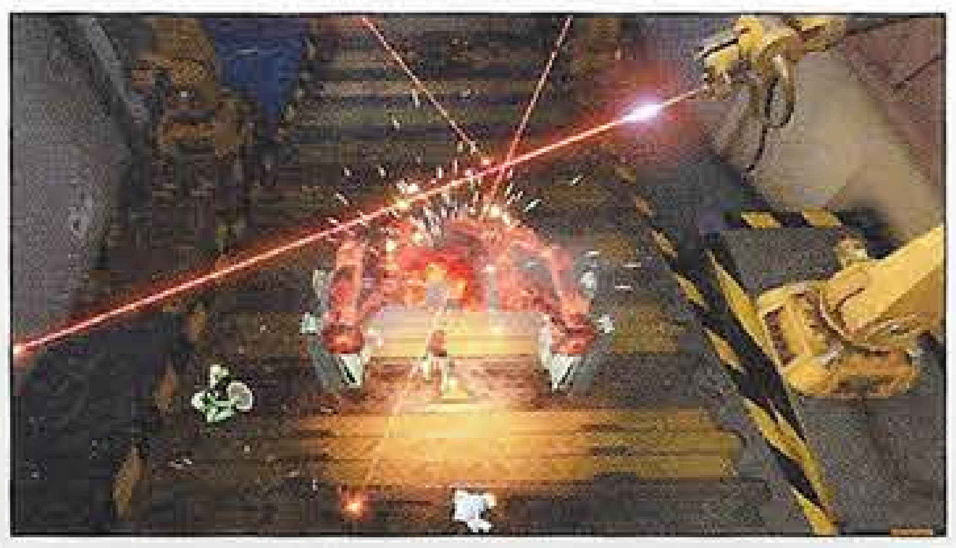
手順11 ●制御装置を攻撃して壊す

手順10 ●電流に気をつけながら敵の群れを倒す

部屋の周囲の金網や、積み上げられたコンテナの一部には電気が流れていて、触れるとダメージを受けてしまう。金網やコンテナから離れ、部屋の中央付近で戦うのが安全だ。

CHECK パーツに隠れつつ進もう

1階のベルトコンベアと同じく、屋根型のパーツに隠れればレーザー攻撃を防げる。ベルトコンベアは通路の奥へと流れていき、乗っているだけで前へ進めるが、屋根型のパーツはレーザーが何度も当たると壊れてしまうので、同じパーツに隠れつづけるのは危険。『カバースライド』をくり返し、パーツが壊される前にすばやく進んでいきたい。



↑何度もレーザーが当たったパーツは赤くなり、やがて壊れてしまう。

※1……下の階層にある



食材ポイントで手に入る食材

No.	食材ポイント	出現確率	手に入る食材
11	◎白い箱	100%	タマネギ×2



発電所

手順13 ●炎に注意しながら敵の群れを倒す

広場のあちこちが燃えており、炎に触れるとバーン状態になってしまう。炎は『ウォータ』や『ブリザド』で消せるので、戦いの邪魔になりそうな場所の炎は先に消すのがオススメだ。なお、炎を消すと、燃え上がるしずく、燃え上がるかけら、MPプライズのいずれかが出現する。



⬅バーン状態が発生するとソラが跳びはね、しばらく操作できなくなる。

CHECK 箱や台車に隠れて敵を攻撃

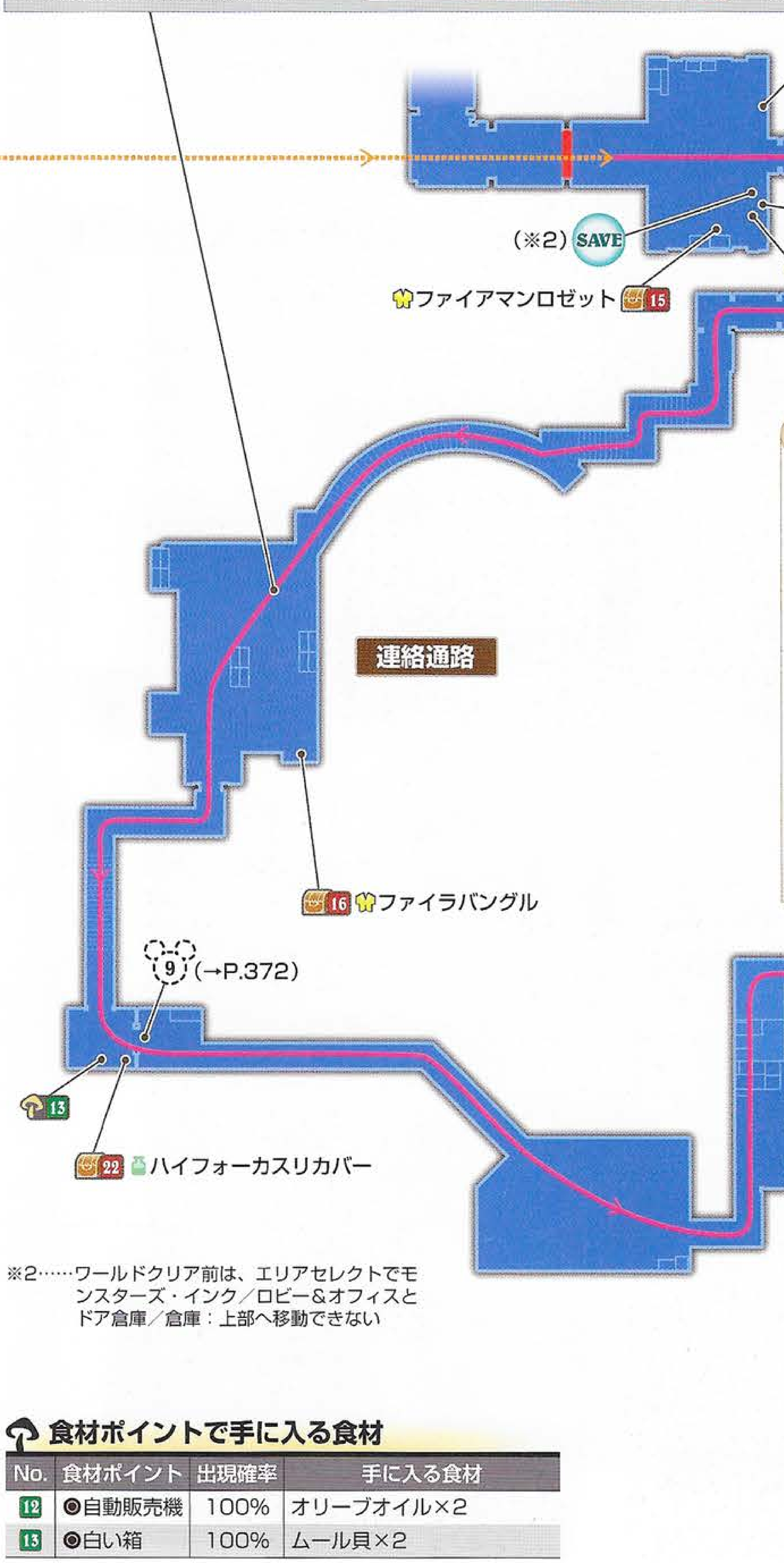
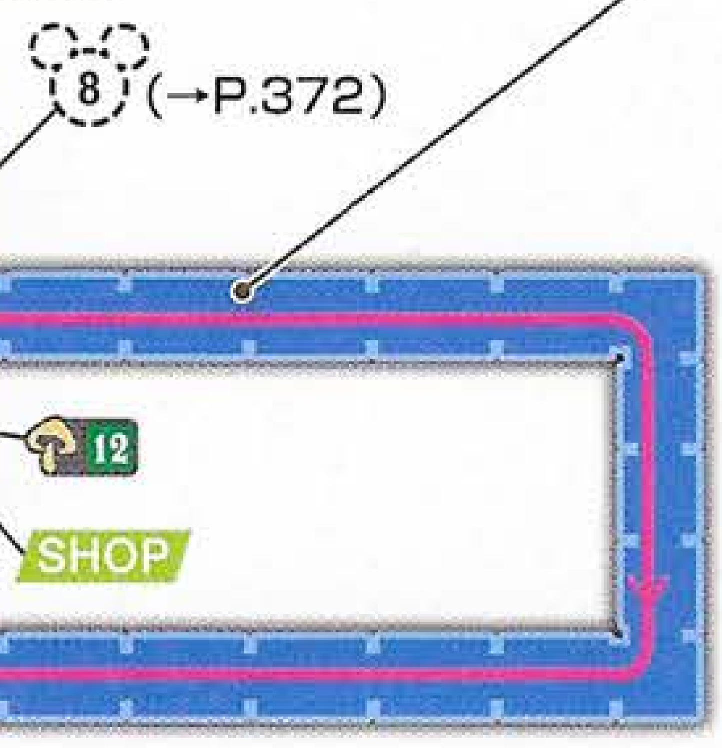
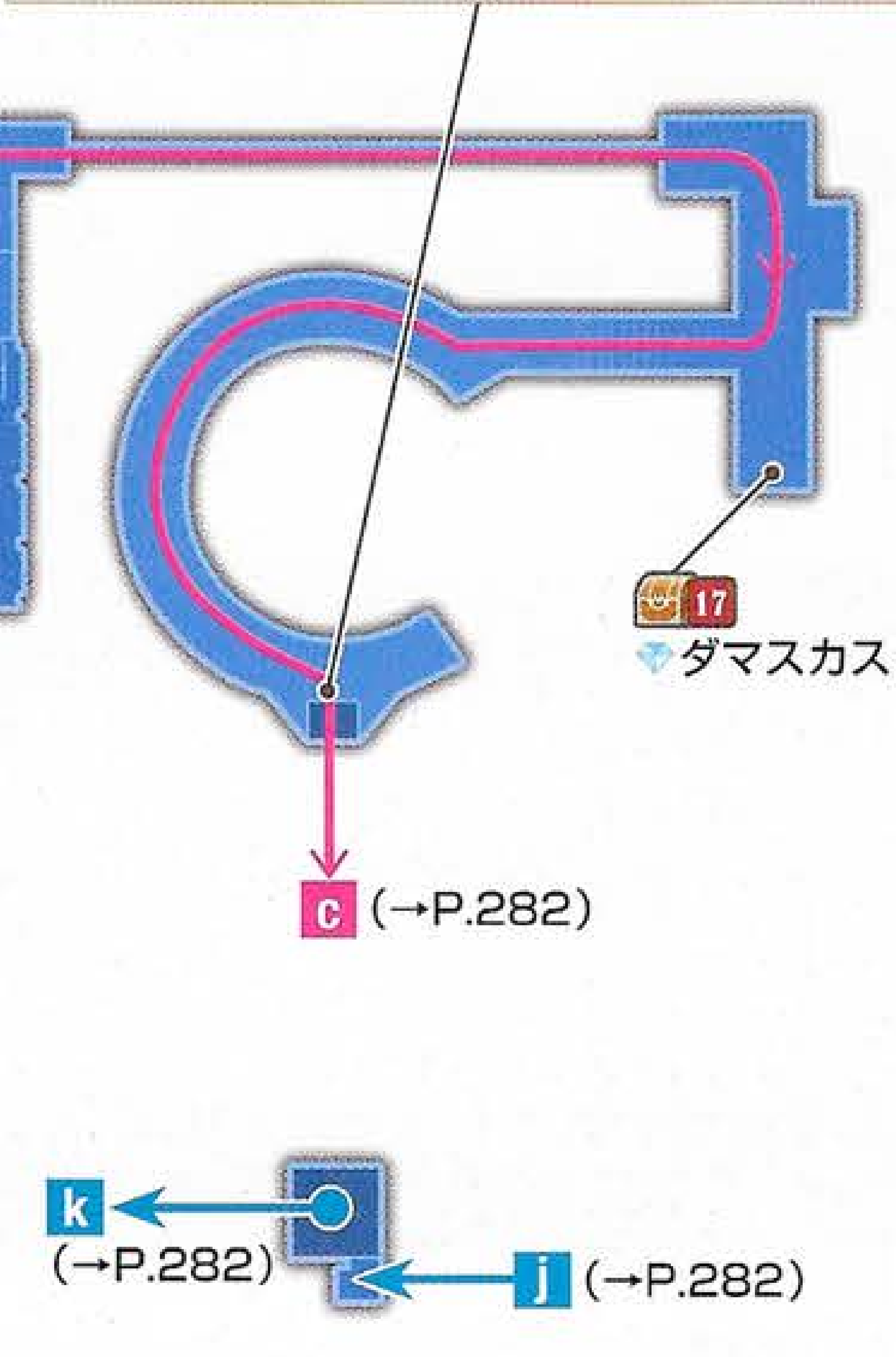
箱や台車の陰に『カバースライド』などで隠れると、通路に現れた敵を『カバーショット』で攻撃できる。ふつうに戦うよりも安全に倒せるので、活用するといい。

CHECK 落下中にコンテナを壊そう

この場所からは、はるか下にあるタンクヤードへ飛び降りることになる。落下した先には、宝箱が隠されたコンテナが置かれているので、『ダイブアタック』を使って壊そう。



⬆左スティックを操作せずにいれば、コンテナの真上に落下できる。

※2……ワールドクリア前は、エリアセレクトでモンスターズ・インク／ロビー＆オフィスとドア倉庫／倉庫：上部へ移動できない

食材ポイントで手に入る食材

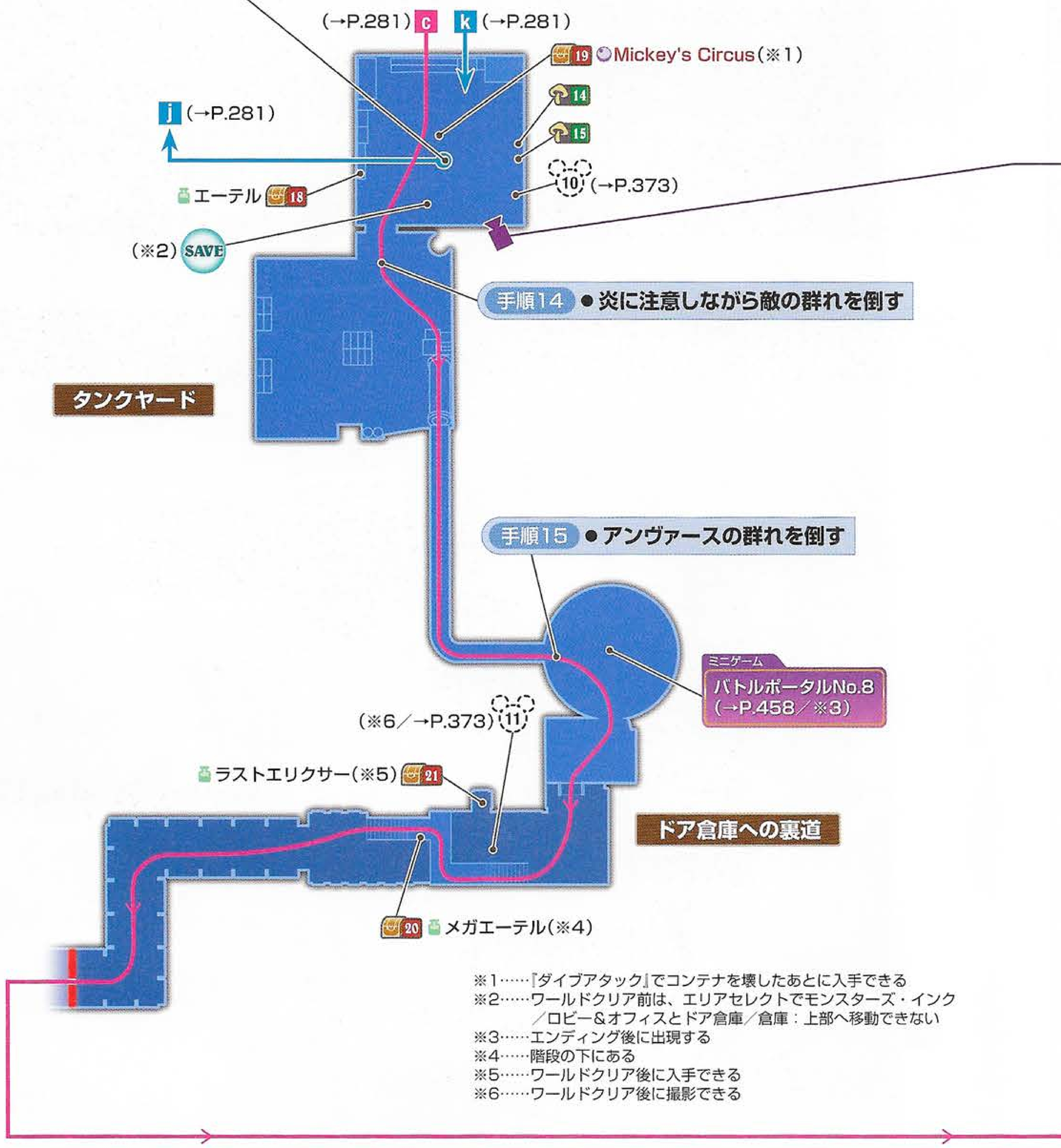
No.	食材ポイント	出現確率	手に入る食材
12	◎自動販売機	100%	オリーブオイル×2
13	◎白い箱	100%	ムール貝×2

CHECK クレーンで上の足場へのぼれる

ぶら下がっているクレーンを調べると、はるか頭上にある連絡通路の足場までのぼれる。宝箱19が隠されたコンテナを『ダイブアタック』で壊しそこねたときなどは、このクレーンを利用して、いったん上へ引き返すといい。



⬅クレーンで足場へのぼり、一番高いライトにアスレチックフローを使えば、飛び降りてきた場所へもどれる。



※1……『ダイブアタック』でコンテナを壊したあとに入手できる
※2……ワールドクリア前は、エリアセレクトでモンスターズ・インク／ロビー＆オフィスとドア倉庫／倉庫：上部へ移動できない
※3……エンディング後に出現する
※4……階段の下にある
※5……ワールドクリア後に入手できる
※6……ワールドクリア後に撮影できる

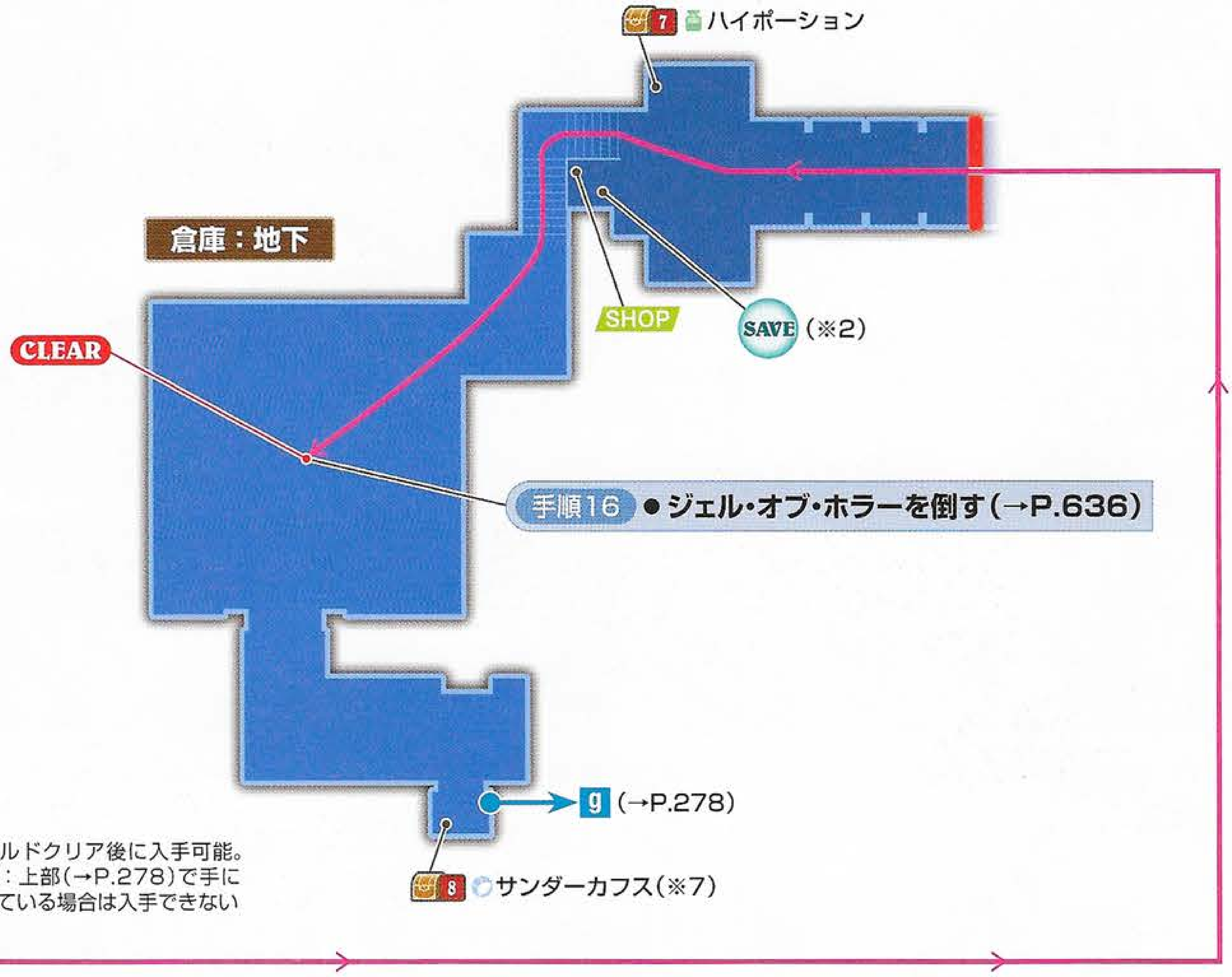


食材ポイントで手に入る食材

No.	食材ポイント	出現確率	手に入る食材
14	◎自動販売機	100%	オレンジ×2または洋ナシ×2
15	◎自動販売機	100%	セロリ×2またはサフラン×2



ドア倉庫



※7……ワールドクリア後に入手可能。倉庫：上部(→P.278)で手に入れている場合は入手できない

ワールドクリア後の変化

- ドア倉庫にある、倉庫：上部と倉庫：地下をつなぐエレベータが使用可能になり、なかにある宝箱8を開けられる
- 白いドアを通って、ドア倉庫／倉庫：下部と工場／地下室を行き来できる
- 工場／2階の電気が流れているパーツの制御装置を壊していなかった場合でも、パーツを運ぶ機械が停止している
- 発電所／ドア倉庫への裏道の炎が消えて、宝箱21を開けたり幸運のマーク⑪を撮影したりできる





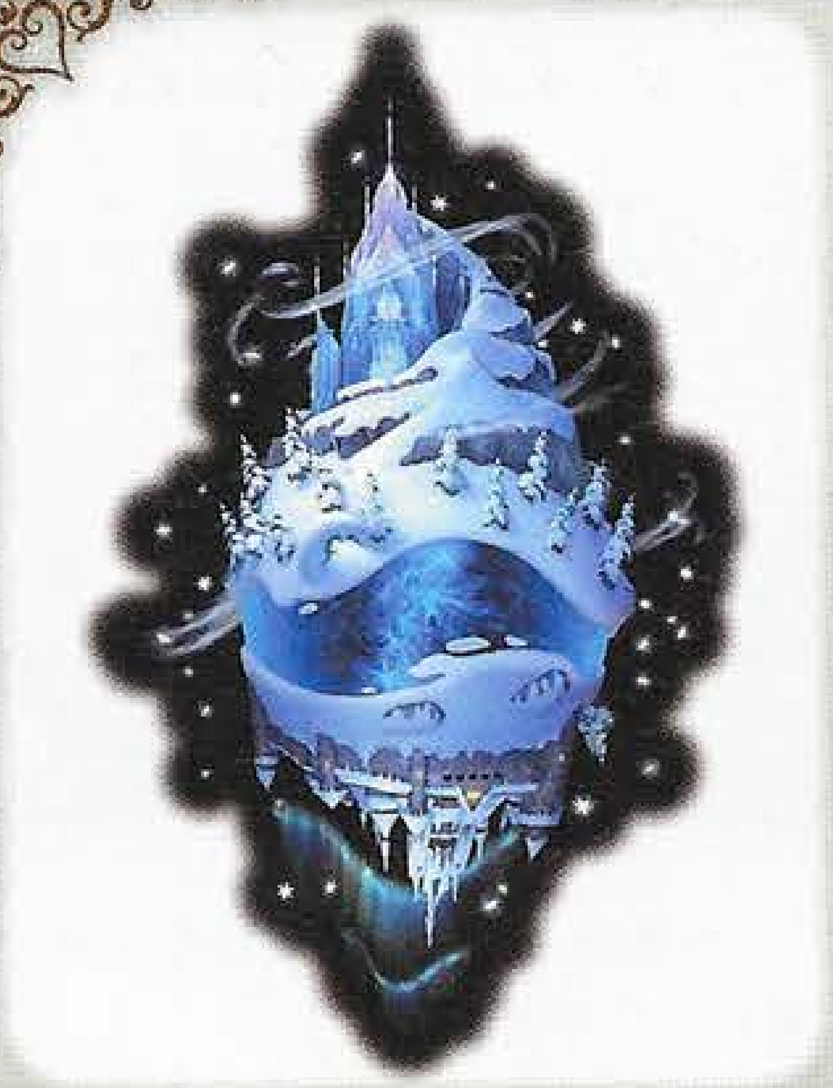


アレンデール

Arendelle

映画『アナと雪の女王』に登場する、複雑な地形の入り江と雄大な山々が美しい王国。女王エルサが誤って魔力を暴走させたことで、永遠の冬に閉ざされてしまった。





コマンドメニュー



雪に覆われた山々と凍りついた海をイメージしたデザイン。上部では、ときおりエルサの魔法の光がきらめく。



ショートカット時



シュートロック時

このワールドのおはなし





極寒の雪山で、ソラたちは山奥へ駆けていくひとりの女性を見かけました。彼女はアレンデールの女王エルサ。魔法の力を制御できず、誰かを傷つけることを恐れて人々の前から逃げてきたのです。悲しげな表情を浮かべて他人をこばむエルサにかつてのリクの姿を重ねたソラは、彼女の妹のアナと一緒に、エルサがいる氷の城を目指します。アナの愛する姉と、雪と氷に覆われた王国を救うために……。



「帰ってください。一人になりたいの。
誰も傷つけたくないから」

どんなワールド？ やむことのない雪が作り出したあたり一面の銀世界



⬆入り江に浮かんでいた船も、氷に閉じこめられて動かすことができない。



⬆きらめく氷をまとった森の木々と、巨大な氷の壁と化した滝が織りなす景色は、思わず息をのんでしまうほどの美しさ。



⬆真XIII機関のラクシーヌが作り出した氷の迷宮は、本作オリジナルの場所。



マップ移動時の演出

雪の結晶の形。アレンデールの寒さをイメージさせると同時に、エルサの魔法の力の象徴でもある。



小



大

宝箱

大きな宝箱のフタの模様は、アレンデール城の扉の装飾と同じ。小さな宝箱のほうには、原作で見られた城内の壁紙の模様が描かれている。

ワールドクリア時に手に入る**キーブレード**

クリスタルスノウ

エルサの氷の城がそのままキーブレードになったようなデザイン。樹氷の枝を模したキーチェーンの先に、オラフの飾りがついている。





Index

アレンデールのキャラクター

エルサ

Elsa

登場作品『アナと雪の女王』(2013年)



アレンデール王国の新たな女王。生まれながらに雪と氷をあやつる魔法の力を持っているが、その事実を周囲に知られぬよう、閉ざされた城にこもって人を遠ざけてきた。しかし、王位を継ぐための戴冠式の日に、妹のアナとの口論がきっかけで魔法が暴走。大勢の人々に秘密を知られたことに絶望して城を飛び出し、国中を雪と氷で覆って雪山に逃げこんでしまう。



⬆できるかぎりクールに振る舞うことで感情の起伏を抑え、魔法の力を制御しているが、怒りや絶望が心にあふれると歯止めが利かなくなる。



⬆誰もいない雪山で、これまで隠してきた魔法の力を存分に解放。山頂に氷の城を築き、"雪の女王"としてひとりで生きていく決意をするが……。



戴冠式での衣装

城から逃げ出した直後にソラたちと会ったときの姿。髪はきつく結い上げてあり、魔法の力を抑えこむために手袋をしている。

原作では?

エルサが魔法の力を隠すようになった経緯が、映画ではくわしく描かれている。彼女は幼いころ、よく夜中に寝室を抜け出し、魔法で雪を降らせてアナと一緒に遊んでいたが、あるとき誤ってアナの頭に魔法を直撃させてしまう。アナはかろうじて助かったものの、それ以来エルサは魔法で誰かを傷つけることを恐れ、部屋に閉じこもるようになったのだ。



⬅城から逃げ出したのも、自分の魔法の力によって妹や国民を傷つけたくないと思ってのこと。



幼少時の姿

青いワンピースの上にボレロを重ね着しており、ややフォーマルな雰囲気が漂う。



アナ

Anna

登場作品『アナと雪の女王』(2013年)



エルサの妹。明るく行動的な性格で、やや無鉄砲なところがある。子どものころはとても仲良しだった姉が、あるときから急に自分を遠ざけるようになった理由がわからず、ずっと心を痛めていた。戴冠式の日にエルサが魔法を暴走させたことで姉の秘密を知り、城を出ていった姉と王国を救うべく、危険を承知で旅に出る。

原作では? 映画でのアナは、城の外の世界に対する好奇心が前面に出ていた。とくに恋愛へのあこがれは強く、戴冠式の客として王国を訪れたハンス王子と、出会ったその日に結婚の約束までしてしまうほど。しかし、クリストフやオラフとの触れ合いを通じ、アナは"真実の愛"に目覚めていく。



⬆髪がひとふさだけ白いのは、かつてエルサの魔法を受けたためだが、アナにそのときの記憶はなく、生まれつきだと思っている。



幼少時の姿

姉のエルサよりもカジュアルな服装。オリーブグリーンのスカートが、かわいらしい。



オラフ

Olaf

登場作品『アナと雪の女王』(2013年)

エルサが魔法の力で作り出した、しゃべって歩く雪だるま。人なつっこく、ユーモラスな口調と仕草で場をなごませる。アナたちがエルサを捜していると知り、氷の城への道案内を買って出た。

原作では? オラフはもともと、エルサとアナが幼いころに作っていた雪だるまで、原作ではふたりの心をつなぐ存在として活躍。物語の終盤には、真実の愛について悩むアナに「愛とは、自分より誰かを大切に思うこと」と諭す場面も。

マシュマロウ

Marshmallow

登場作品『アナと雪の女王』(2013年)



エルサがアナたちを追い返すために魔法で作り出した雪の巨人。エルサの忠実なしもべで、彼女に敵対する者には容赦しない。怒ると身体中から氷のトゲが飛び出す。

原作では? アナやクリストフを氷の城から追い出したあと、エルサを連れ去りにやってきたハンス王子の一行を相手に奮闘。ゲーム中と同じく、勇猛果敢な戦いぶりを見せる。

Index



クリストフ
Kristoff

登場作品『アナと雪の女王』(2013年)

力強くたくましい山男。一年の大半を山のなかで暮らしており、凍った川から切り出した氷を売って生計を立てている。エルサを捜しに雪山を訪れたアナから道案内を頼まれ、彼女と一緒に氷の城を目指す。

原作では? ゲーム中ではすでにアナと打ち解けた様子だが、原作でクリストフとアナがはじめて出会ったときのお互いの印象は、最悪そのもの。しかし、一緒に旅をするうちに、ふたりは少しずつ惹かれ合っていく。



←少々荒っぽく、人づきあいに不器用な面もあるが、本当は誠実で優しい心の持ち主。

スヴェン
Sven

登場作品『アナと雪の女王』(2013年)

クリストフの相棒のトナカイ。言葉はしゃべれないものの、クリストフが一人二役を演じて勝手に気持ちを代弁することがある。ニンジンが大好物。

原作では? クリストフの一番の親友として、彼を正しい道に導く存在でもあるスヴェン。クリストフがアナを城まで送り届けて立ち去ろうとするとき、力ずくで引きとめるのは、原作でもゲーム中でも同じだ。

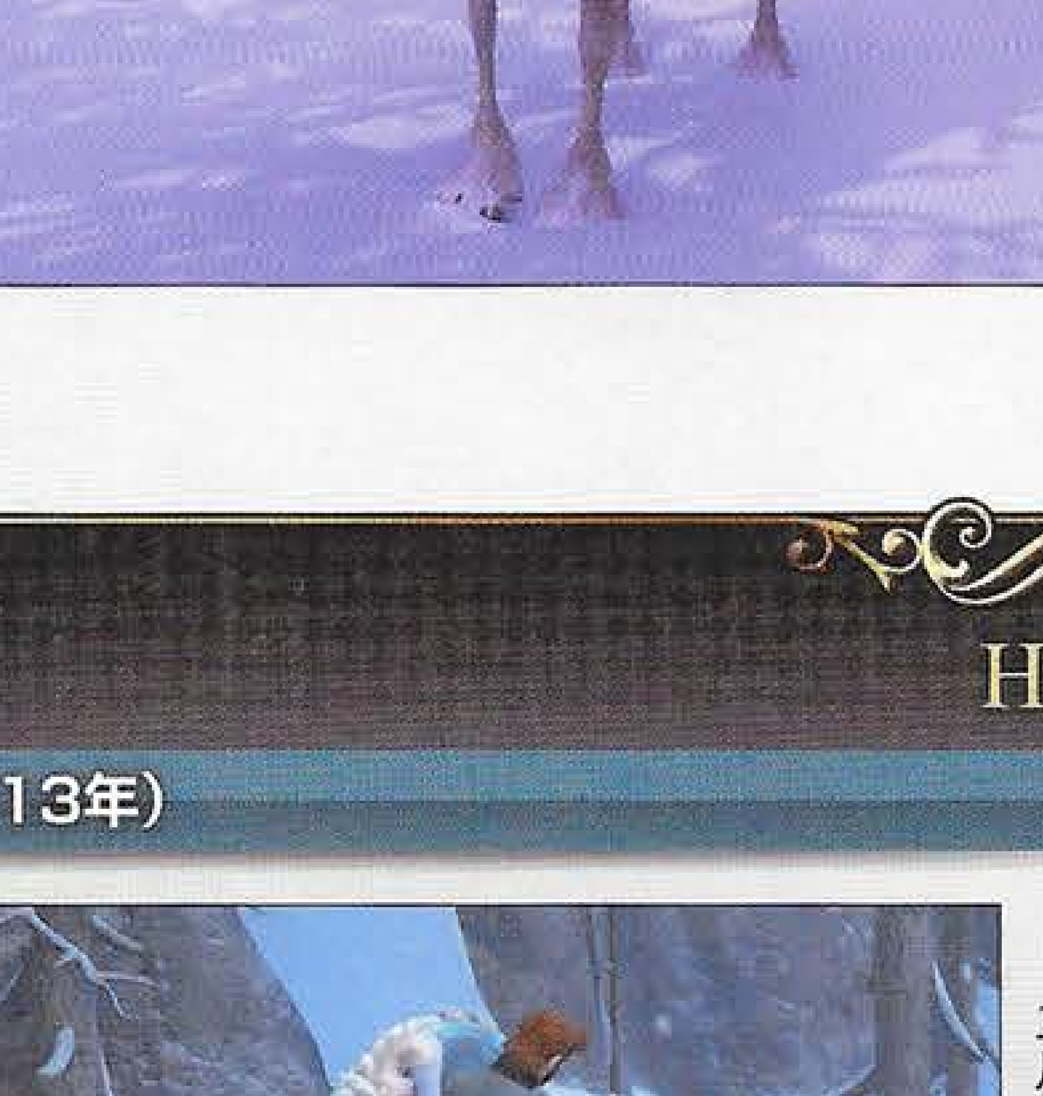




ハンス
Hans

登場作品『アナと雪の女王』(2013年)

エルサの戴冠式に出席するために南方の国からアレンデールへやってきた、とてもおしゃれでハンサムな王子。王国を乗っ取ろうと画策していたが、野心が強すぎるあまり闇にとらわれてしまう。



←ソラたちがマシュマロウに追われているスキにエルサを連れ去る。

原作では? 戴冠式の日に出会ったアナとすぐに親しくなり、その日のうちに結婚を約束。アナがエルサを捜しに旅立つときには、彼女からアレンデールのことを託されるほどの信頼を得ていた。しかし、物語が進むと態度が一変し、それまで隠していた野心と冷酷な本性を現す。



ちょっとひと息

ソラたちの姿の変化



特定のワールドではソラたち3人の姿が大きく変化するほか、サンフランソウキョウではソラがARデバイスを装着する。ふだんとはちがう彼らの姿を、じっくりと見てみよう。

トイボックスでの姿



ソラ
おもちゃの人形のような姿。服のデザインは、ふだんのものよりシンプルだ。



ドナルド
黒い上着とハットで、少し上品なイメージ。手や足に、パーツを固定するネジが見える。



グーフィー
服の色が黒と緑に。帽子につけているのは、いつものゴーグルではなくサングラス。

モンストロポリスでの姿



ソラ
フサフサとした毛で覆われた外見は、まるでネコのよう。お尻には短い尻尾もある。



ドナルド
全身が青くなり背中に小さな羽根が。ギョロリとしたひとつ目は、マイクにそっくり。



グーフィー
色と大きさがちがう左右の目が特徴。モンスター姿でも、ユーモラスな雰囲気が漂う。

ザ・カリビアンでの姿



ソラ
黒いコートを着た凛々しい姿。海賊の帽子もかぶって、船長としての威厳はバッチリ？



ドナルド
頭のバンダナは海賊のトレードマーク。シャツの袖が長いのか、腕まくりをしている。



グーフィー
潮風にさらされたせいで、ズボンの裾はボロボロ。胸元の短いネクタイにも注目だ。

サンフランソウキョウでの姿



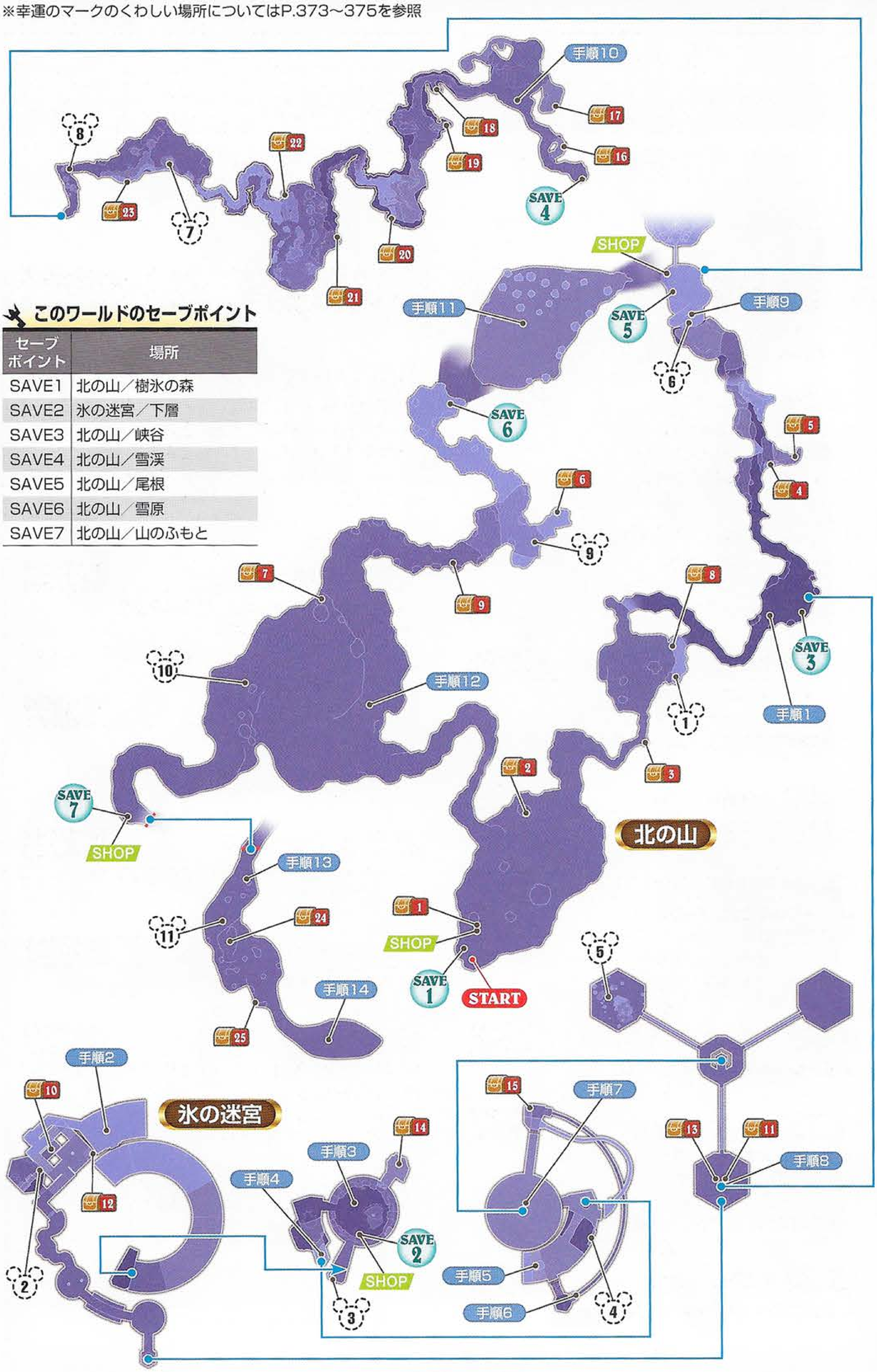
ソラ
ヒロが作ったARデバイスを装着。その画面に、さまざまな情報が映し出される。

Index

アレンデール 全体図

Arendelle

※幸運のマークのくわしい場所についてはP.373〜375を参照



このワールドのセーブポイント

セーブポイント	場所
SAVE1	北の山／樹氷の森
SAVE2	氷の迷宮／下層
SAVE3	北の山／峡谷
SAVE4	北の山／雪渓
SAVE5	北の山／尾根
SAVE6	北の山／雪原
SAVE7	北の山／山のふもと

BATTLE LV

初期レベル LV 26

時期による変化
- モンストロポリスとアレンデールをクリアしたあと……LV30
- 終わりの世界をクリアしたあと……LV38

宝箱の中身

※赤色の太字は大きな宝箱の中身

1 **北の山の地図**	2 ブリザドチョーカー	3 ダマスカス	4 エリクサー	5 ガーディアンベルト	6 フォースリング	7 **Mickey's Kitten Catch**	8 **The Klondike Kid**
9 **オリハル**	10 **氷の迷宮の地図**	11 ダークカラーアンクル	12 スノーロゼット	13 ダマスカス	14 **Barnyard Sports**	15 ブリザドカフス	16 ハイポーション
17 フォーカスリカバー	18 ハイエーテル	19 ブリザラチョーカー	20 APアップ	21 メガエーテル	22 シルバーアミュレット	23 マジシャンズロッド+	24 スレイヤーピアス
25 ダマスカス							

攻略手順チャート

スタート

手順1 北の山／峡谷 →P.292
- **ハートレスの群れを倒す**
  BONUS [ソラ]グラウンドブレイカー
- **氷の迷宮に閉じこめられる**

手順2 氷の迷宮／中層(A) →P.293
- **ノーバディの群れを倒す**
  BONUS [グーフィー]最大HP+10
- **氷の柱で『ポールスピン』を行なう**

手順3 氷の迷宮／下層 →P.294
- **ノーバディの群れを倒す**
  BONUS [ソラ]サンダラ
- **氷の柱で『ポールスピン』を行なう**

手順4 氷の迷宮／下層 →P.294
- **アスレチックフローで縦穴を登る**

手順5 氷の迷宮／中層(C) →P.294
- **ノーバディの群れを倒す**
  BONUS [ドナルド]最大HP+10
  [グーフィー]ハイパーヒーリング
- **氷の柱で『ポールスピン』を行なう**

手順6 氷の迷宮／中層(D) →P.295
- **特殊レールスライドで先へ進む**

手順7 氷の迷宮／中層(E) →P.295
- **ノーバディの群れを倒す**
  BONUS [ソラ]リスクドッジ
  [グーフィー]アイテム装備数+1
- **氷の柱で『ポールスピン』を行なう**

手順8 氷の迷宮／上層 →P.294
- **出口を調べて氷の迷宮から脱出する**

手順9 北の山／尾根 →P.296
- **ラクシーヌに吹き飛ばされる**
- **雪山をすべり降りて雪崩から逃げる**
- **フロストサーペントの群れを倒す**
  バトル フロストサーペント×3(→P.615)
  BONUS [ソラ]ダブルフライト
  [ドナルド]ブリザドアップ

手順10 北の山／雪渓 →P.297
- **バラバラになったオラフの身体を探す**
- **ハートレスの群れを倒す**
  BONUS [ソラ]アクセサリー装備数+1、エアスライド

手順11 北の山／尾根 →P.299
- **マシュマロウを倒す**
  バトル マシュマロウ(→P.637)
  BONUS [ソラ]ブリザラ

手順12 北の山／雪原 →P.300
- **マシュマロウと一緒にエルサを捜しに行く**
  IN マシュマロウ

手順13 北の山／山のふもと →P.300
- **吹雪の道を進む**

手順14 北の山／山のふもと →P.300
- **凍った海の上にいるエルサとアナのもとへ向かう**
- **スコルを倒す**
  バトル スコル(→P.638)
  BONUS [ソラ]最大MP+5、スーパースライド

ワールドクリア

入手 クリスタルスノウ

アレンデール 攻略ガイド

雪に覆われた北の山は似たような景色の場所が多いが、進むべきルート上には淡く光る氷のオブジェがある。道に迷ったときは、それを目印にして進むといいだろう。

北の山





CHECK 雪玉を転がして敵にぶつけよう

北の山では、キラキラ光る雪玉が各所に転がっている。その上に乗ったまま移動して敵にぶつかれば、大ダメージを与えることが可能だ。なお、下記のいずれかの条件を満たすと、雪玉が割れてプライズが出現する。

雪玉が割れる条件

- 敵に数回ぶつかる
- 壁などにぶつかる
- 段差から落ちる

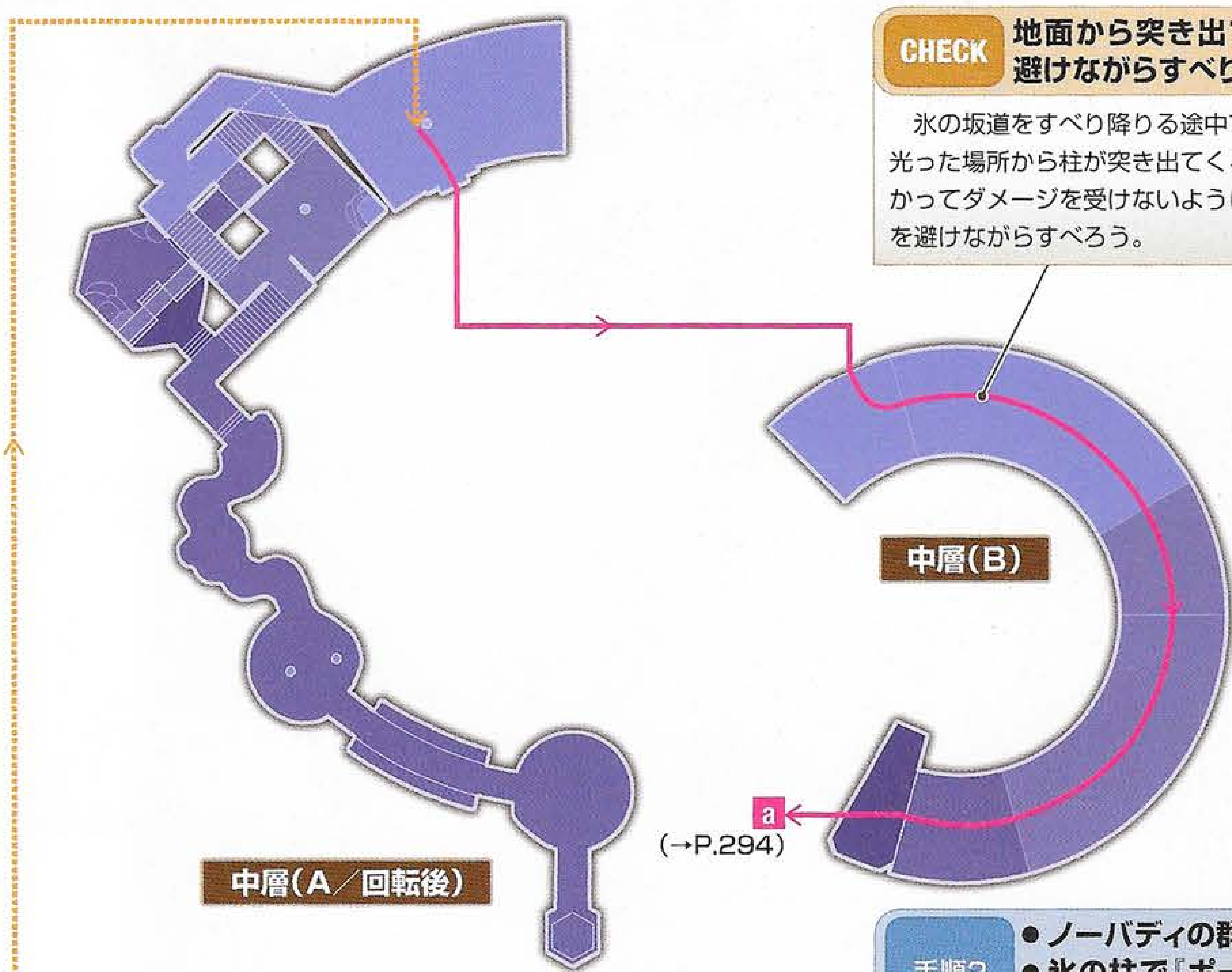


⬆雪玉を使えば、手ごわいヘルムドボディも比較的ラクに倒せる。

食材ポイントで手に入る食材

No.	食材ポイント	出現確率	手に入る食材
1	◎黄色い木箱	100%	ニンジン×2
2	△キノコ	50%	黒トリュフ×2〜3
3	◎黄色い木箱	100%	ニンジン×2
4	△ベリーの木	100%	グズベリー×2〜3

氷の迷宮



CHECK 地面から突き出てくる柱を避けながらすべり降りる

氷の坂道をすべり降りる途中では、地面が光った場所から柱が突き出てくる。柱にぶつかってダメージを受けないように、地面の光を避けながらすべろう。

手順2
- **ノーバディの群れを倒す**
- **氷の柱で『ポールスピン』を行なう**

部屋に入るとバトルに突入し、敵を全滅させるまでは外へ出られなくなる。バトル中はあちこちの地面から柱が突き出てきて、出てくる途中の柱に当たるとダメージを受けてしまうので注意が必要。敵を全滅させたあとは、部屋の中央に大きな氷の柱が出現する。この柱で『ポールスピン』を行なえば、部屋全体が回転して、先へ進む通路が開かれるのだ。



⬆地面で光るノーバディのマークが青い光に変わったら、その場所に柱が突き出てくるという合図。

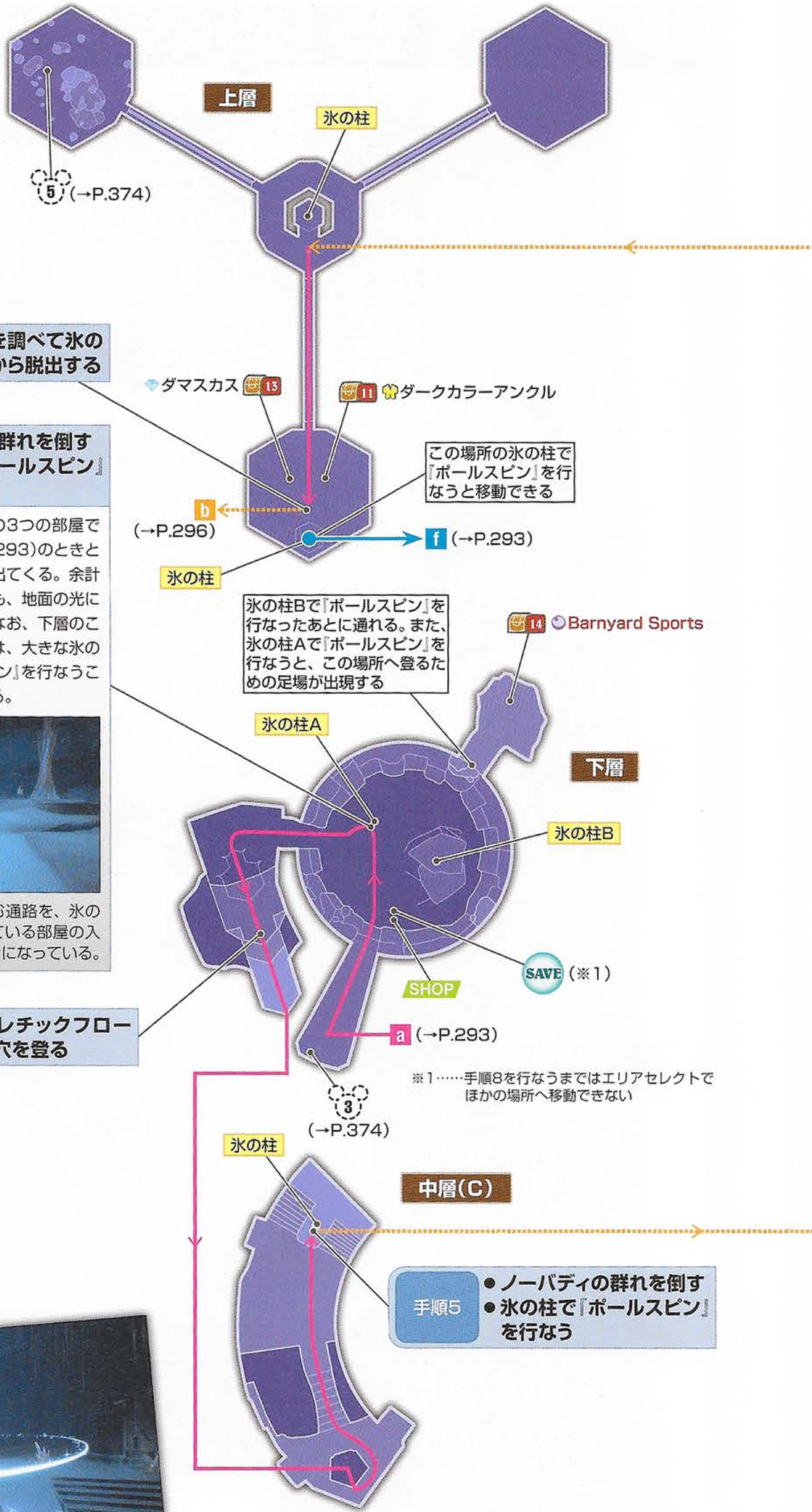


CHECK 氷の壁は攻撃で壊せる

右の写真のような氷の壁は、黄色のマーカーが表示されないものの、いずれかの攻撃を1回当てるだけで壊せる。氷の迷宮の地図も氷の壁の奥にあるので、迷宮内で見かけたら壊してみるといい。



※2……上層から降りてきたあとに出現する



手順8 ●出口を調べて氷の迷宮から脱出する

手順3 ●ノーバディの群れを倒す ●氷の柱で『ポールスピン』を行なう

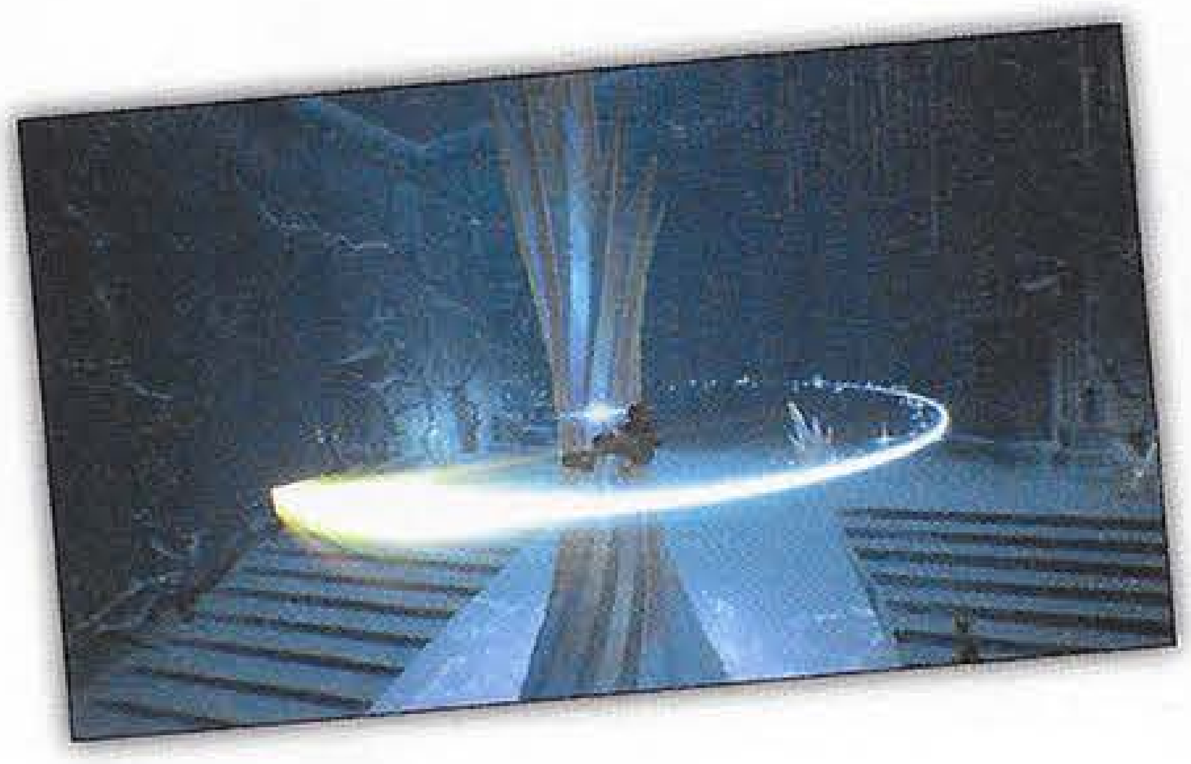
下層、中層(C)、中層(E)の3つの部屋でのバトル中にも、手順2(→P.293)のときと同じように地面から柱が突き出てくる。余計なダメージを受けないためにも、地面の光に注意しながら戦っていこう。なお、下層のこの部屋で敵を全滅させたあとは、大きな氷の柱が2本出現し、『ポールスピン』を行なうことでそれぞれ新たな道が開ける。

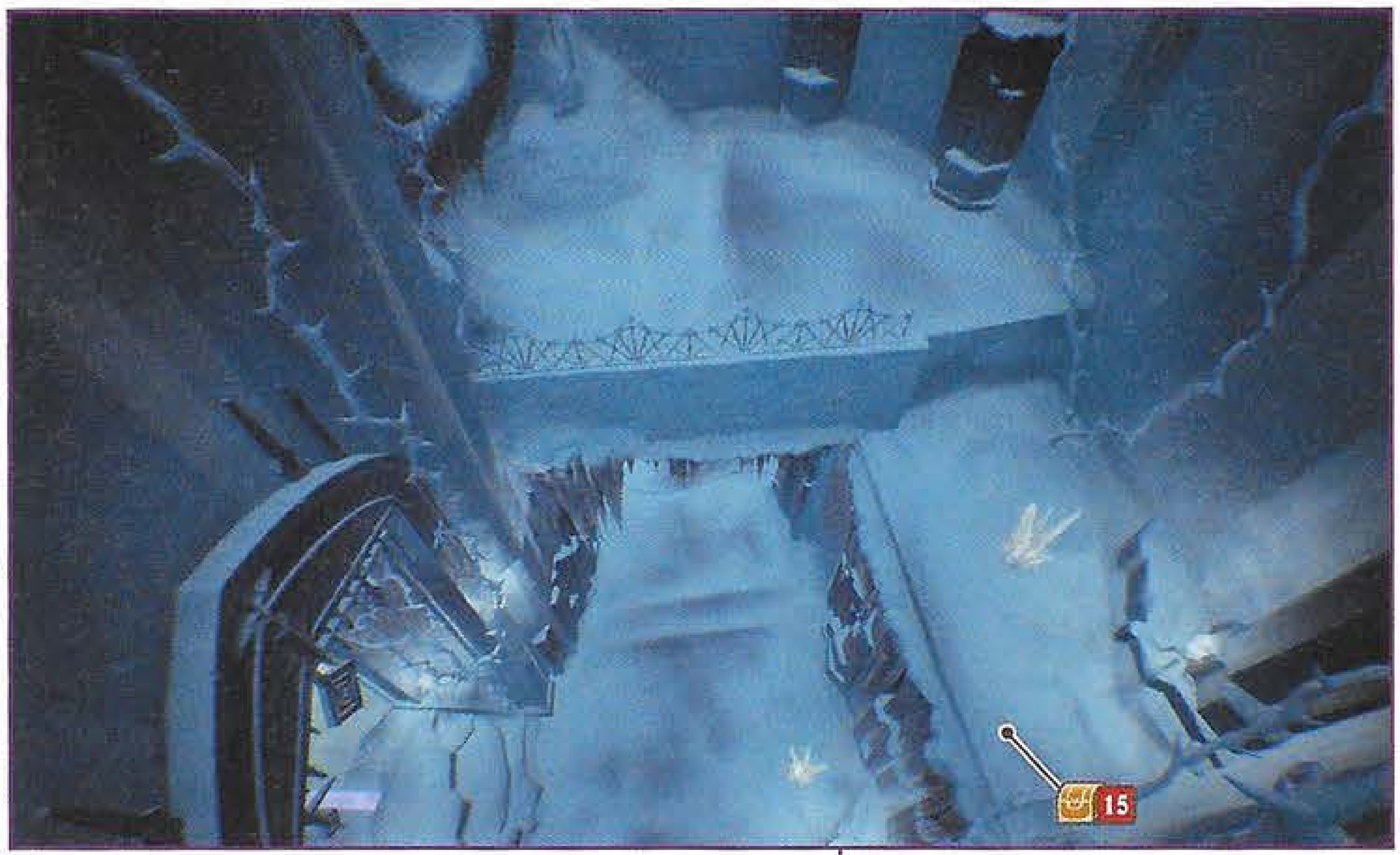


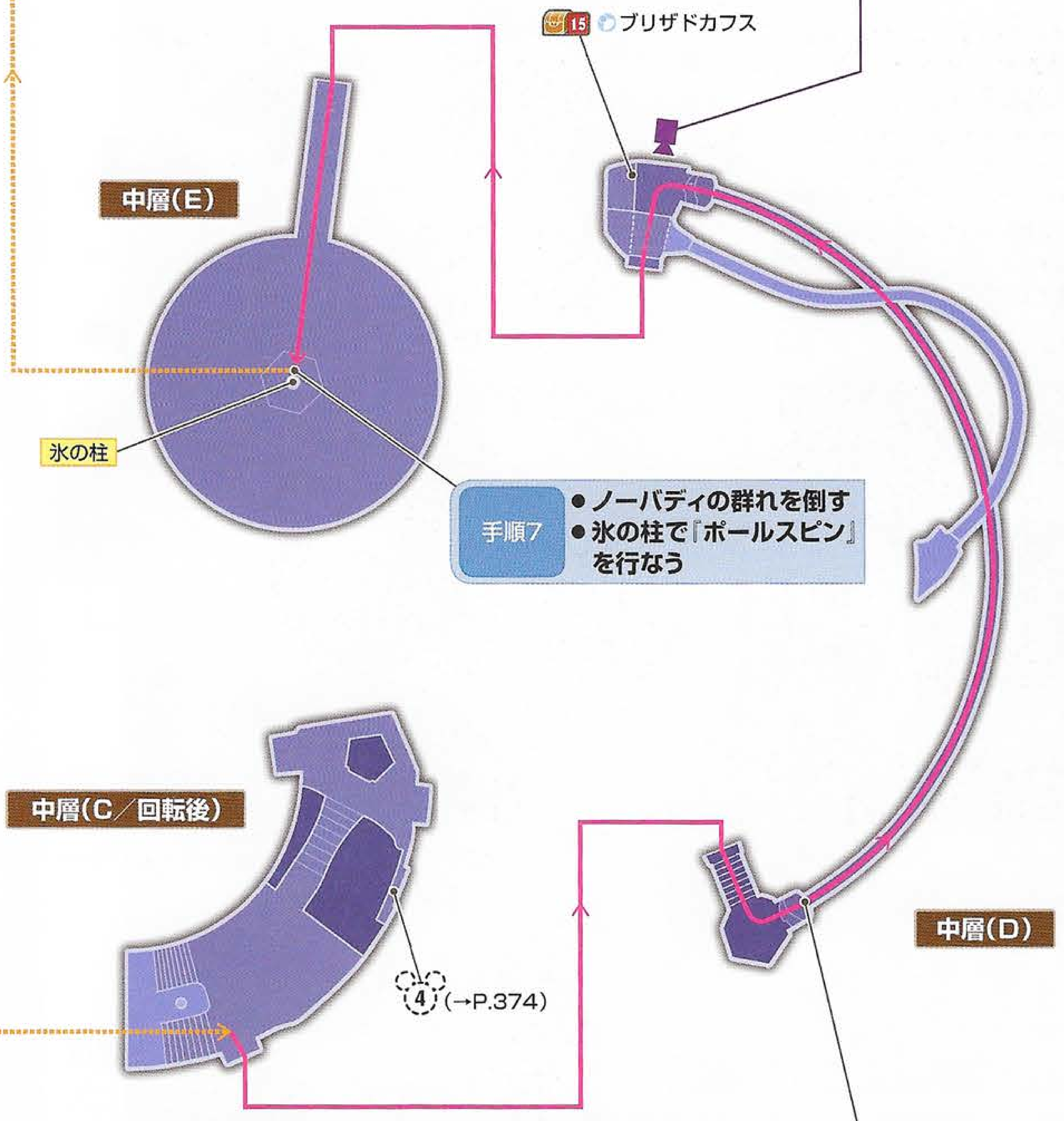
⬆氷の柱Aは先へ進む通路を、氷の柱Bは宝箱が置かれている部屋の入口を開くための仕掛けになっている。

手順4 ●アスレチックフローで縦穴を登る

手順5 ●ノーバディの群れを倒す ●氷の柱で『ポールスピン』を行なう







手順6 ●**特殊レールスライドで先へ進む**

青く光る矢印の近くで△ボタンの『乗る』を使うと、特殊レールスライド(→P.195)でレールの上を滑走できる。滑走中は○ボタンかR2ボタンで光の弾を撃てるので、途中で出現するマリンルンバは早めに倒してしまうといい。なお、最初に乗れるレールとは別にもう1本レールがあり、そちらに飛び移って進むと宝箱15がある場所へ行ける。



⬅レールが交差する場所で、頭上の氷を『ショット』で壊してからジャンプし、上のレールへ飛び移ろう。

Index
ワールドの基礎知識
ページの見かた
ワールド訪問チャート
オリンポス
トワイライトタウン
トイボックス
キングダム・オブ・コロナ
モンストロポリス
アレンデール
100エーカーの森
ザ・カリビアン
サンフランソウキョウ
キーブレード墓場
終わりの世界
スカラ・アド・カエルム
そのほかのワールド

北の山

手順9
- ●ラクシーヌに吹き飛ばされる
- ●雪山をすべり降りて雪崩から逃げる
- ●フロストサーペントの群れを倒す(→P.615)

雪山をすべり降りる場面は、前半と後半のふたつのパートに分かれている。前半ではフロストサーペントのブレスを避けながらふもとを目指し、後半では岩や樹木をかわしつつHPプライズとマニーを取っていくのだ(詳細はP.426を参照)。敵のブレスや障害物に当たったり、雪崩に追いつかれたりした場合はダメージを受けてしまい、HPがゼロまで減るとゲームオーバーになるので気をつけたい。ゴールに到達したあとは、3体のフロストサーペントをバトルで倒そう。



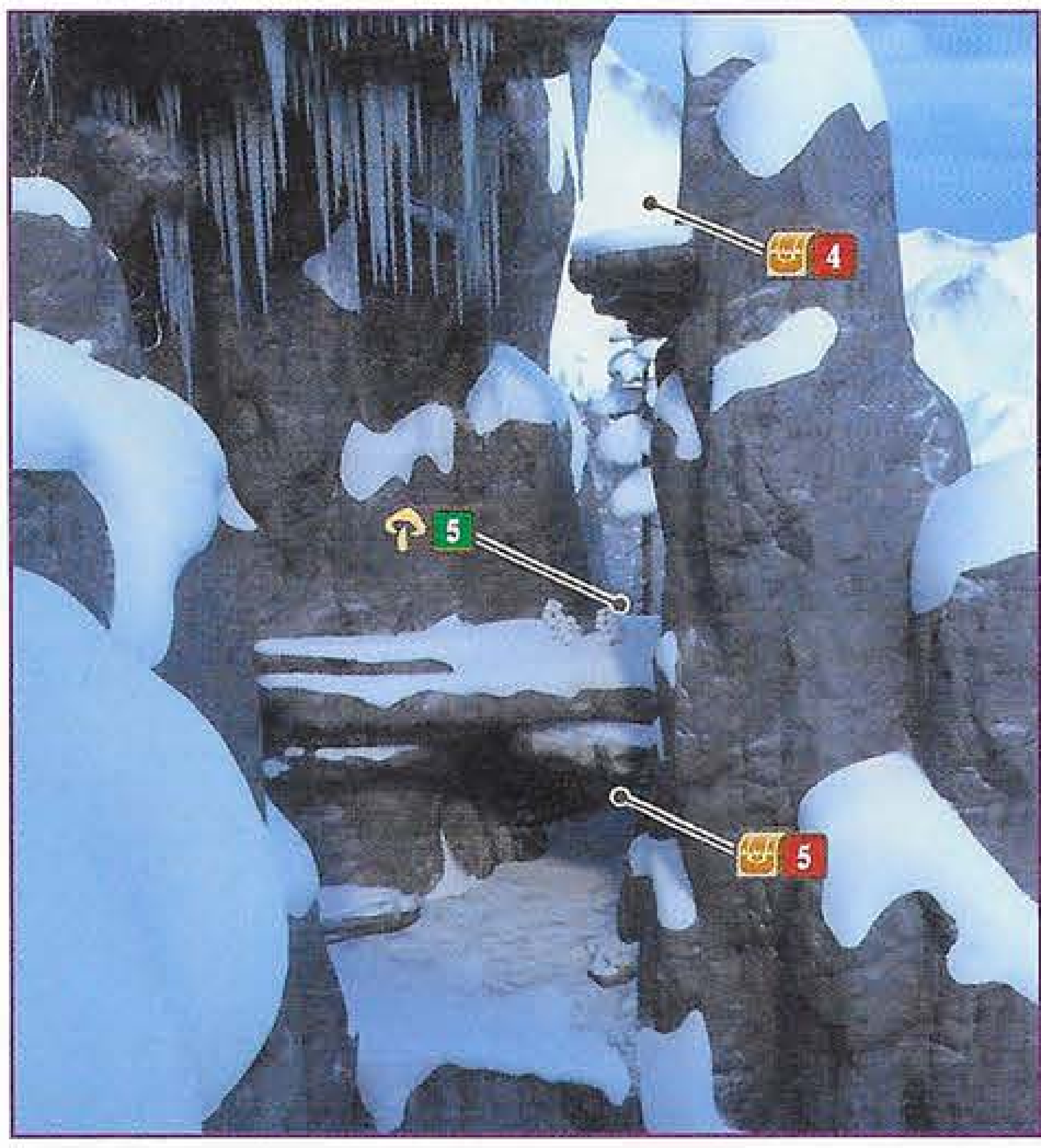
⬅前半も後半も、滑降中は左スティックで左右に移動し、⊗ボタンでジャンプができる。

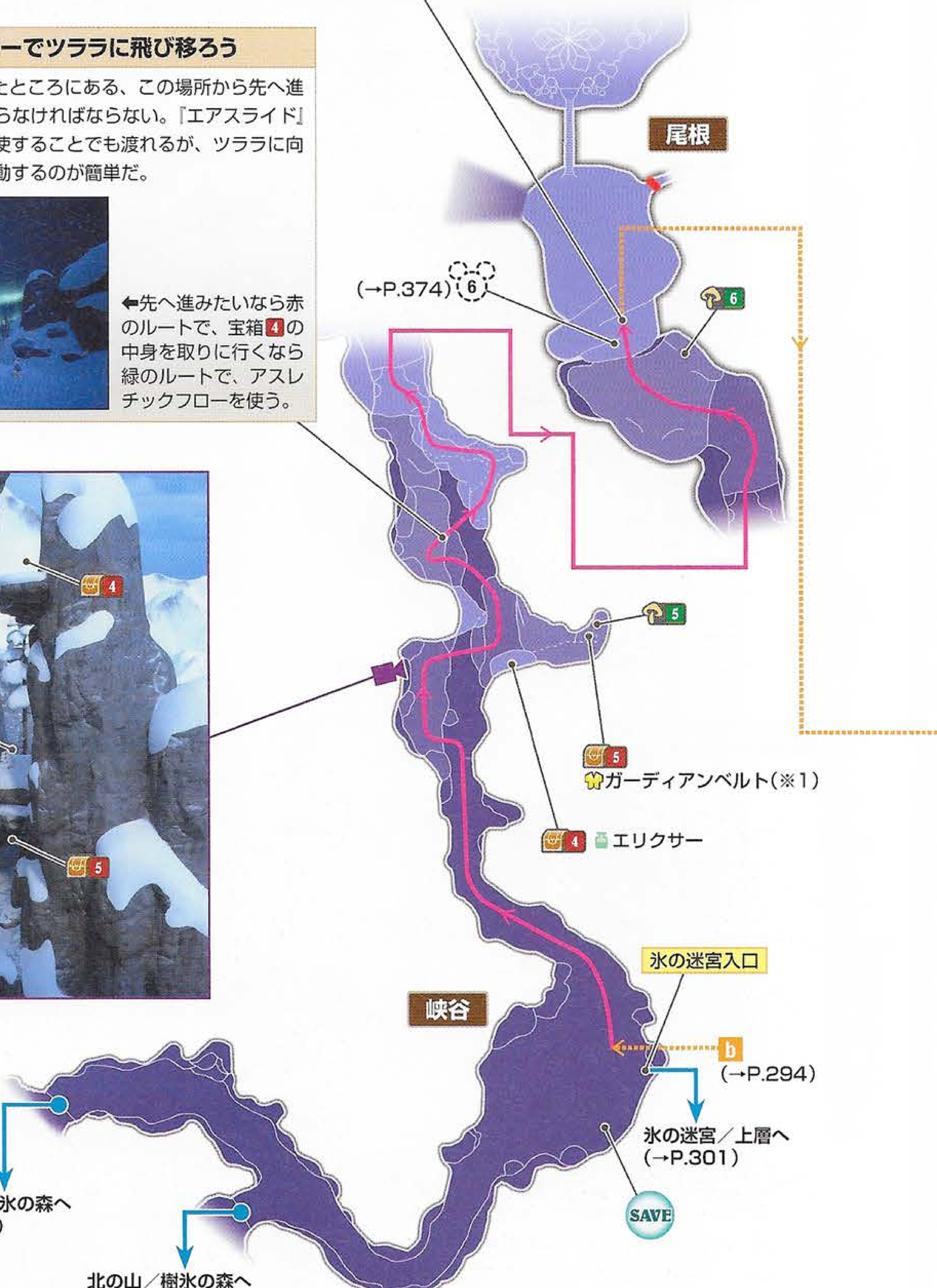
CHECK アスレチックフローでツララに飛び移ろう

峡谷をフリーランで3回登ったところにある、この場所から先へ進むためには、谷の向こう側へ渡らなければならない。『エアスライド』やフリーフローアクションを駆使することでも渡れるが、ツララに向かってアスレチックフローで移動するのが簡単だ。



⬅先へ進みたいなら赤のルートで、宝箱4の中身を取りに行くなら緑のルートで、アスレチックフローを使う。





※1……洞窟の奥にある

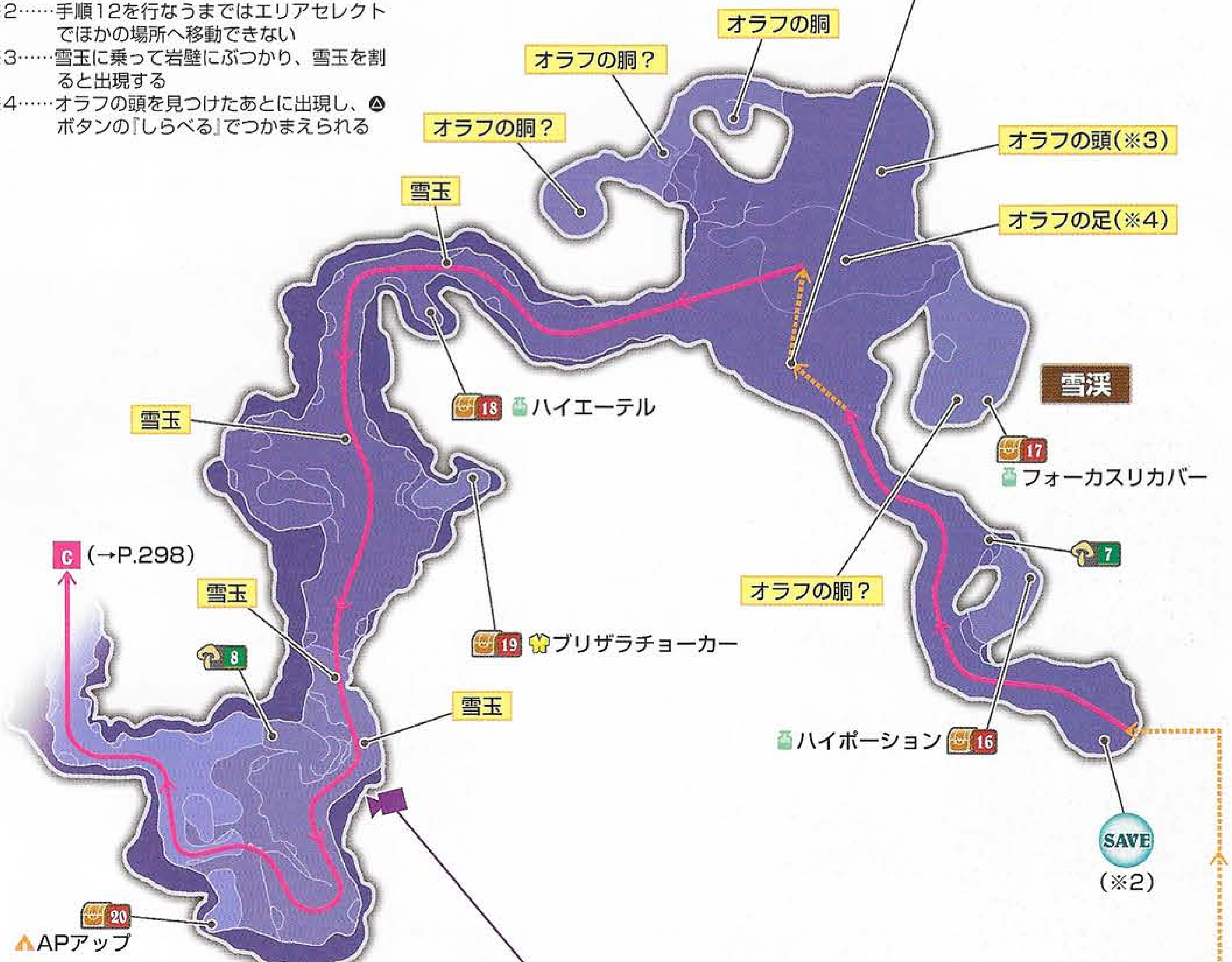
手順10 ●バラバラになったオラフの身体を探す ●ハートレスの群れを倒す

この場所でアナたちに会ったあとは、あちこちに散らばってしまったオラフの身体を探してほしいとクリストフに頼まれる。探すのは頭、胴、足の3つだが、胴にはニセモノもあるので注意。ニセモノの胴を使って身体を完成させてしまった場合は、直後にオラフに話しかければ、本物の胴が落ちている場所のヒントを教えてもらえる。



⬅オラフの足は、ソラが走って近づくと池の上をすべって逃げてしまうが、歩いて近づけば逃げられずにすむ。

※2……手順12を行なうまではエリアセレクトでほかの場所へ移動できない
※3……雪玉に乗って岩壁にぶつかり、雪玉を割ると出現する
※4……オラフの頭を見つけたあとに出現し、🔺ボタンの『しらべる』でつかまえられる

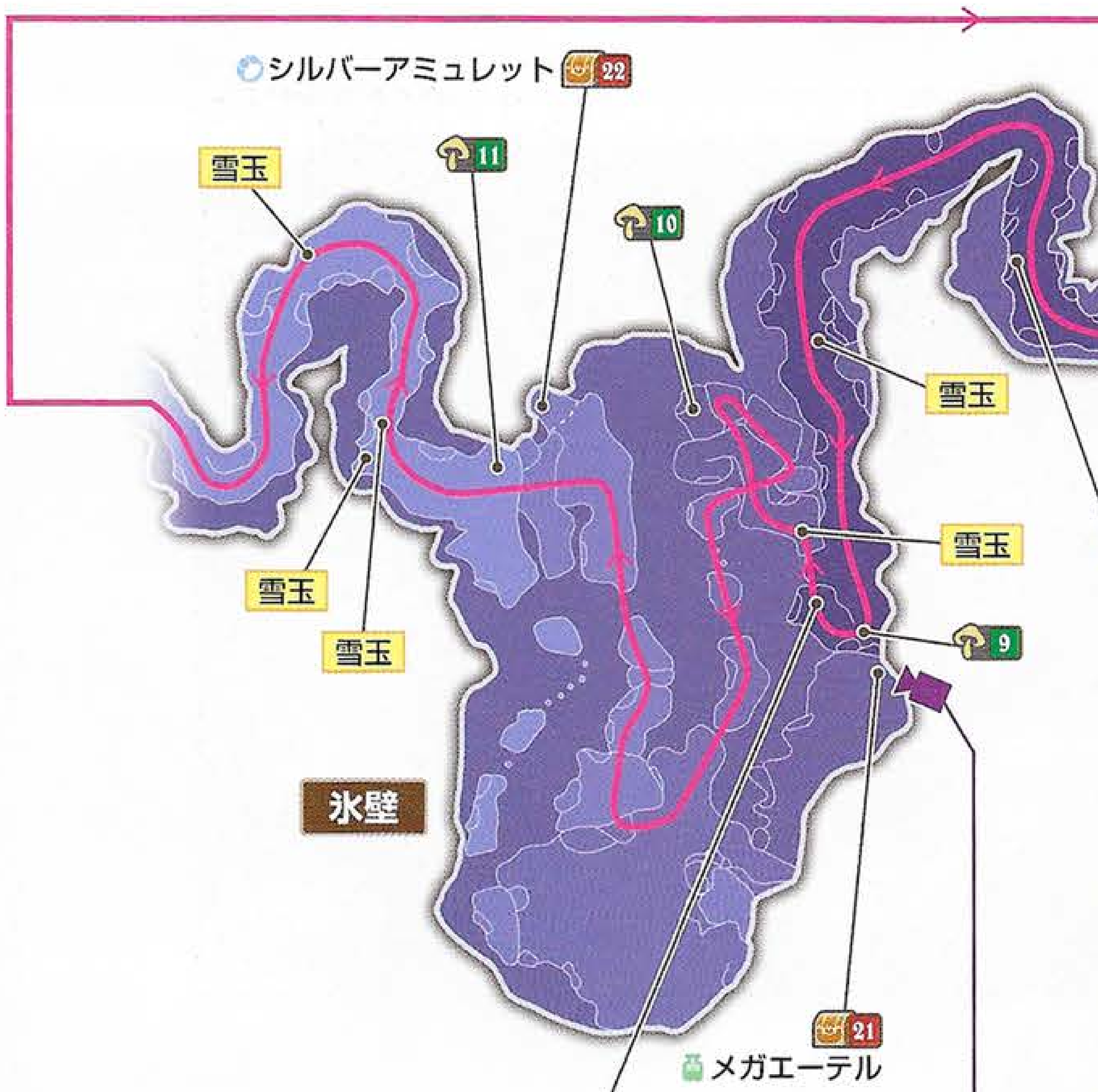






食材ポイントで手に入る食材

No.	食材ポイント	出現確率	手に入る食材
5	🔺ベリーの木	100%	ラズベリー×2〜3
6	🔺キノコ	100%	ムスロンタケ×2〜3
7	⭕黄色い木箱	100%	ニンジン×2
8	🔺ベリーの木	100%	ラズベリー×2〜3



CHECK 岩の陰に隠れて敵を攻撃する

パラソルレディやマリンルンバが出現するこの坂道では、岩に近づくか◎ボタンの『カバースライド』を使うと、岩の陰にしゃがんで敵から身を隠せる。その状態で◎ボタンの『カバーショット』を使えば、4秒のあいだ◎ボタンかR2ボタンでショットを撃つことができ、敵を安全に倒せるのだ。



⬆『カバーショット』の動作中は周囲の時間の流れがとても遅くなり、ソラだけが一方的に攻撃できる。

CHECK 地面から吹き上がる風に乗って高くジャンプ

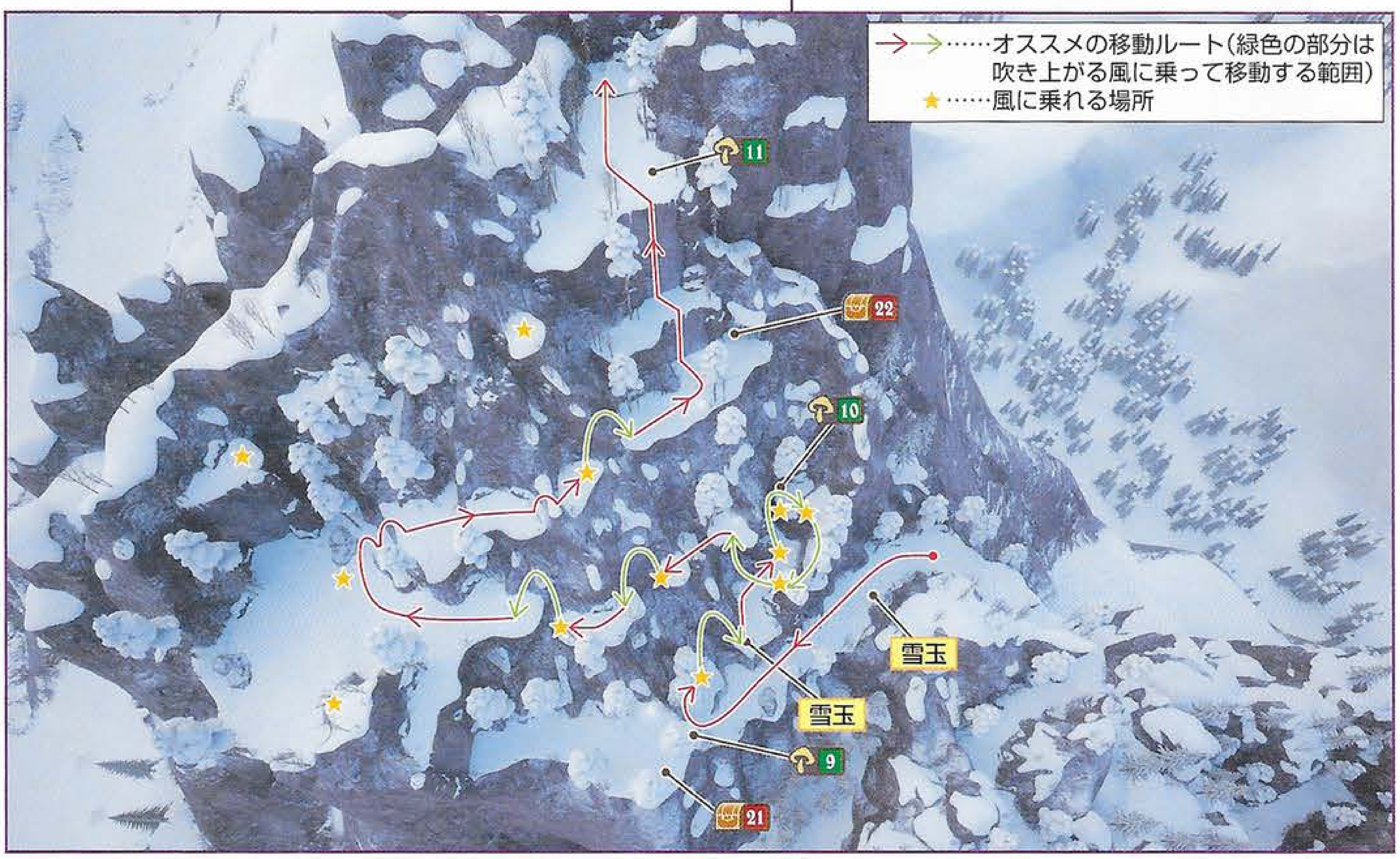
氷壁の山道を登っていく途中には、地面から風が吹き上がっている場所が何ヵ所かある(くわしい位置は下のマップを参照)。風の上に乗れば一気に高く飛び上がれるので、段差の上へ登ったりガケを飛び越えたりするときに利用するといいだろう。



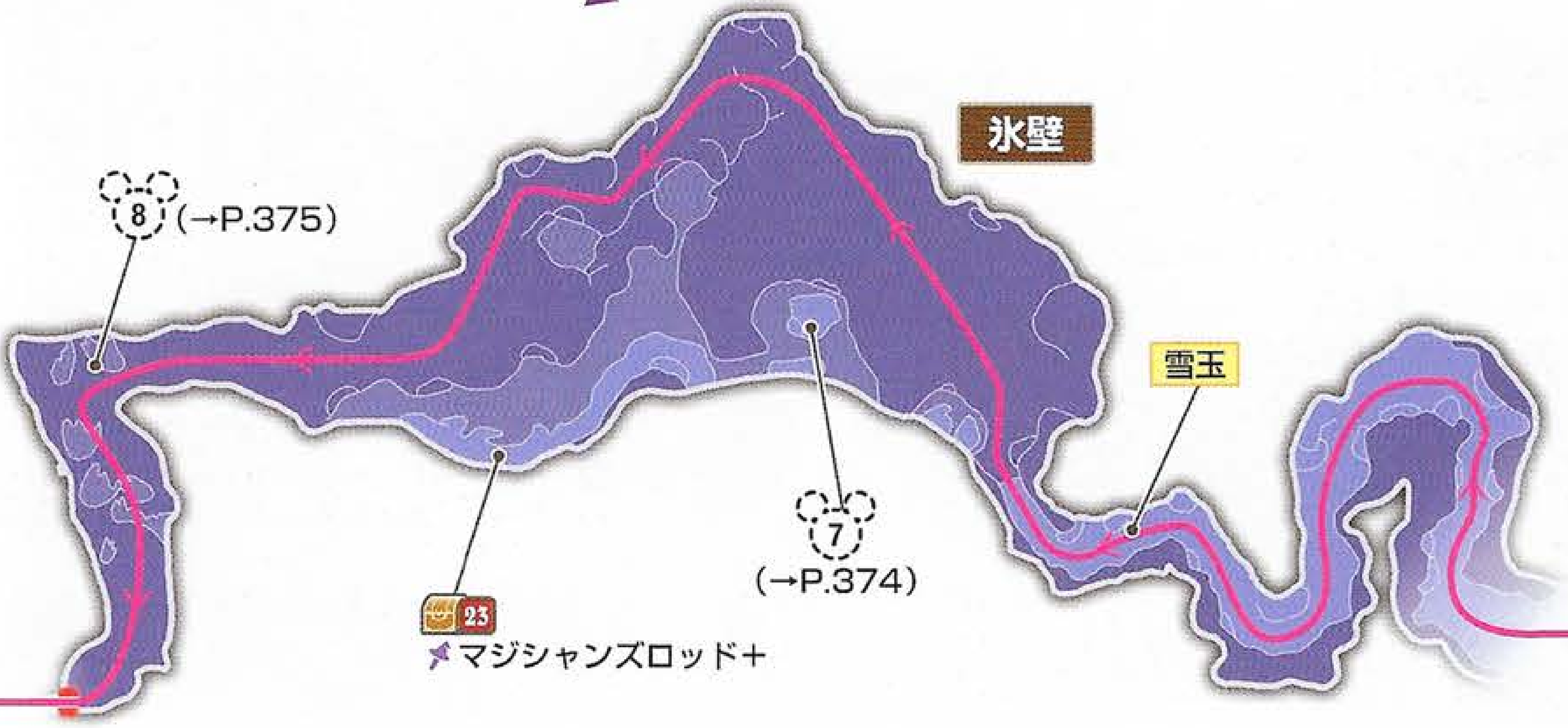
⬅風に乗って飛び上がれる場所は、このように青白く光っている。

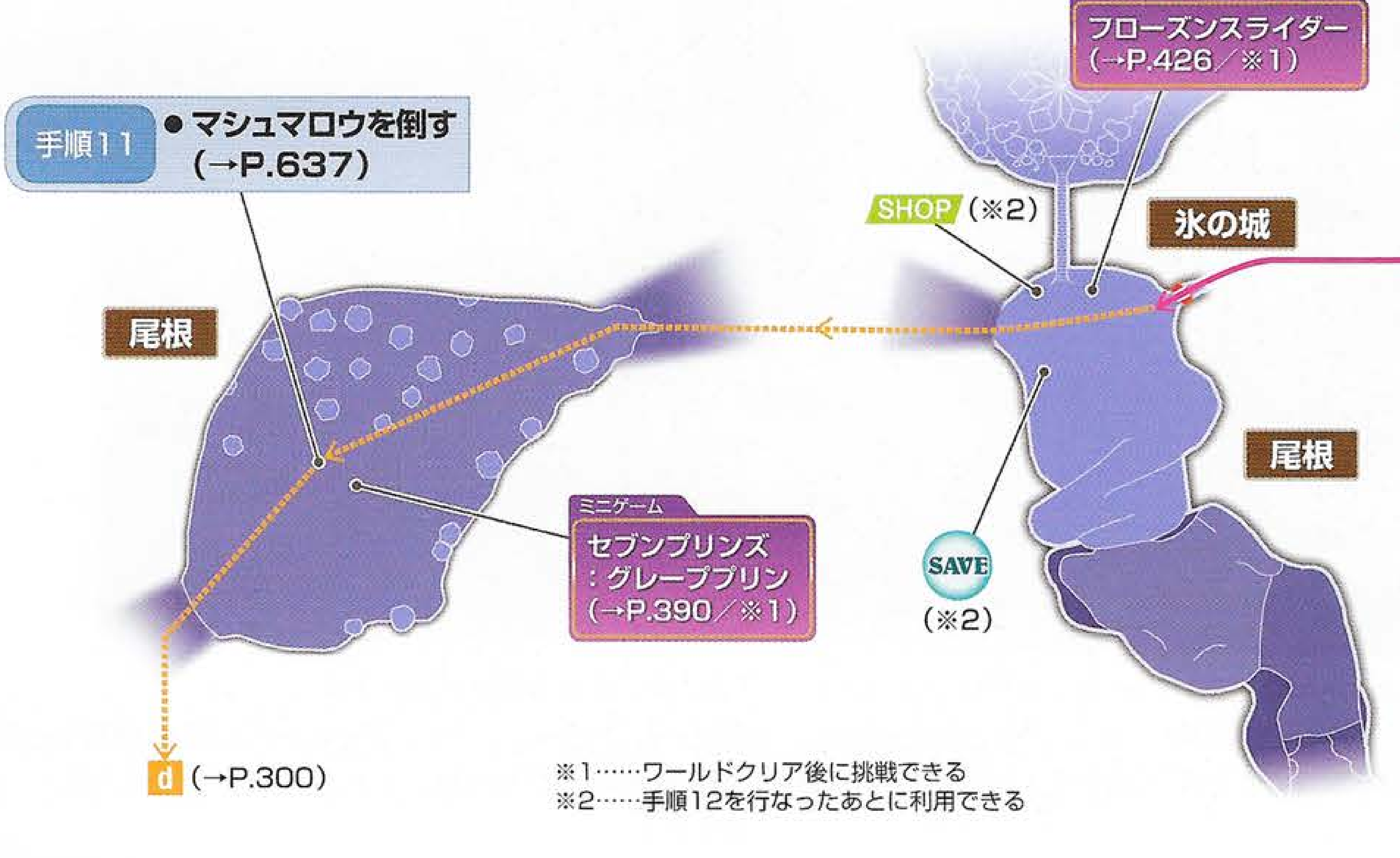
食材ポイントで手に入る食材

No.	食材ポイント	出現確率	手に入る食材
9	◎キノコ	100%	マッシュルーム×2~3
10	◎ベリーの木	100%	ブラックベリー×2~3
11	◎ベリーの木	100%	ラズベリー×2~3



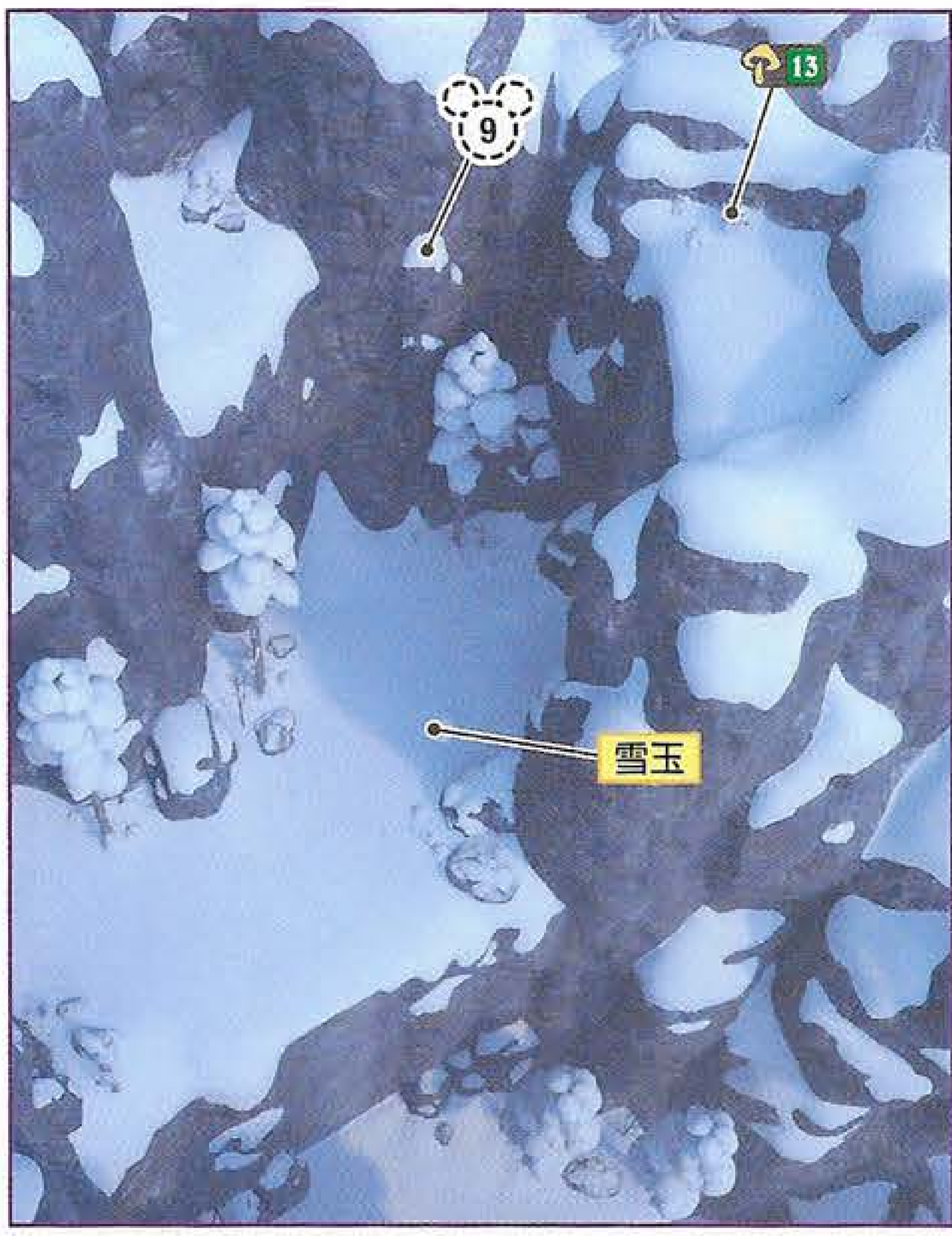






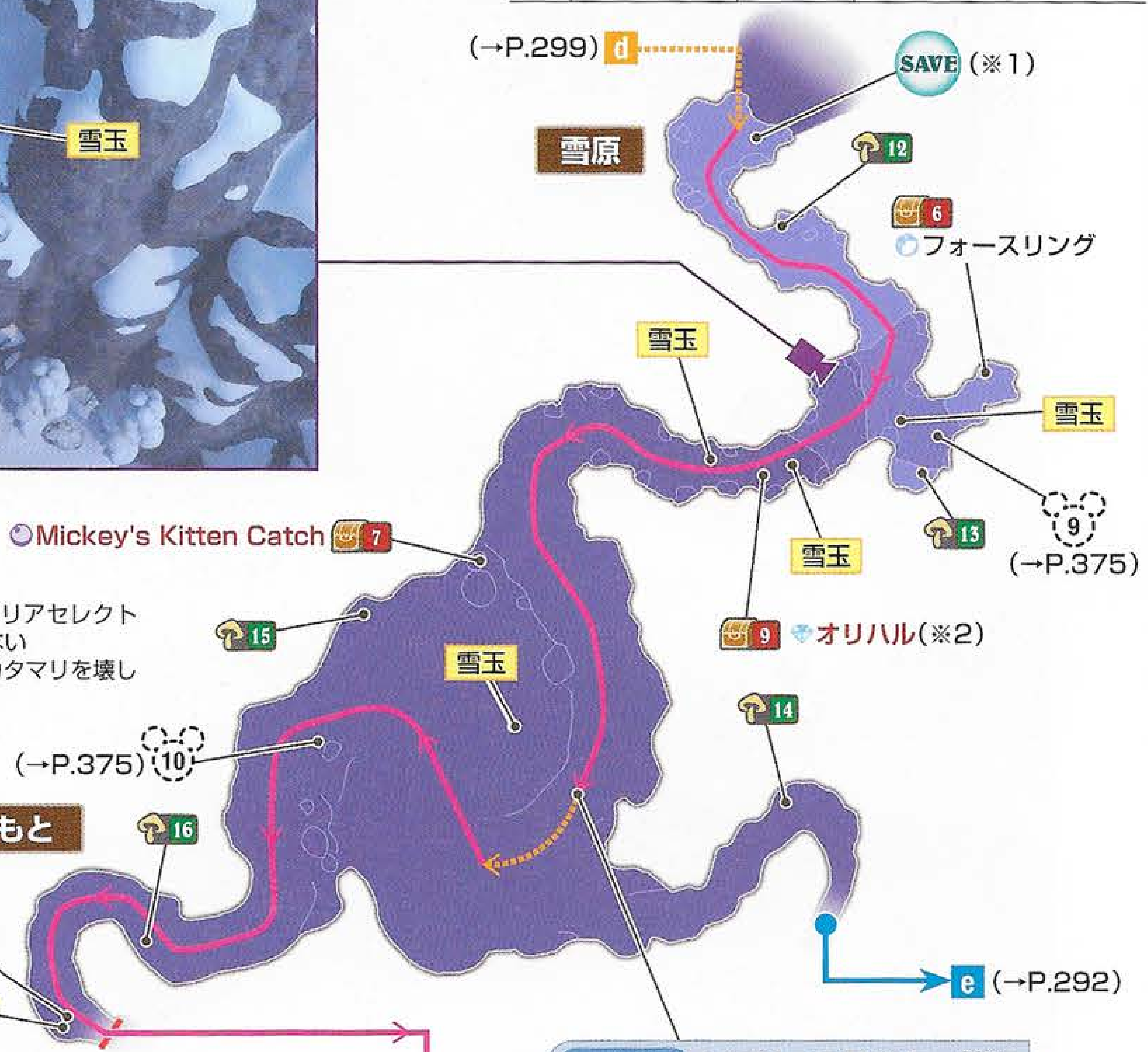
※1……ワールドクリア後に挑戦できる
※2……手順12を行なったあとに利用できる

Index



食材ポイントで手に入る食材

No.	食材ポイント	出現確率	手に入る食材
12	△キノコ	100%	アミガサタケ×2〜3
13	△ベリーの木	100%	グズベリー×2〜3
14	◎黄色い木箱	100%	ニンジン×2
15	◎黄色い木箱	100%	タラ×2
16	◎黄色い木箱	100%	タラ×2
17	△ベリーの木	100%	ブラックベリー×2〜3
18	◎黄色い木箱	100%	ニンジン×2



※1……手順12を行なうまではエリアセレクトでほかの場所へ移動できない
※2……『ダイブアタック』で雪のカタマリを壊したあとに入手できる

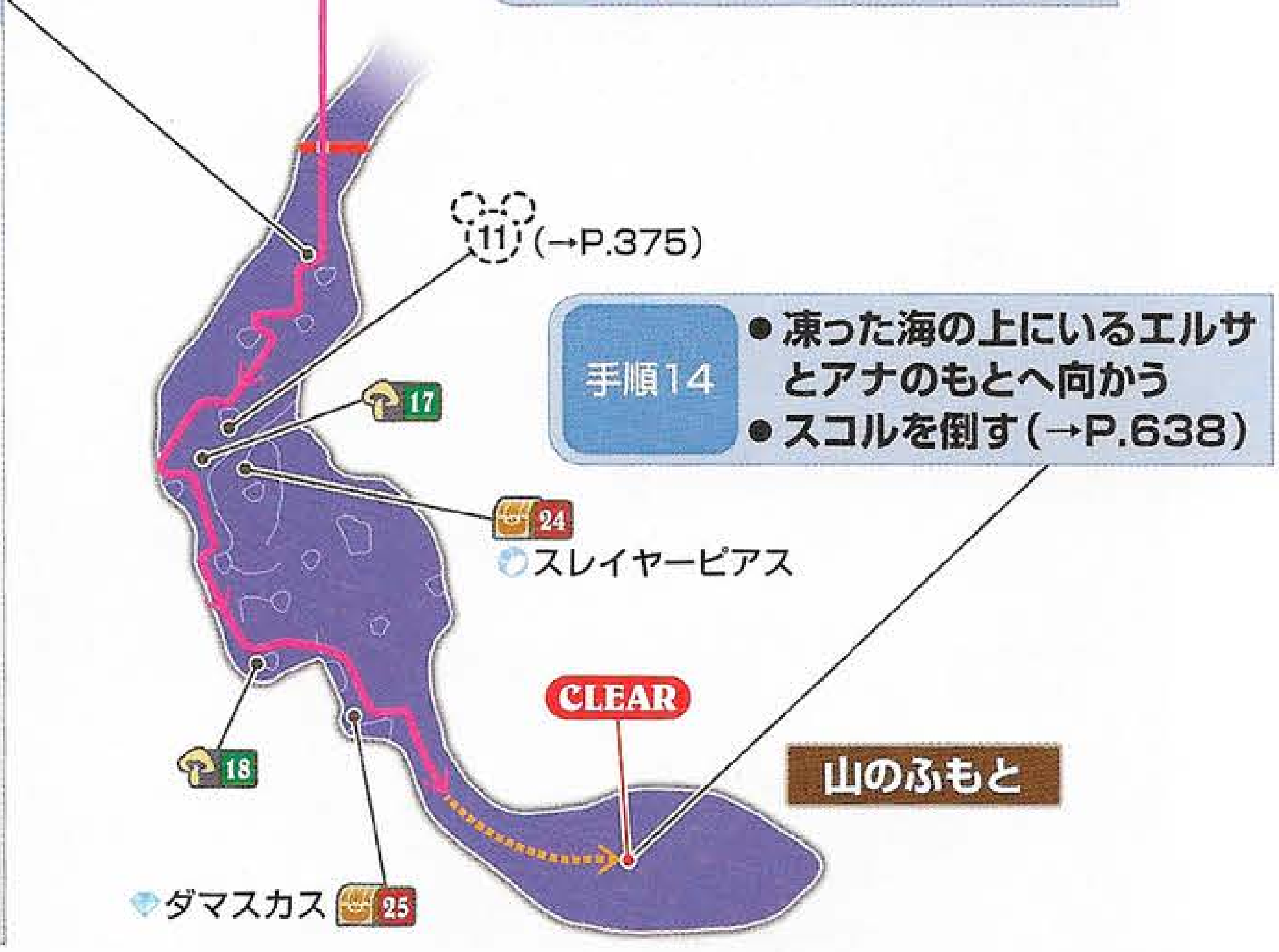
手順12 ●マシュマロウと一緒にエルサを捜しに行く

手順13 ●吹雪の道を進む

ここから先では吹雪が強くなり、歩くことしかできないうえ、つねに前へ進んでいなければ少しずつ押しもどされる。また、約6秒おきに吹く突風を受けると、一気に後方へ吹き飛ばされてしまう。岩陰に身を隠すことで突風をやりすごしながら進み、道の先で待つマシュマロウのもとへ向かおう。



↑岩の陰に隠れたいときは、歩いて岩に近づくか、△ボタンの『カバースライド』を使えばOK。



手順14 ●凍った海の上にいるエルサとアナのもとへ向かう
●スコルを倒す(→P.638)

ワールドクリア後の変化

- 北の山/尾根でミニゲーム『セブンプリンズ』のグレーププリン(→P.390)に挑戦できる
- 北の山/尾根でエルサかグーフィーに話しかけると、ミニゲーム『フローズンスライダー』(→P.426)に挑戦できる
- 北の山/雪渓でオラフの身体探し(→P.297)に再挑戦でき、達成時には1回だけラストエリクサーがもらえる
- 北の山/山のふもとの吹雪が治まり、幸運のマーク⑪を撮影できる

コラムポータル　再訪したときの氷の迷宮は入れる部屋が以前と少し異なる

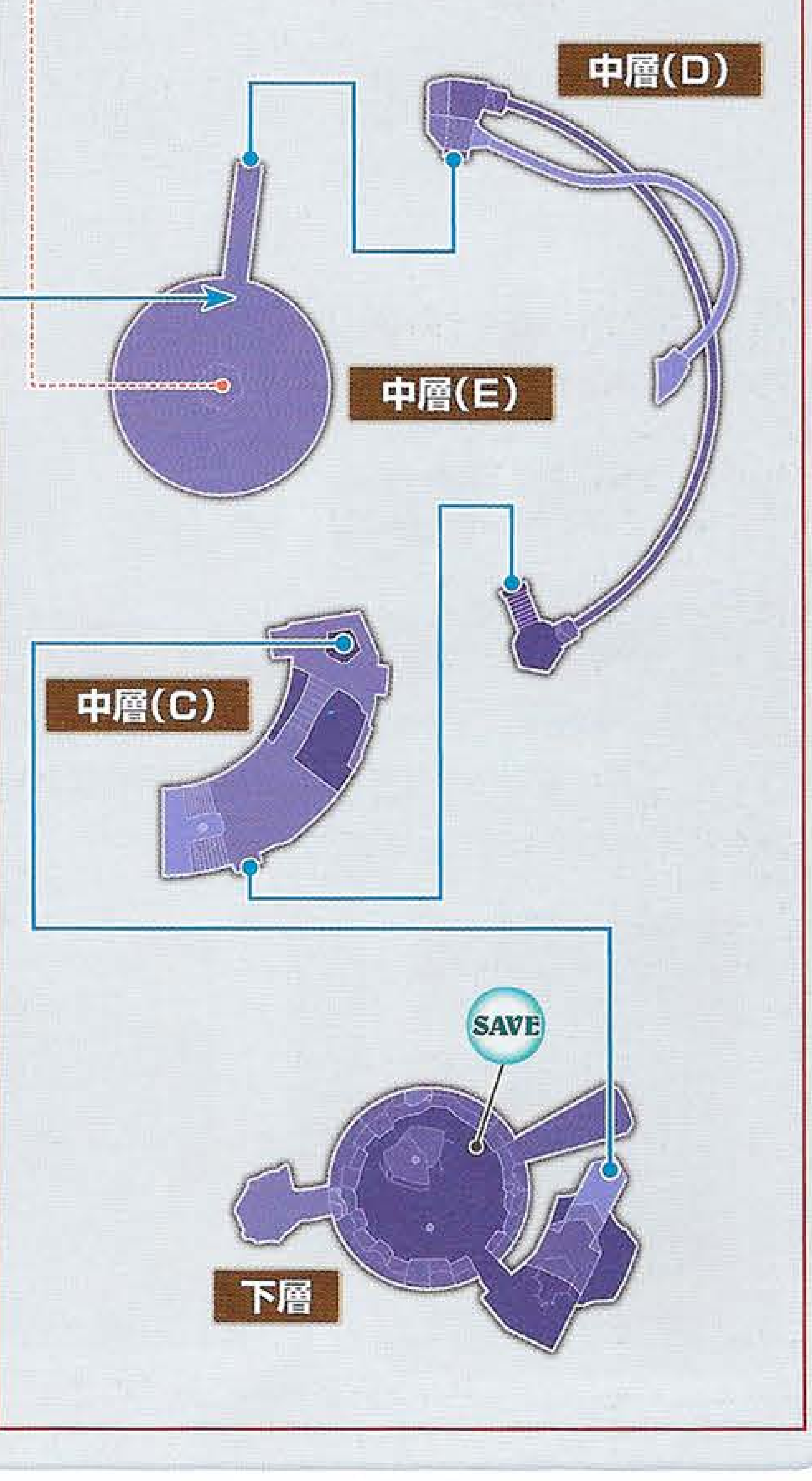
氷の迷宮から脱出したあとも、北の山／峡谷にある入口を調べるか、エリアセレクトを利用すれば、氷の迷宮にふたたび入ることができる。ただし、そのときは部屋のつながりが下の図のようになっており、状態①と状態②では入れる部屋が異なるのだ。部屋のつながりの状態は、一部の氷の柱で『ポールスピン』を行なったり、特定の通路を通ったりするたびに切りかわり、氷の迷宮から外へ出た場合や、いったんセーブしてゲームを再開した場合にも引き継がれる。

氷の迷宮（再訪時）

●——●……歩いたり飛び降りたりして移動できる
●- - -●……氷の柱で『ポールスピン』を行なうことで移動できる



※3……エンディング後に出現する







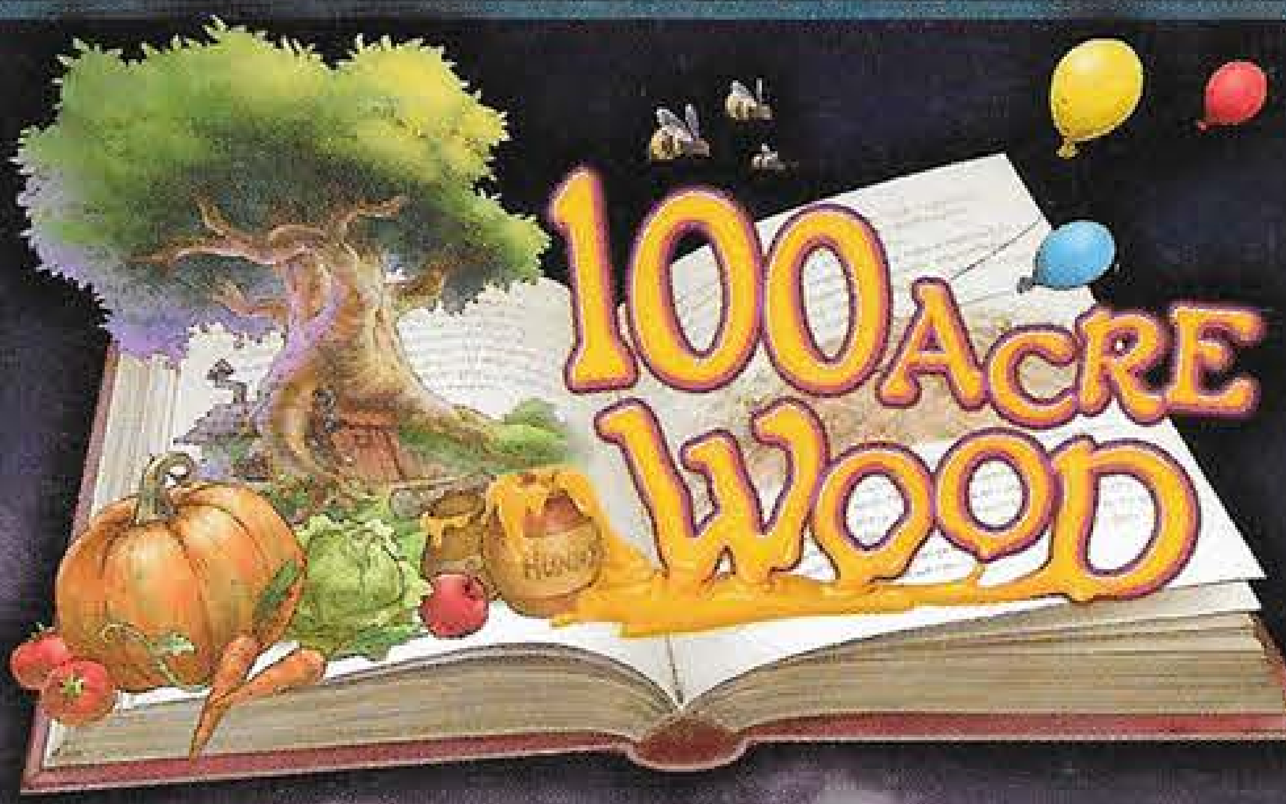


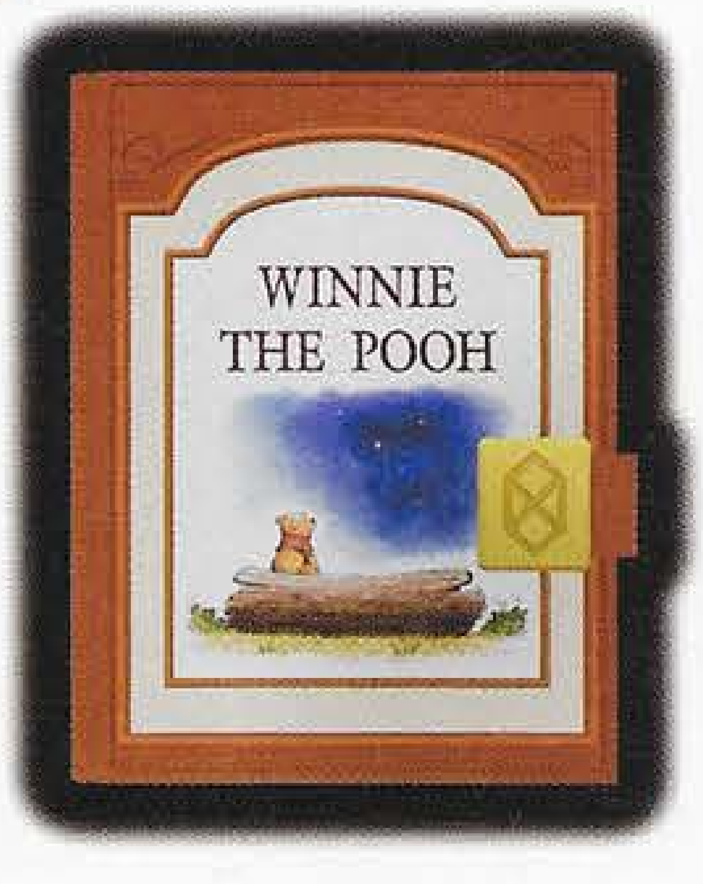


100エーカーの森

Hundred Acre Wood

マーリンが持つ古びた絵本のなかの世界。『くまのプーさん』シリーズの舞台であり、ぬいぐるみの動物たちが100エーカー（約40万㎡）もの広い森で暮らしている。





コマンドメニュー





ショートカット時

野菜や花が育った畑の上を、2匹のハチが飛びまわる。ウィンドウの左側にある扉は、ラビットの家のものだ。





このワールドのおはなし

プーとソラが並んでいた絵本の表紙から、ソラだけが消えてしまいました。原因を調べるため、絵本の世界へ入って、異変や困ったことがないかプーに尋ねるソラ。プーが考えこんでいると、ルーやティガーたちもやってきます。森の仲間が集まったころ、ラビットが困っているのをプーが思い出し、彼の畑仕事を手伝うことになりました。はたして、表紙からソラが消えた原因は見つかるでしょうか？



「イヘンって何だかわからないけど
困ったことを考えてみるね」

どんなワールド？ ラビットの家と畑のまわりにのどかな丘陵の風景が広がる



↑畑に植えられた野菜や花は十分に育っていて、あとは収穫を待つばかり。



↑木の下に作られたラビットの家。裏側の小さな穴は玄関で、ハチミツを食べすぎたプーが詰まったことがある。



↑あちこちにある看板は、いずれも文字の向きや単語のつづりが少しヘン。



マップ移動時の演出

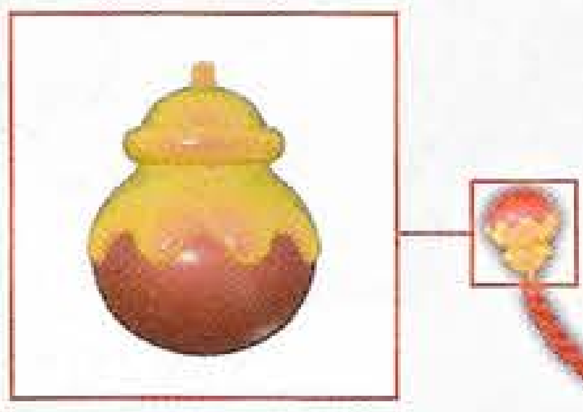
フチから甘いハチミツがしたたり落ちるハニーポット。言うまでもなく、ハチミツはプーの大好物だ。

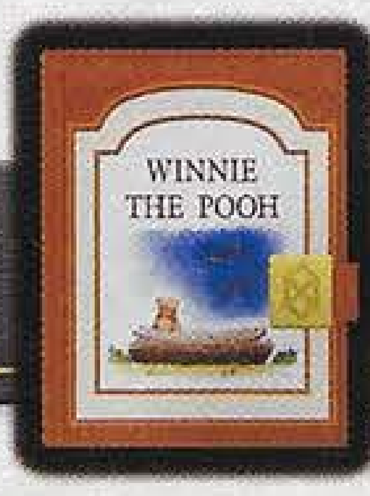
ワールドクリア時に手に入る**キーブレード**

ハニートレンタ

重なったツボの先にハチの巣があり、そこからハチミツが噴き出している。根元のツボには「HUNNY」の文字が。







100エーカーの森のキャラクター



プー
Winnie the Pooh

登場作品『プーさんとはちみつ』(1966年)ほか

100エーカーの森で仲間たちとのんびり暮らしている、ユーモラスな雰囲気のクマ。ハチミツが大好きで、いつもお腹を減らしている。頭を使うのが苦手なうえに忘れっぽく、大事なことを思い出そうとするときは、頭の横をコツコツたたきながら考えこむ。

過去作では? 友だちを想う気持ちの強いプーだが、『KHⅠ』では森の仲間たちが消えてひとりぼっちになり、『KHⅡ』ではプー自身が記憶を失い、友だちのことを忘れてしまう。しかし、どちらのときもソラの活躍で問題が解決し、楽しい日々を取りもどした。



↑今作ではプーがいるラビットの家に、仲間が集まってくる。



ピグレット
Piglet

登場作品『プーさんと大あらし』(1968年)ほか

プーと一番仲がいい、大きな耳をした子ブタ。身体が小さいぶん気も小さく、何かあるとすぐに困ってうろたえてしまう。とても仲間想いで、ふだんはおどおどしているが、大切な友だちのためなら勇気を出して行動する。



↑親友のプーと一緒にいることが多く、ラビットの家で考えこんでいる彼をそばで見守る。

過去作では? 『KHⅠ』では、はじめて出会ったソラを怖がり、隠れてしまっていた。しかし『KHⅡ』では、プーの記憶を取りもどそうと、積極的にソラを手伝う。



ラビット
Rabbit

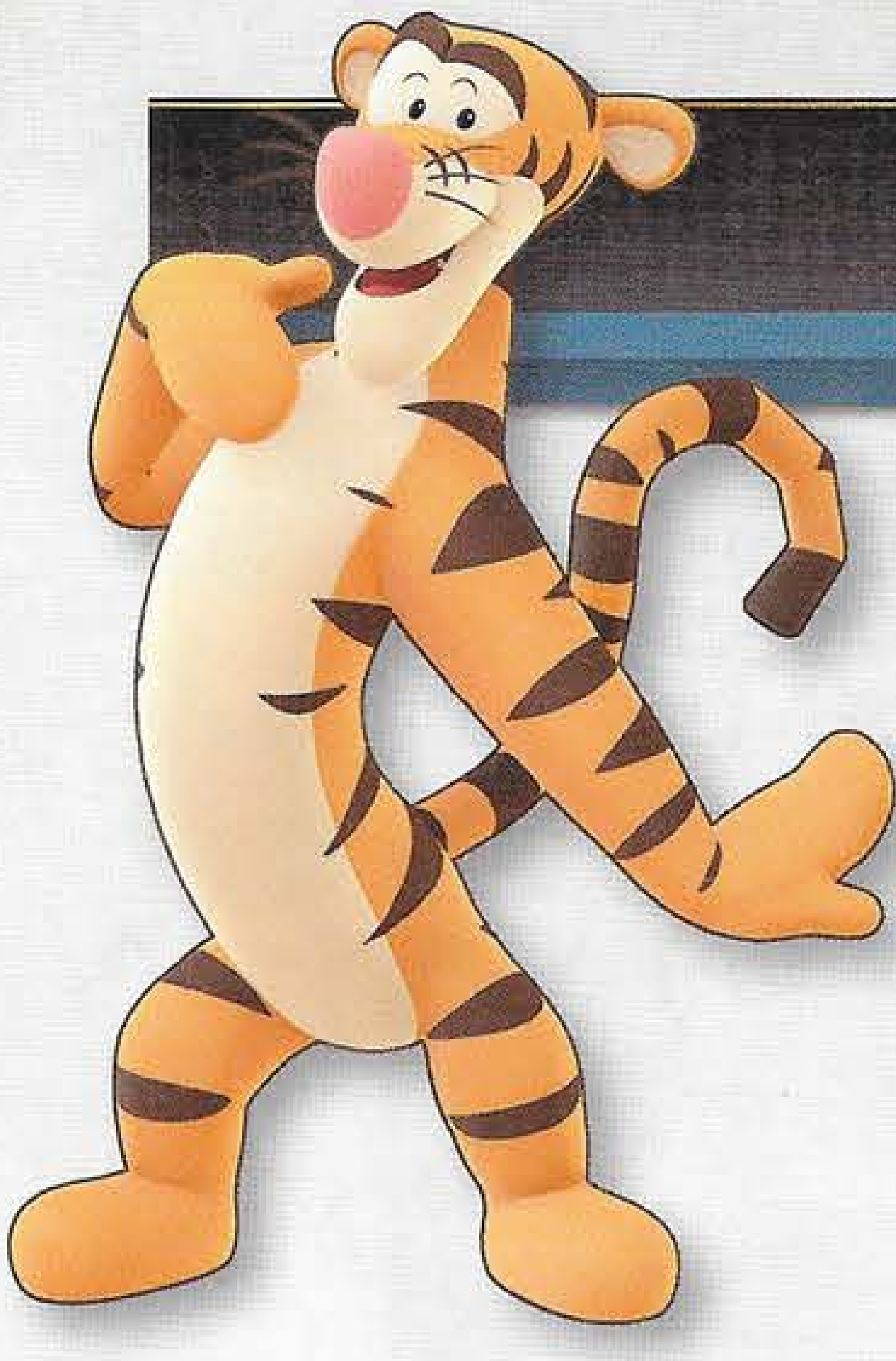
登場作品『プーさんとはちみつ』(1966年)ほか

自分の畑の手入れをするのが好きな働き者のウサギ。ちょっと気難しくて、口うるさいところがある。大切に世話してきた野菜や果物などが育ち、森の仲間たちとソラに収穫作業の手伝いを頼む。



↑しっかり者で面倒見が良く、お腹をすかせたプーにハチミツをねだられることも多い。

過去作では? 畑仕事が好きなのは本作と同じ。食いしん坊のプーや畑を荒らすティガーに手を焼いていた。



ティガー
Tigger

登場作品『プーさんと大あらし』(1968年)ほか

ジャンプするのが得意な、バネのしっぽとゴムの身体を持つトラ。いつも元気に満ちあふれ、「フフフフー！」と陽気に笑いながら跳ねまわる。周囲を気にせずに行動するせいで、ときには騒動を起こしてしまうことも。



⬆ラビットの家へやってきたソラの上に飛び乗って、ジャンプをしに行こうと誘う。

過去作では? 自分のジャンプに自信満々。『KHⅡ』では、プーにジャンプを見せて記憶をもどそうとした。



ルー
Roo

登場作品『プーさんとはちみつ』(1966年)ほか

元気いっぱいにジャンプする、カンガルーの男の子。高く跳び上がれるティガーを尊敬し、毎日ジャンプの練習をしている。森の外れに住むランピーと友だちになり、一緒に遊ぶようになった。

過去作では? 『KHⅡ』では、母親のカンガと一緒に登場。ティガーとジャンプするだけでなく、カンガのお腹の袋に入った姿も見せる。



ランピー
Lumpy

登場作品『くまのプーさん ザ・ムービー　はじめまして、ランピー!』(2005年)ほか

森の外れに住んでいる、素直で人なつっこいゾウの子ども。親友のルーと一緒にジャンプして遊ぶのが大好きで、地面を揺らしながら重い身体で飛び跳ねる。ラビットの家でソラと出会い、果樹園の収穫を手伝う。

原作では? 世にも恐ろしい生き物"ズオウ"だと、プーたちにカンちがいされていた。しかし、ルーと出会ってすぐに仲良くなり、森の仲間に加わる。

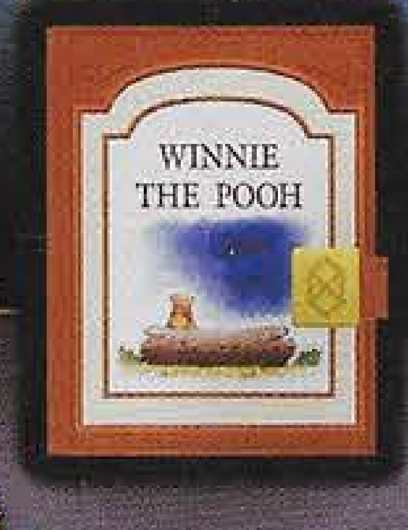


ゴーファー
Gopher

登場作品『プーさんとはちみつ』(1966年)ほか

穴掘りが得意なジリス。気が短くせっかちで、人の話をあまり聞かない。いつも穴を掘っていて、ティガーのジャンプやランピーの足踏みで地面が揺れるのを、ちょっと迷惑に感じている。

過去作では? 『KHⅡ』に登場し、様子のおかしいプーを追っておばけ洞窟へ。怖がって洞窟の奥へ進もうとしない仲間にイラ立ち、早くプーを捜そうとせかした。



100エーカーの森 攻略ガイド

ラビットの畑や果樹園で、野菜などを収穫していく。セーブポイントからはワールドマップへ出られないので、別の場所へ行きたいときはトワイライトタウンにもどろう。

ラビットの家

手順1 ●野菜畑の看板を調べて野菜を収穫する

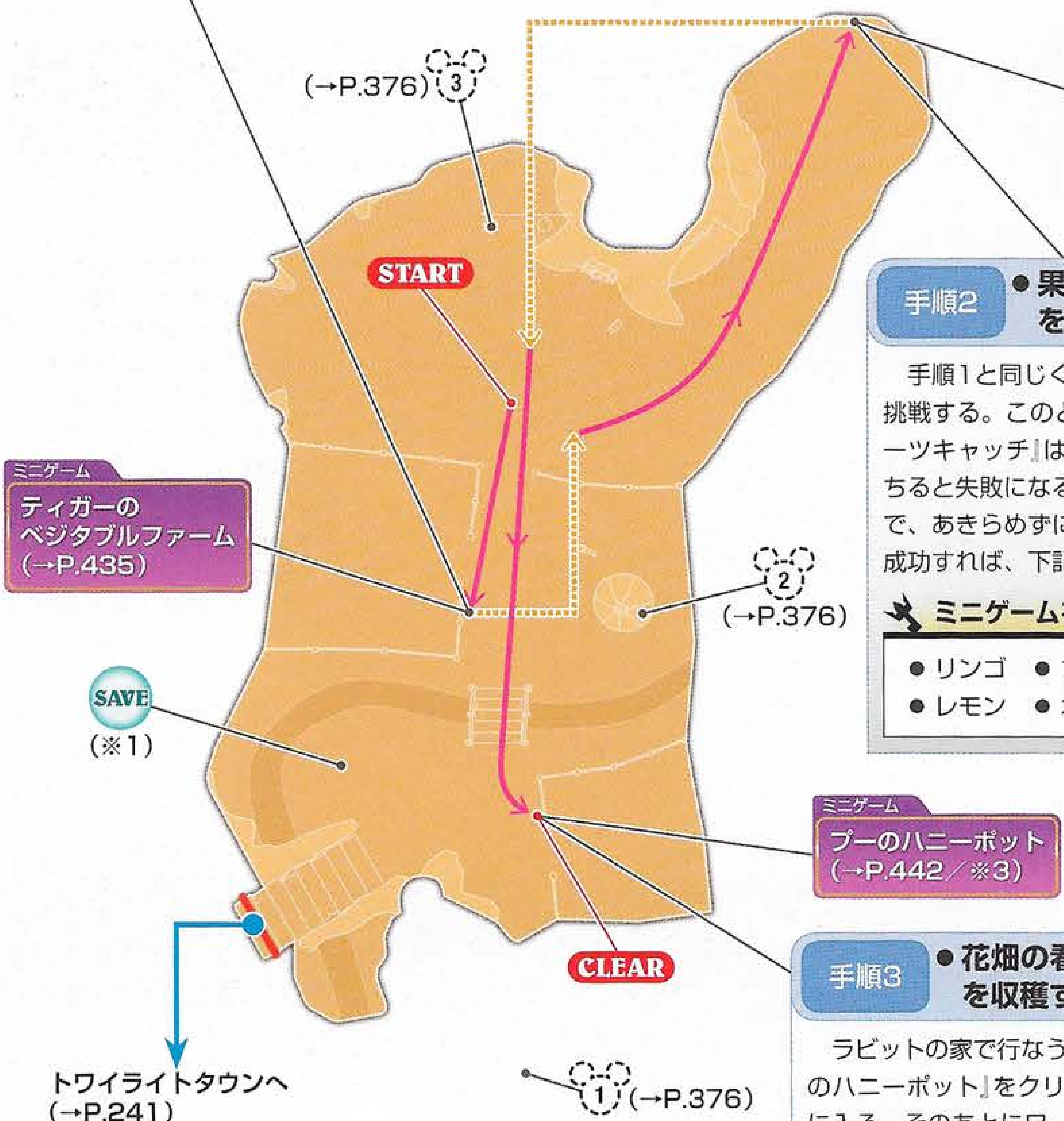
野菜畑の前に立っている看板を調べると、ミニゲーム『ティガーのベジタブルファーム』をはじめられる。これをクリアすれば野菜の収穫が終わり、下記の食材が手に入るのだ。なお、手順1～3で行なう3種類のミニゲームは、それぞれの手順を終えたあとは自由に遊ぶことができる。

ミニゲームをクリアすると手に入る食材

- ニンジン
- ナス
- ニンニク
- カボチャ
- トマト
- ズッキーニ



⬆画面右下にあるゲージがたまると、ティガーに野菜の収穫を手伝ってもらえる。



手順2 ●果樹園の看板を調べて果物を収穫する

手順1と同じく、看板を調べてミニゲームに挑戦する。このときに行なう『ランピーのフルーツキャッチ』は、転がってきた果物が川に落ちると失敗になるが、何度でも挑戦が可能なので、あきらめずに収穫をつづけよう。クリアに成功すれば、下記の食材が手に入る。

ミニゲームをクリアすると手に入る食材

- リンゴ
- ブラックベリー
- レモン
- オレンジ
- 洋ナシ

手順3 ●花畑の看板を調べてハチミツを収穫する

ラビットの家で行なう3つ目のミニゲーム『プーのハニーポット』をクリアすると、ハチミツが手に入る。そのあとにワールドクリアとなって、キーブレードのハニートレンタを入手できるのだ。

ミニゲームをクリアすると手に入る食材

- ハチミツ

※1……ワールドマップやレストランに移動することはできない
※2……手順1を行なったあとに挑戦できる
※3……手順2を行なったあとに挑戦できる

ちょっと ひと息

リンクで力を貸してくれるキャラクター



ここで紹介するのは、リンクを使ったときに現れて、一緒に戦ってくれるキャラクターたち。彼らはソラと心が繋がった存在で、絆のお守りを手に入れると力を貸してくれるのだ。



現れるリンク ワンダーバルーン(→P.116)

ワンダニャン Meow Wow

登場作品 『キングダム ハーツ 3D[ドリーム ドロップ ディスタンス]』(2012年)

夢を食べる「ドリームイーター」のなかでも、「スピリット」と呼ばれる善良な魔物。イヌとネコを合わせたような外見で、額には小さなツノがある。丸々とした身体はゴムのようにやわらかく、空気を吸いこむことでサイズが大きくなっていく。

過去作では? ソラがはじめて行なったスピリットのブリードで生み出され、パーティーに加入。ソラやリクとの触れ合いによって成長し、彼らとの絆を深めていく。



現れるリンク 8bitボム(→P.117)

レック・イット・ラルフ Wreck-It Ralph

登場作品 『シュガー・ラッシュ』(2012年)など

レトロゲーム『フィックス・イット・フェリックス』に登場する大男。ゲームのなかではビルをなぐって壊す悪役だが、繊細で優しい心を持つ。リンクで現れるとソラを肩車し、特殊なブロックを設置したあと、怪力でブロックを壊して攻撃する。

原作では? 悪役を演じることに不満を感じ、ヒーローになろうと決意。別のゲームで活躍するために旅立ち、レースゲーム『シュガー・ラッシュ』に迷いこんだ。



現れるリンク キングスフレア(→P.118)

シンバ Simba

登場作品 『ライオン・キング』(1994年)

野生動物の王国プライド・ランドを治める、ライオンの王。子どものころに父王ムファサを失い、国を飛び出してジャングルで暮らしていたが、故郷の荒廃を知って王国へもどった。今回は立派な王となった姿で現れ、おたけびを上げて炎を放つ。

過去作では? 『KH I』では、召喚魔法で呼び出される味方としてソラに協力。『KH II』ではパーティーの仲間に加わり、王国に平和を取りもどすべく宿敵スカーと対決した。



現れるリンク プラズマエンカウンター(→P.119)

スティッチ Stitch

登場作品 『リロ アンド スティッチ』(2002年)

遺伝子実験で試作品626号として作られたエイリアン。やんちゃな暴れん坊で、遠い宇宙にある研究施設から脱走し、不時着した島でリロという幼い女の子に拾われた。"オハナ(家族)"を大切にしており、オハナと認めたソラのことも助けてくれる。

過去作では? 召喚キャラクターとして『KH II』に、ディメンションリンクの共闘キャラクターとして『KH BbS』に登場。『KH II』では、得意のウクレレを演奏する。



現れるリンク シースペクタクル(→P.120)

アリエル Ariel

登場作品 『リトル・マーメイド』(1989年)

海底の王国アトランティカに住む、美しい声を持つおてんばな人魚。トリトン王の末娘だが、地上の世界へのあこがれがとても強く、何度も宮殿を抜け出して父を困らせている。ソラとは深い絆で結ばれており、水の力を使って一緒に敵と戦う。

過去作では? 『KH I』のときはアースラにだまされ、アトランティカに危機を招いてしまう。『KH II』ではソラと一緒にミュージカルに出演し、歌やダンスを披露した。

Index







ザ・カリビアン

The Caribbean

映画『パイレーツ・オブ・カリビアン』シリーズに登場した海域。海の支配をもくろむ東インド貿易会社と、自由を愛する海賊たちとのあいだで争いが激化している。





コマンドメニュー



海賊船に乗って大海原を旅している雰囲気を、小さく揺れる旗とランタンや、中央のドクロマークで表現。

ショートカット時



シュートロック時







このワールドのおはなし

ザ・カリビアンを訪れて早々に海の墓場へ迷いこんだソラたちは、以前も一緒に冒険した海賊のジャックらと再会しました。ジャックは、海の悪霊デイヴィ・ジョーンズとの因縁にケリをつけるために、“黒い箱”を探しているとのこと。ソラたちは彼らに協力すべく、さっそくブラックパール号に乗りこんで大海原へとくり出します。一方そのころ、真XIII機関もまた“黒い箱”を探していました……。



「俺がちょっと目を離すとこれだ。
何もかもめちゃくちゃ」



CHAPTER 4

シナリオ
SCENARIO

どんなワールド？ 大小さまざまな島が点在する海賊たちの冒険の舞台



⬆水中には、沈没した船の残骸がそのまま残っている。



⬆港町のポートロイヤルは、大陸との交易の拠点。商人だけでなく海賊も出入りしており、多くの人でにぎわう。



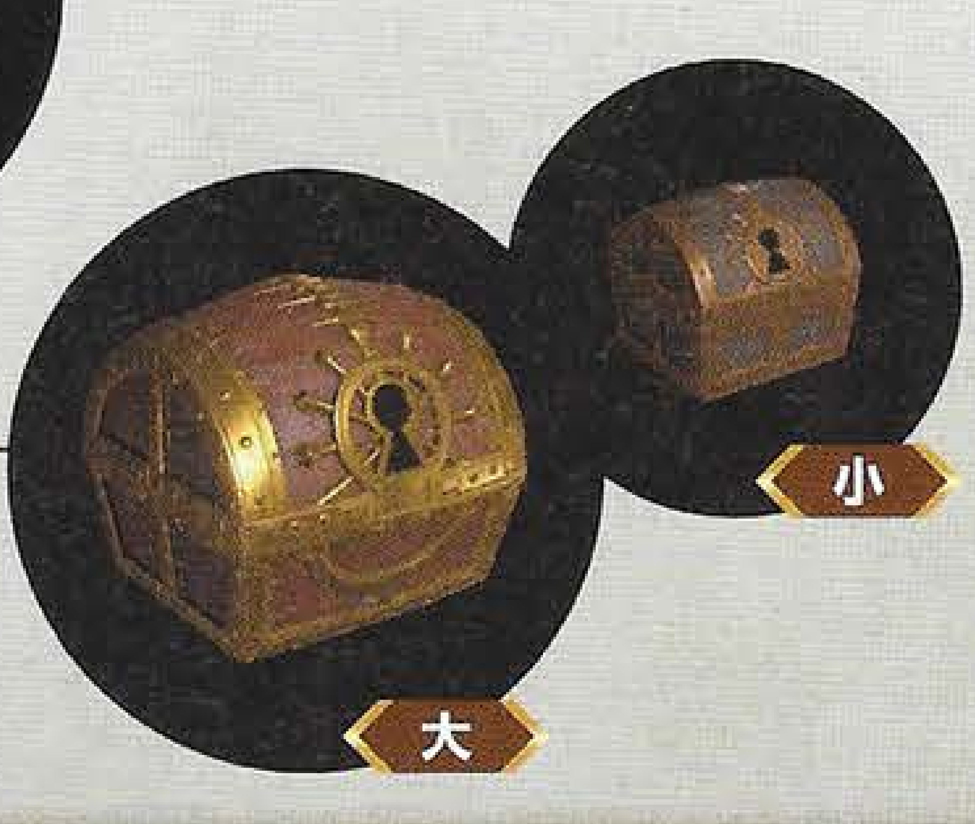
⬅砂浜が延々とつづく海の墓場「デイヴィ・ジョーンズ・ロッカー」。ここへたどり着くには、海の果てで奈落の底へ落ちるしかない。

Index



マップ移動時の演出

バンダナをしたドクロと、交差している骨のマーク。映画の3作目のロゴにあるものと同じだ。



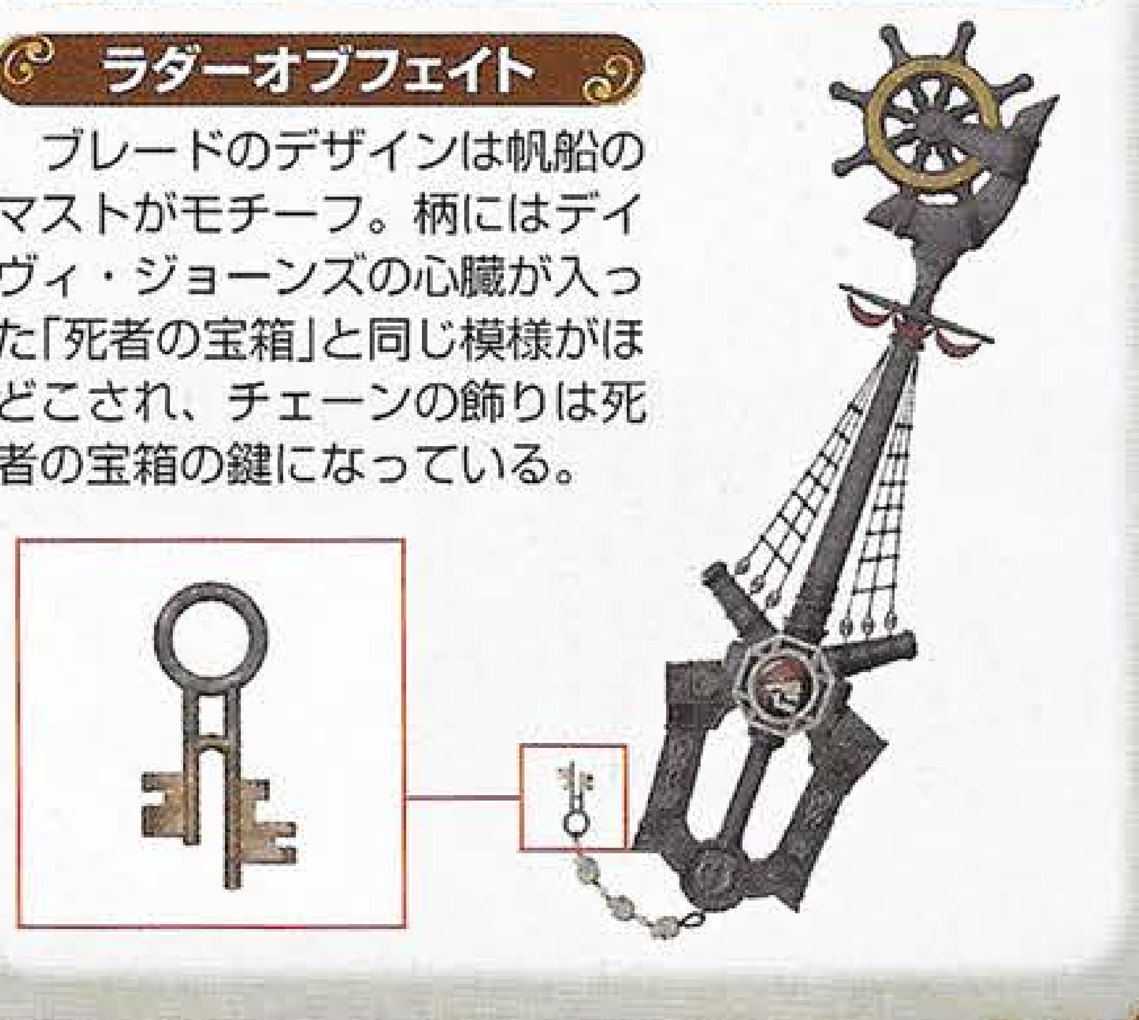
宝箱

鍵穴の装飾が船の操舵輪になっている。大きな宝箱は、フチどりの金具が豪華で、フタの中央のラインが背骨風。

ワールドクリア時に手に入る**キーブレード**

ラダーオブフェイト

ブレードのデザインは帆船のマストがモチーフ。柄にはデイヴィ・ジョーンズの心臓が入った「死者の宝箱」と同じ模様がほどこされ、チェーンの飾りは死者の宝箱の鍵になっている。



ザ・カリビアンのキャラクター



キャプテン・ジャック・スパロウ
Captain Jack Sparrow

登場作品『パイレーツ・オブ・カリビアン　呪われた海賊たち』(2003年)ほか

　自由をこよなく愛する、カリブ海の伝説の海賊。ピンチのときも飄々とした態度をくずさず、とっさの機転とたくみな話術で、いつの間にか困難を切り抜けるしたたかさを持つ。世界最速の海賊船ブラックパール号を手に入れるためにデイヴィ・ジョーンズと交わした契約の期限が迫り、彼の心臓を奪って契約を無効にしようとするが、心臓をベケットに横取りされて失敗。クラーケンに飲みこまれ、海の墓場へ送られてしまう。



⬅ふらついたり、手元を不規則に動かしたりする独特の仕草は、本作でも健在。

過去作では？　バルボッサに裏切られて船も部下も失い、ひとりで放浪していたときにソラたちやウィルと遭遇。エリザベスを救おうとする彼らと手を組んでバルボッサを倒し、ブラックパール号を取りもどした。

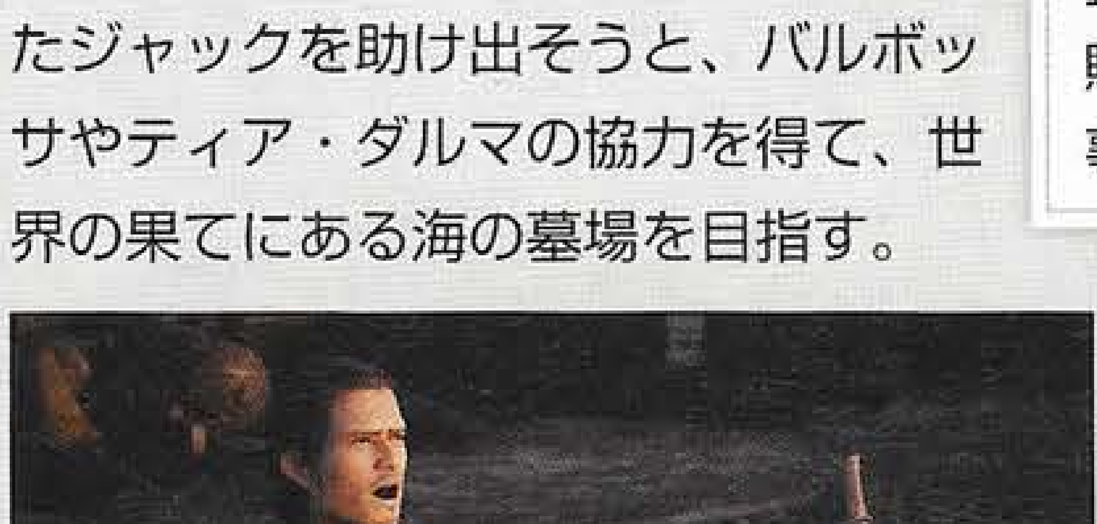
ウィル・ターナー
(ウィリアム・ターナー)　William Turner



登場作品『パイレーツ・オブ・カリビアン　呪われた海賊たち』(2003年)ほか

　ポート・ロイヤルで働いていた鍛冶職人。エリザベスとは結婚を誓い合った仲で、彼女のためなら命を捨てることもいとわない。クラーケンに飲まれたジャックを助け出そうと、バルボッサやティア・ダルマの協力を得て、世界の果てにある海の墓場を目指す。

過去作では？　バルボッサ率いる不死の海賊たちに連れ去られたエリザベスを救うべく、偶然出会ったソラたちに協力を依頼。海賊のジャックとも手を組んで、無事にエリザベスを救出した。



⬅海賊たちとの戦いを数多く経験してきたことで、以前よりも顔つきが精悍になった。





エリザベス・スワン Elizabeth Swann

登場作品『パイレーツ・オブ・カリビアン　呪われた海賊たち』(2003年)ほか

ポートロイヤルを統治する総督のひとり娘。清楚な容貌に似合わず男勝りな性格で、自由気ままな海賊の生きかたにあこがれを抱いている。幼なじみのウィルと婚約中だが、ジャックに対しても親近感を持っており、彼を海の墓場から救い出すため、危険な旅にもためらうことなく身を投じていく。



⬆きらびやかなドレスを脱ぎ捨て、海賊風の衣装に身を包んだエリザベスは、やがて海賊たちを先導していく存在となる。

過去作では？ ウィルのものだった呪いの金貨を勝手に持っていたせいで、海賊に連れ去られてとらわれの身に。あやうく呪いを解くための生け贄にされそうになるが、ジャックたちに救われた。



キャプテン・バルボッサ（ヘクター・バルボッサ） Captain Barbossa

登場作品『パイレーツ・オブ・カリビアン　呪われた海賊たち』(2003年)ほか

かつて金貨の呪いを受けて不死の身体となり、各地を荒らしまわった海賊。いったんはジャックに倒されるも、ティア・ダルマの魔術によって復活をとげた。海賊長たちが集まる"評議会"を招集し、海の女神カリプソを解放することで、海の覇権を狙うベケットに対抗しようともくろむ。

過去作では？ 本作ではソラたちの味方となるが、『KHⅡ』では敵として登場。剣で刺されても爆発に巻きこまれても死なない不死の身体と、ピートから与えられたハートレスの力で、ソラやジャックを苦しめた。



⬅以前の残虐非道ぶりは、なりをひそめている様子。



ティア・ダルマ Tia Dalma

登場作品『パイレーツ・オブ・カリビアン　デッドマンズ・チェスト』(2006年)ほか

謎多き預言者。クラーケンに飲まれたジャックの救出方法をウィルたちに助言し、バルボッサを彼らの船頭役として生き返らせた。海の悪霊デイヴィ・ジョーンズとは浅からぬ因縁がある。



⬅ソラに「この海では私が力になる」とささやくティア・ダルマ。その言葉の意味は？

原作では？ 初対面でありながらウィルの名前を言い当てるなど、彼女が持っている人智を超えた力がより強調されていた。また、ジャックとの親しげな話しぶりから、ふたりがかつて恋人同士だったことがほのめかされている。

Index



ギブス（ジョシャミー・ギブス） Joshamee Gibbs

登場作品『パイレーツ・オブ・カリビアン　呪われた海賊たち』(2003年)ほか

経験豊富なブラックパール号の航海士。ジャックからもっとも信頼を寄せられており、いつも彼と行動をともにしてきた。クラーケンに飲まれたジャックを助けるため、ウィルたちと一緒に海の墓場へ向かう。

原作では? ベテラン航海士であるギブスは、海賊の掟や海の伝承にくわしい。原作では、デイヴィ・ジョーンズにまつわる伝承をはじめ、さまざまな知識をウィルたちに披露した。

ベケット卿 Load Cutler Beckett

登場作品『パイレーツ・オブ・カリビアン　デッドマンズ・チェスト』(2006年)ほか

東インド貿易会社から派遣された貴族。つねに冷静沈着で、目的のためには手段を選ばない冷酷さも持つ。全世界の海の覇権を手中に収めるべく、デイヴィ・ジョーンズとその手下たちを支配下に置き、海賊の一掃を図る。



↑いかにも公正な取引を持ちかけているかのように紳士的に振る舞うが、約束を守る気はまったくない。



原作では? 少しでも海賊に関わった疑いのある者を容赦なく処刑するなど、冷酷ぶりが目立っていた。ウィルとエリザベスも、ジャックを逃がした罪で一時は処刑されそうになる。



デイヴィ・ジョーンズ Davy Jones

登場作品『パイレーツ・オブ・カリビアン　デッドマンズ・チェスト』(2006年)ほか

船乗りたちのあいだで"海の悪霊"と恐れられている、幽霊船フライング・ダッチマン号の船長。巨大な海の怪物クラーケンに船を襲わせ、生き残った船乗りたちを強制的に奴隷にしようとする。自分の心臓を取り出して「死者の宝箱(デッドマンズ・チェスト)」のなかに収めており、心臓を刺されないかぎり死ぬことはない。



←顔はヒゲのように生えたタコの足に覆われ、左腕はカニのハサミ、右足はカニの足になっている。

原作では? 映画の2作目『デッドマンズ・チェスト』では、自身との契約を破ろうとするジャックを執拗に狙いつづけるなど、獰猛さと残虐さを存分に見せた。また、海の女神カリプソとの関係についても深く掘り下げられているのだ。

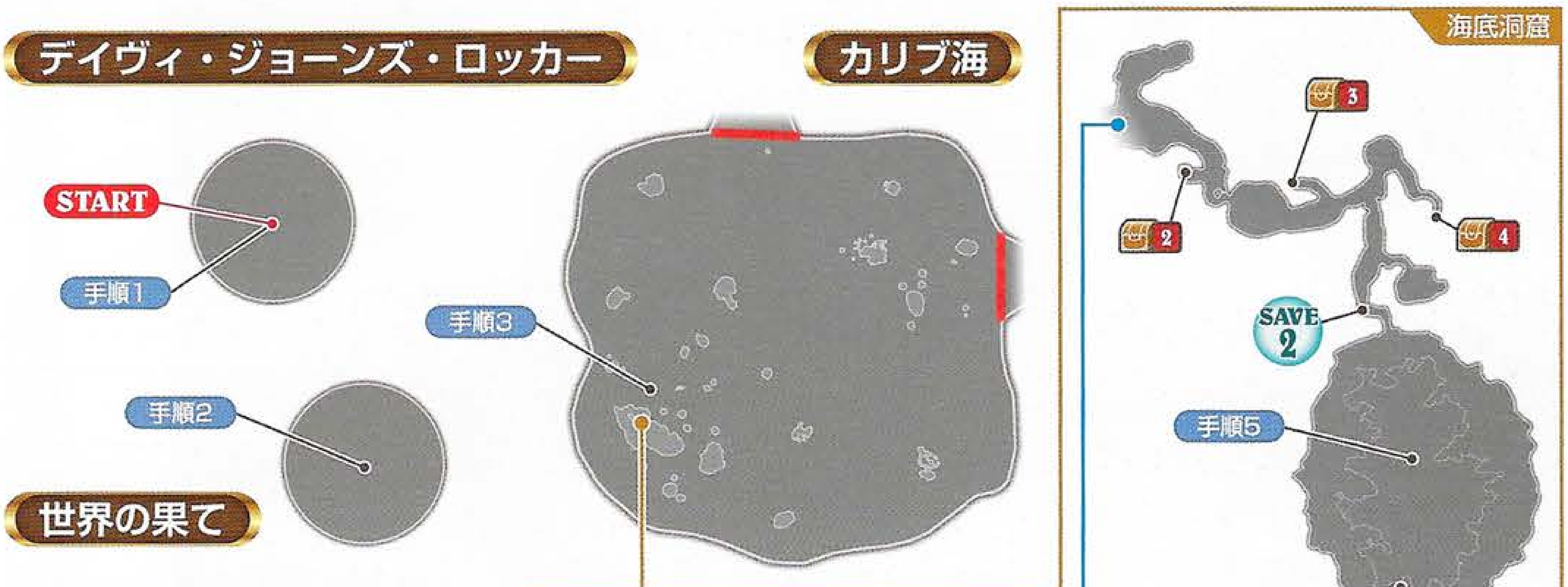


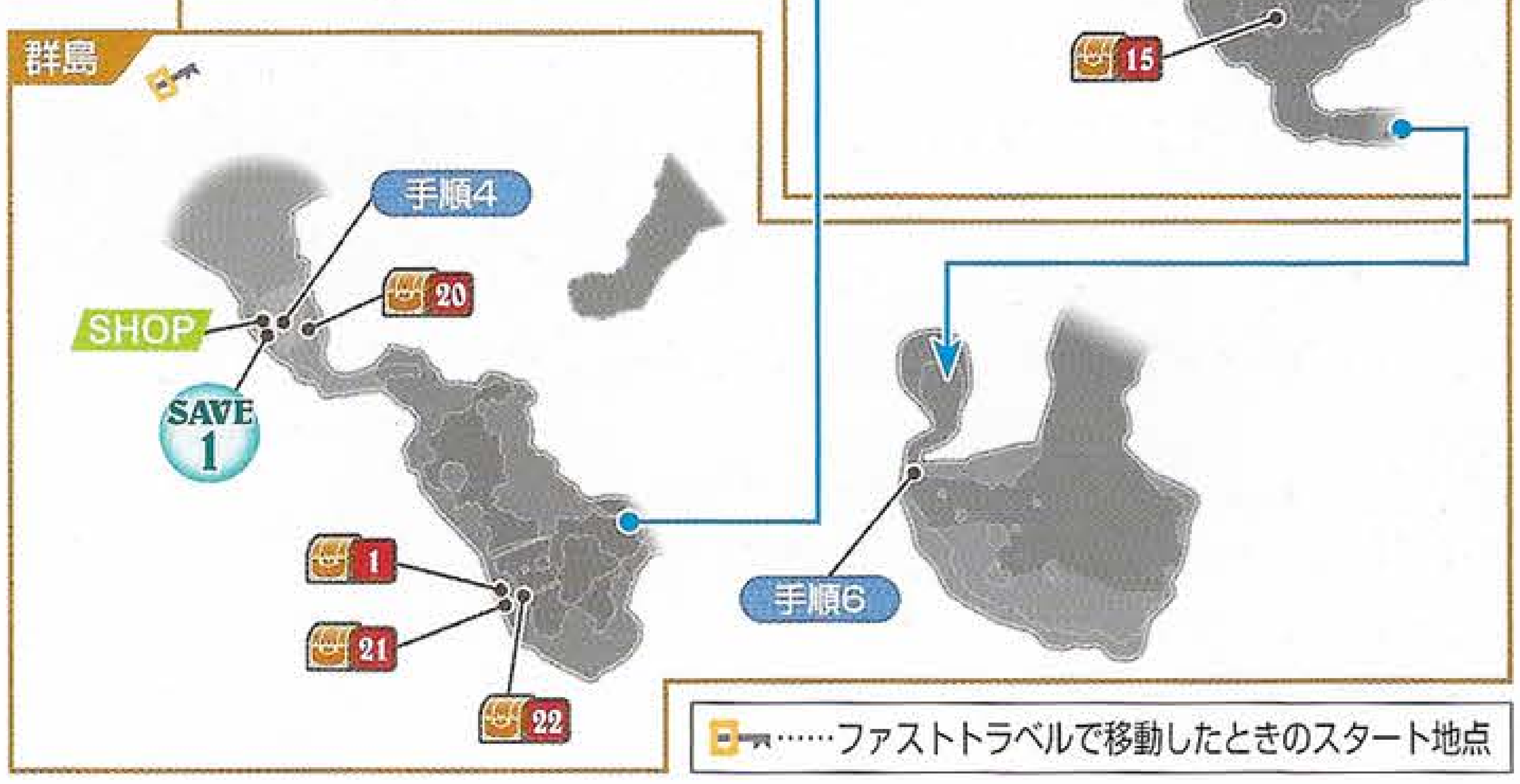
ザ・カリビアン 全体図

The Caribbean

BATTLE LV　初期レベル LV34　時期による変化　終わりの世界をクリアしたあと……LV40

※幸運のマークのくわしい場所についてはP.376〜379を参照





このワールドのセーブポイント

セーブポイント	場所
SAVE1	カリブ海／群島
SAVE2	カリブ海／海底洞窟
SAVE3	ポートロイヤル／港
SAVE4	ポートロイヤル／高台
SAVE5	ポートロイヤル／砦
SAVE6	カリブ海／北端の島
SAVE7	カリブ海／棘岩の島
SAVE8	カリブ海／砂の島
SAVE9	カリブ海／緑の島

攻略手順チャート

スタート

手順1 デイヴィ・ジョーンズ・ロッカー →P.316

- ジャックと一緒にブラックパール号を追いかける
  - IN ジャック
- ハートレスの群れを倒す
  - バトル アンカーパイレーツ×2(→P.617)
  - BONUS [ソラ]リベンジダイブ

手順2 世界の果て →P.316

- ブラックパール号を操縦して、ふたこぶの島へ向かう
- ハートレスの船団を倒す
  - BONUS [ドナルド]アクセサリー装備数＋1、コンビアップ

手順3 カリブ海／南海域 →P.316

- レイジングヴァルチャーを倒す
  - バトル レイジングヴァルチャー(→P.639)
  - BONUS [ソラ]エアスライド

手順4 カリブ海／群島 →P.317

- ジャックを残して船を探しに行く
  - OUT ジャック

手順5 カリブ海／海底洞窟 →P.318

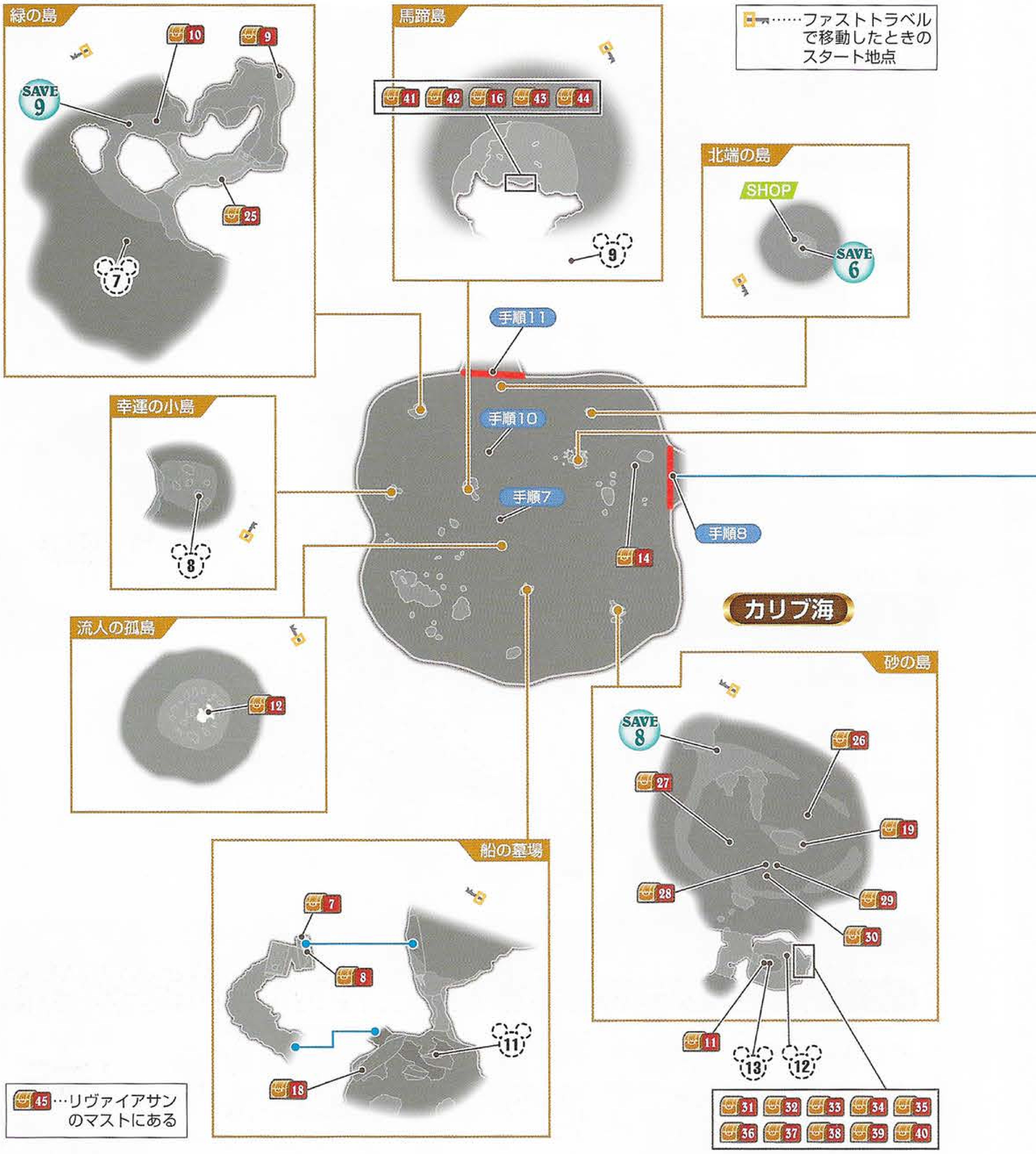
- 海賊のお宝が入った宝箱を開ける
- ライトニングアングラーを倒す
  - バトル ライトニングアングラー(→P.640)
  - BONUS [ソラ]サンダガ

手順6 カリブ海／群島 →P.319

- ジャックと一緒にリヴァイアサンで出発する
  - IN ジャック

P.315へ

ザ・カリビアン 全体図

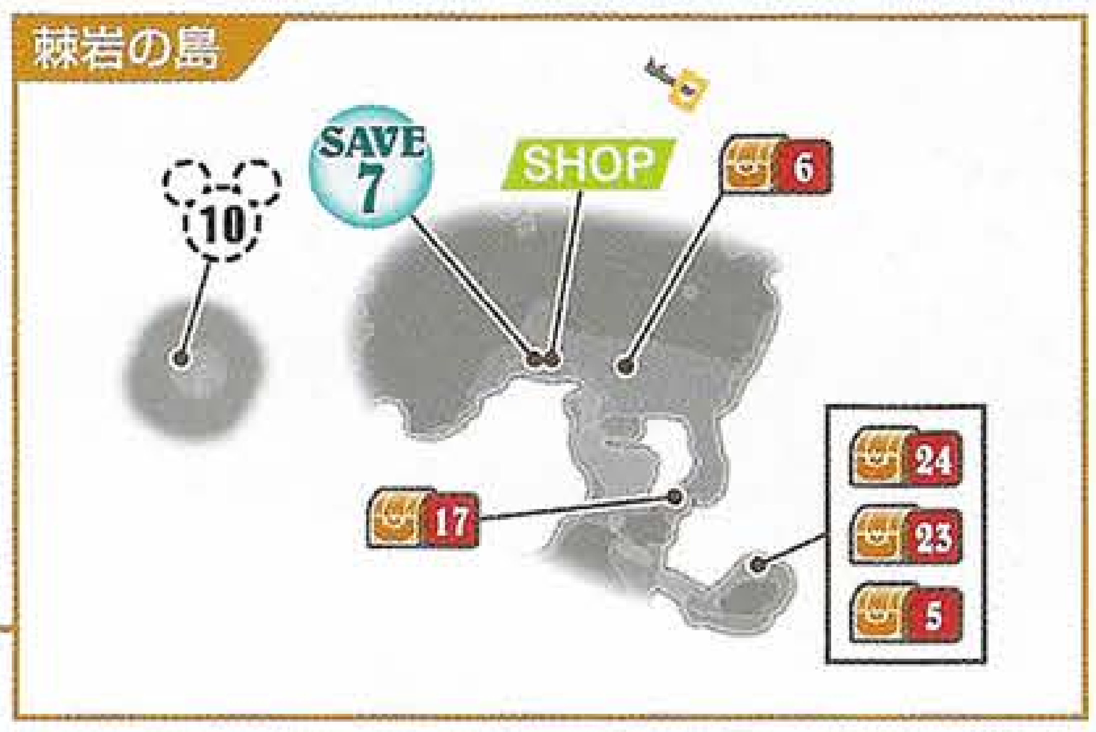


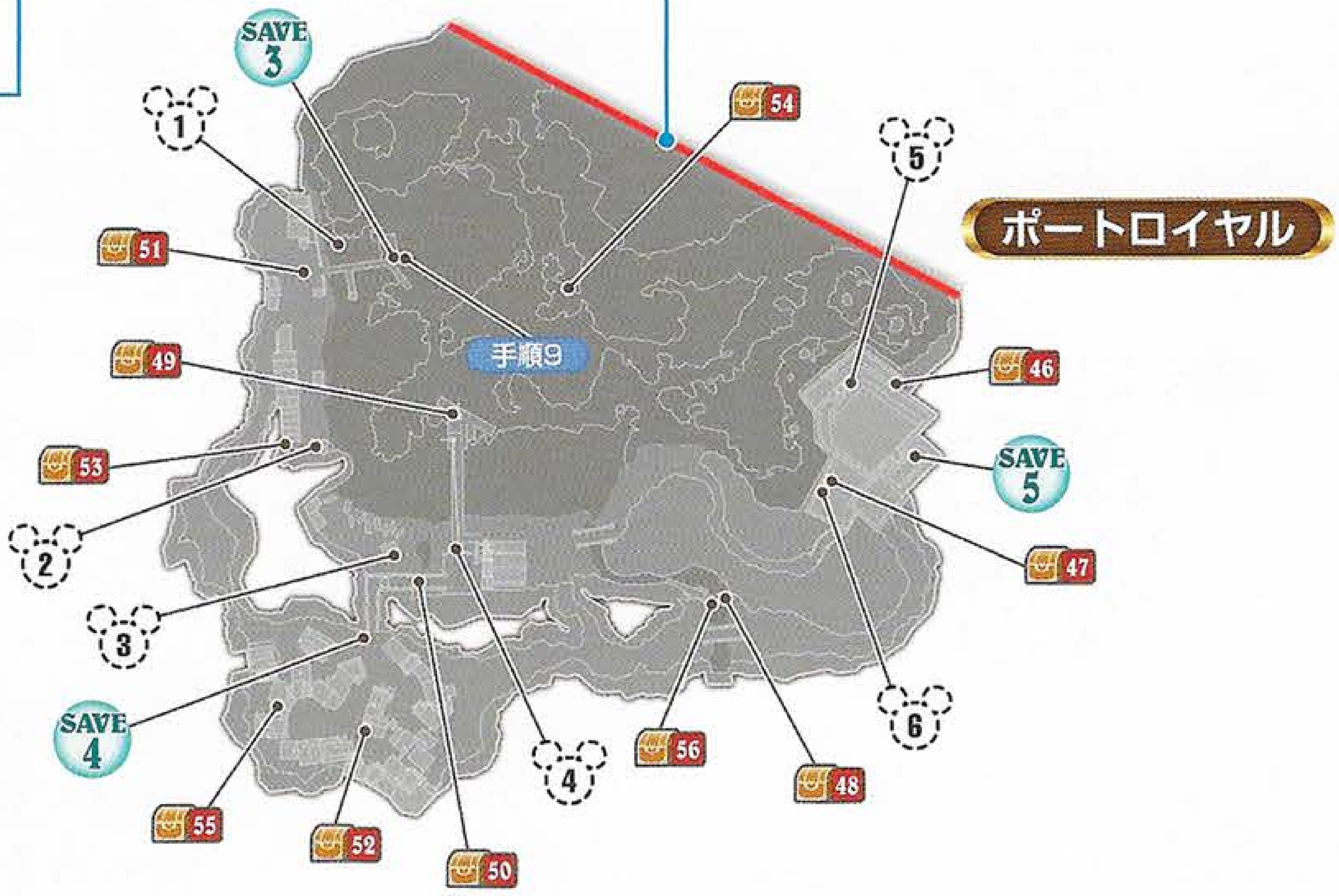
宝箱の中身

※赤色の太字は大きな宝箱の中身

1 マスターリング	2 アダマント	3 オリハル	4 **Fishin' Frenzy**	5 ダマスカス	6 **シルバーネックレス**	7 コズミックアーツ	8 メガエーテル
9 エレクトラム	10 **Cast Out to Sea**	11 エレクトラム	12 オリハルコン	13 **Beach Party**	14 風水カフス	15 **絆のお守り・オーシャン**	16 アクリシオス
17 **棘岩の島の地図**	18 **船の墓場の地図**	19 **砂の島の地図**	20 **群島の地図**	21 オールキュア	22 メガポーション	23 ラバーロゼット	24 アダマント
25 オリハル	26 満たされる結晶	27 アダマント	28 ダマスカス	29 オリハル	30 アダマント	31 エレクトラム	32 アダマント
33 オリハル	34 ストームアンカー+	35 エレクトラム	36 オリハル	37 アダマント	38 エレクトラム	39 アダマント	40 満たされる結晶
41 ダマスカス	42 ファイガバングル	43 ブリザガチョーカー	44 カオスアンクル	45 スリースターズ	46 ハイフォーカスリカバー	47 **Mickey's Prison Escape**	48 ソーサラーリング
49 ハイポーション	50 メガエーテル	51 **ポートロイヤル近海の地図**	52 テント	53 ハイエーテル	54 エリクサー	55 メガポーション	56 エーテル







攻略手順チャート(つづき)

P.313より

手順7 カリブ海/南海域 →P.319

- **ルクソードの船とポートロイヤルまで競争する(→P.641)**
  BONUS [ソラ]アイテム装備数+1
  [グーフィー]コンビアップ

手順8 カリブ海/ポートロイヤル近海 →P.319

- **ルクソードの船を倒す**
  バトル ルクソード船(→P.641)
- **ルクソードの船に乗りこんで甲板の敵の群れを倒す**
  BONUS [ソラ]マジックフラッシュ

手順9 ポートロイヤル/港 →P.320

- **白いカニを300匹集めてリヴァイアサンを修理する**
  OUT ジャック

手順10 カリブ海/北海域 →P.322

- **ハートレスの船団を倒す**
  BONUS [ソラ]ウォタガ

手順11 カリブ海/難破船入り江 →P.322

- **ブラックパール号を捕らえている触手を倒す**
  バトル 触手(→P.642)
  BONUS [ドナルド]エアロアップ
  [グーフィー]最大HP+10
- **ジャックと一緒に戦ってデイヴィ・ジョーンズを倒す**
  IN ジャック
  バトル デイヴィ・ジョーンズ(→P.643)
  BONUS [ソラ]最大HP+10、ブローカウンター

ワールドクリア

入手 ラダーオブフェイト

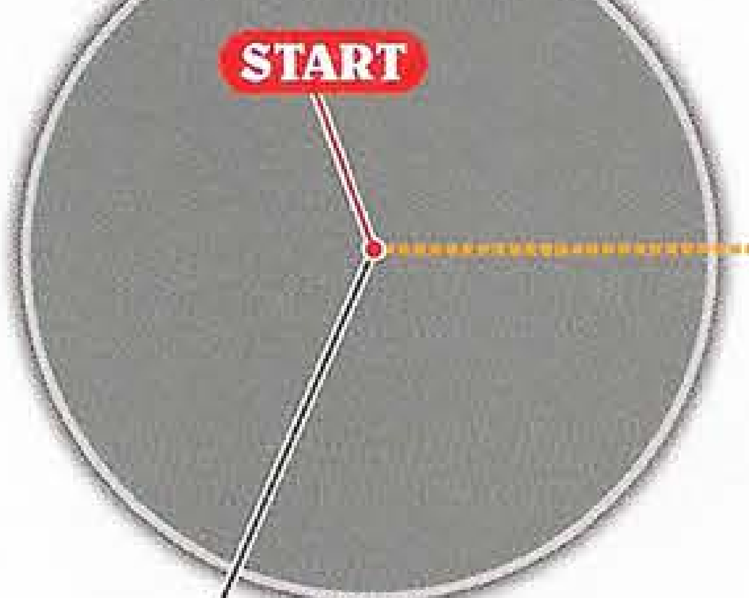
Index



ザ・カリビアン 攻略ガイド

大小さまざまな島が浮かぶ大海原を、船で移動しながら探索していく。物語の進行上は訪れる必要がない島も多いが、宝箱などを探して、くまなくまわってみるのもいいだろう。

デイヴィ・ジョーンズ・ロッカー



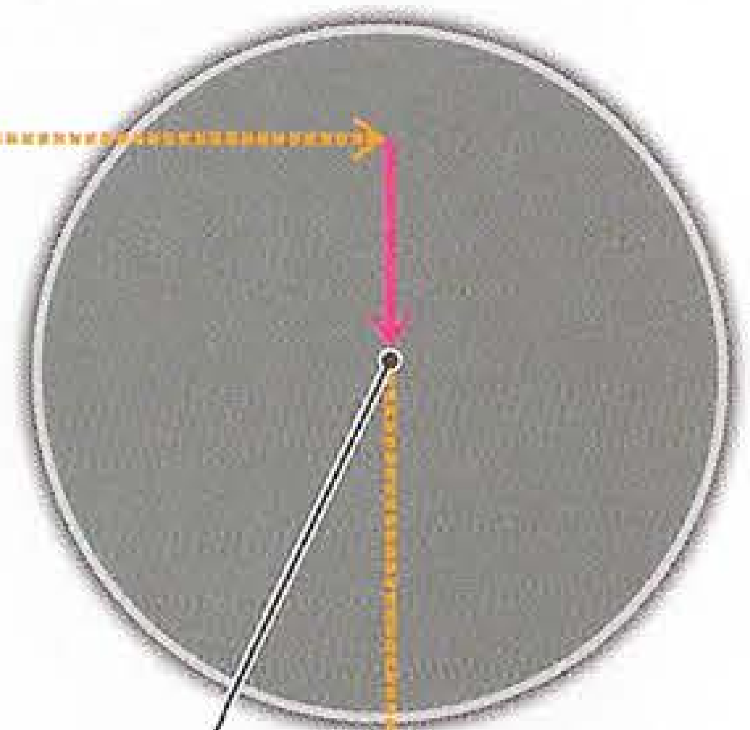
手順1 ●ジャックと一緒にブラックパール号を追いかける ●ハートレスの群れを倒す

ジャックと合流したら、白い砂浜の上を逃げていくブラックパール号を急いで追いかけよう。画面左上にはソラとブラックパール号の距離が表示されており、ブラックパール号がソラと6目盛り以上離れるか、右端の「ESCAPE」に到達した時点でゲームオーバーとなるので注意。なお、ある程度距離が縮まると敵が現れるうえ、ブラックパール号が砲撃してくるが、それらは『エアスライド』などで避けるといい。



⬅ブラックパール号に向かって地上でブリザド系の魔法を放ち、氷のレールの上をすべれば、速く進める。

世界の果て



手順2 ●ブラックパール号を操縦して、ふたこぶの島へ向かう ●ハートレスの船団を倒す

ジャックからブラックパール号の舵をまかされたあとは、正面に見えるふたこぶの島を目指して進んでいく(船の操作方法はP.323を参照)。島の近くで2隻のハートレス船が現れるので、大砲を撃って倒そう。敵の船体についているコアを壊せば、船体のHPが残っていても倒すことが可能だ。

カリブ海

手順3 ●レイジングヴァルチャーを倒す(→P.639)

レイジングヴァルチャーはかなり高い位置を飛んでおり、こちらもヴェイパーフライの上に乗って空中戦を挑むことになる。バトルの途中でヴェイパーフライから落ちた場合は、下の写真の方法でもう一度乗り直そう。なお、ブラックパール号がレイジングヴァルチャーの攻撃を受けるたびに画面左上のダメージゲージが増えていき、満タンまでたまるとゲームオーバーになってしまうので気をつけたい。



⬅ヴェイパーフライの上に乗るには、アスレチックフローを使うかカラースモークの上をすべっていけばいい。



南海域

食材ポイントで手に入る食材

No.	食材ポイント	出現確率	手に入る食材
1	△キノコ	100%	ムスロンタケ×2〜3
2	△貝	100%	ムール貝×1
3	△貝	100%	ムール貝×1
4	△ロブスター	100%	渡りガニ×1
5	△ロブスター	100%	渡りガニ×1
6	△貝	100%	ムール貝×1
7	△貝	50%	ムール貝×1
8	△ロブスター	100%	オマールエビ×1
9	△貝	100%	ホタテ×1
10	△貝	50%	ホタテ×1
11	△ロブスター	100%	渡りガニ×1
12	△貝	100%	ホタテ×1





CHECK クラゲに近づくのは禁物

海中にいるクラゲは、触れるとダメージを受けてしまう。その場からほとんど動かないので、なるべく近づかないようにしたい。ちなみに、『オーシャンブリザド』などの魔法による攻撃を当てれば安全に消せる。

CHECK 海に潜って進む

砂浜の奥は行き止まりになっており、ここから先は海中に潜って進むことになる。このワールドでは、先へ進むための道や宝箱などが海中にある場合も多いので、潜れる場所を見つけたら探索してみよう。なお、海中では多くの魔法が『オーシャン○○』に変化して攻撃方法が変わるなど、地上で行動するときとはさまざまなちがいがある(→P.169)。



↑水のなかでは、L2ボタンで潜水し、R2ボタンで浮上する。また、⊗ボタンを押せば速く泳げる。

CHECK 泳いでいる魚もつかまえられる

沈没船の周辺では、右の写真のような魚の群れがいくつか周回している。群れに近づいて△ボタンで調べると、食材のスズキやタラが入手できるのだ。



※1……海面よりも少し上の岩場にある
※2……沈没船のなかにある
※3……木箱を壊したあとに船内へ入れる

CHECK 財宝を調べてマニーを手に入れよう

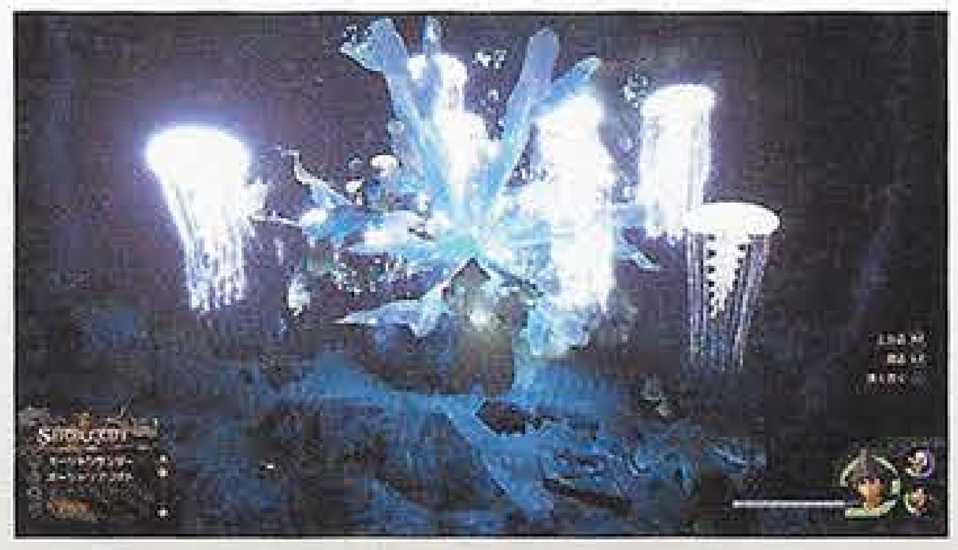
下の写真のような財宝の山には、△ボタンで調べるとマニーが入手できるポイントが数ヵ所ある。1回調べるごとに10マニーが手に入るので、△ボタンを連打してポイントを連続で調べよう。



←1ヵ所のポイントを調べられる回数にはかぎりがあるが、エリアセレクトを行なうなどすると再度調べられる。

CHECK クラゲを魔法で消して進む

この場所から先のせまい穴には、触れるとダメージを受けるクラゲが密集している。穴の底を慎重に泳いでいけば、クラゲを避けて進むことも可能だが、魔法を使ってクラゲを消してから通ったほうが手軽で安全だ。





手順5

- **海賊のお宝が入った宝箱を開ける**
- **ライトニングアングラーを倒す(→P.640)**

海底に置かれた宝箱を△ボタンで開けようとすると、ライトニングアングラーが宝箱を飲みこんでバトルに突入する。この敵を倒せば宝箱を吐き出すので、中身の絆のお守り・オーシャンを手に入れておこう。



↑バトル終了後は、先へ進むための穴が宝箱の近くに開いている。

食材ポイントで手に入る食材

No.	食材ポイント	出現確率	手に入る食材
13	△貝	100%	ホタテ×2
14	△ロブスター	100%	オマールエビ×1

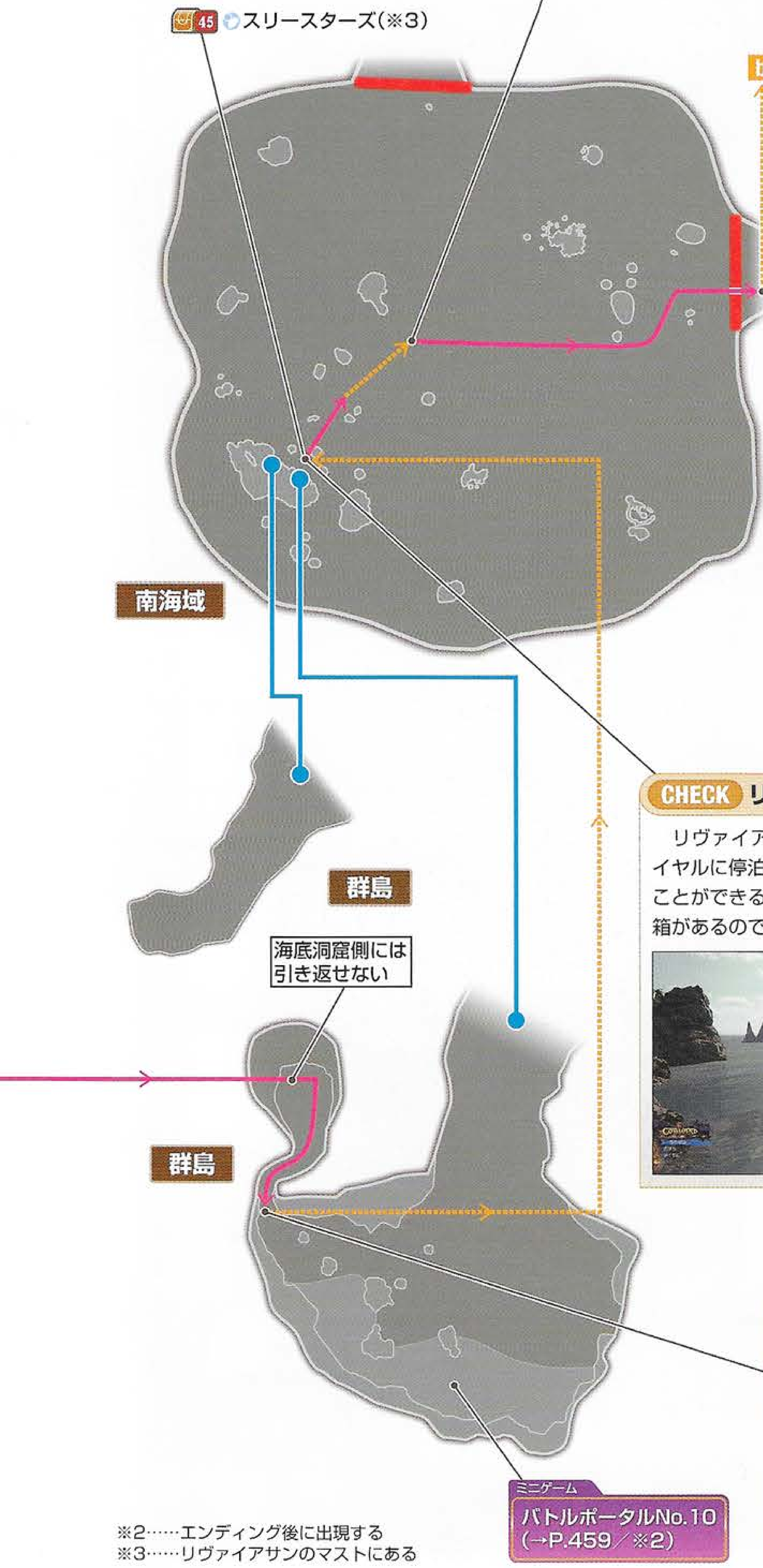
※1……ライトニングアングラーを倒したあとに入手できる

手順7 ● ルクソードの船とポートロイヤルまで競争する

リヴァイアサンに乗ってしばらく進んでいくとルクソードの船が現れ、ポートロイヤルまで競争することになる。竜巻やハートレス船がこちらの行く手をはばんでくるので、竜巻は左右どちらかにかわし、ハートレス船はコアを狙って手早く倒そう。ルクソードの船よりも先にゴールに着けば手順8に進めるが、相手に先を越されたらゲームオーバーとなる（攻略法はP.641を参照）。



⬅競争中は、こちらと相手の船の位置を示すゲージと、ゴールまでの距離を示す数字が画面に表示されている。



手順8 ● ルクソードの船を倒す（→P.641） ● ルクソードの船に乗りこんで甲板の敵の群れを倒す

ポートロイヤルまでの競争に勝つと、ルクソードの船やハートレス船とのバトルがはじまる。ルクソードの船のHPをゼロにしたあと、🔺ボタンの『乗り込む』で相手の船に乗り移り、甲板につぎつぎと現れる敵を全滅させれば勝利となるのだ。



⬆海神の力（→P.323）を積極的に発動すれば、ルクソードの船のHPを一気に減らしていける。

CHECK リヴァイアサンのマストに宝箱がある

リヴァイアサンで航行中にL1ボタンを押したときや、ポートロイヤルに停泊しているあいだは、リヴァイアサンの甲板上を探索することができる。船の後部マストの上には、スリースターズが入った宝箱があるので、下の写真の方法でマストを登って開けに行こう。



⬅キラキラ光る場所に向かってジャンプしたのち、左スティックを上へ倒したままにしておけば、簡単に登れる。

手順6 ● ジャックと一緒にリヴァイアサンで出発する

海底洞窟を抜けたあとは、リヴァイアサンに乗りこんでカリブ海を航行していく。操作方法は以前にブラックパール号を操縦したときと同じだが、ここからは強力な攻撃である「海神の力」と、敵の攻撃を防ぐ『ウォータウォール』が新たに使用可能だ（→P.323）。

※2……エンディング後に出現する
※3……リヴァイアサンのマストにある

ポートロイヤル



※1……リヴァイアサンの修理が完了したあとに出現する
※2……海底にある
※3……橋の下にある
※4……『ダイブアタック』で壊すと白いカニが出現する(手順9が終了したあとはなくなる)
※5……滝の裏側にある

手順9 ●白いカニを300匹集めてリヴァイアサンを修理する

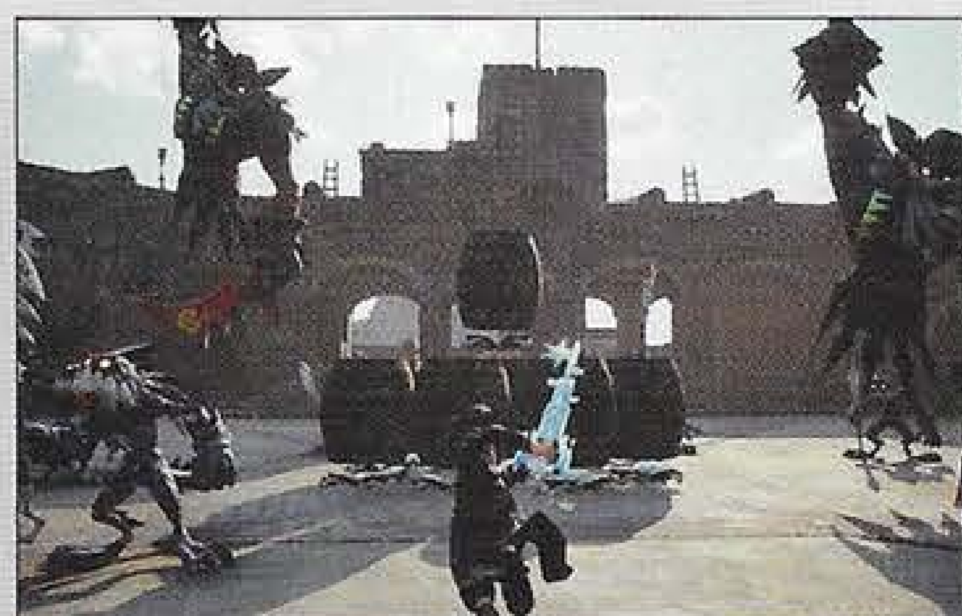
ポートロイヤルに着いたあとは、リヴァイアサンを修理するために、白いカニを集めてほしいとジャックから頼まれる。白いカニはおもに下記の方法で集めることが可能で、300匹以上集めた状態で港の桟橋からリヴァイアサンを△ボタンで調べるか、500匹集めれば修理が完了し、ふたたび出航できるようになるのだ。400匹以上集めれば、はじめから船のレベルが上がった状態になるので(→P.323)、がんばって集めよう。なお、修理が完了した時点でジャックはパーティーから外れる。



⬅砦へ向かう道にいる白いカニは、『トリニティスレッド』でぶつかりながら拾っていくのがオススメ。

白いカニを集めるおもな方法

- 地面を這っているところをたたいたあとに拾う
- 動くタルや木箱を壊したあとに拾う
- ヤシの木や、黒い煙を出している煙突をたたいたあとに拾う
- 港や砦にある大砲をたたいて、砲身のなかのカニを海へ撃ち出し、海底で拾う



➡砦には、白いカニが隠れているタルや木箱が大量にあり、この場所だけで150匹以上も集めることができる。

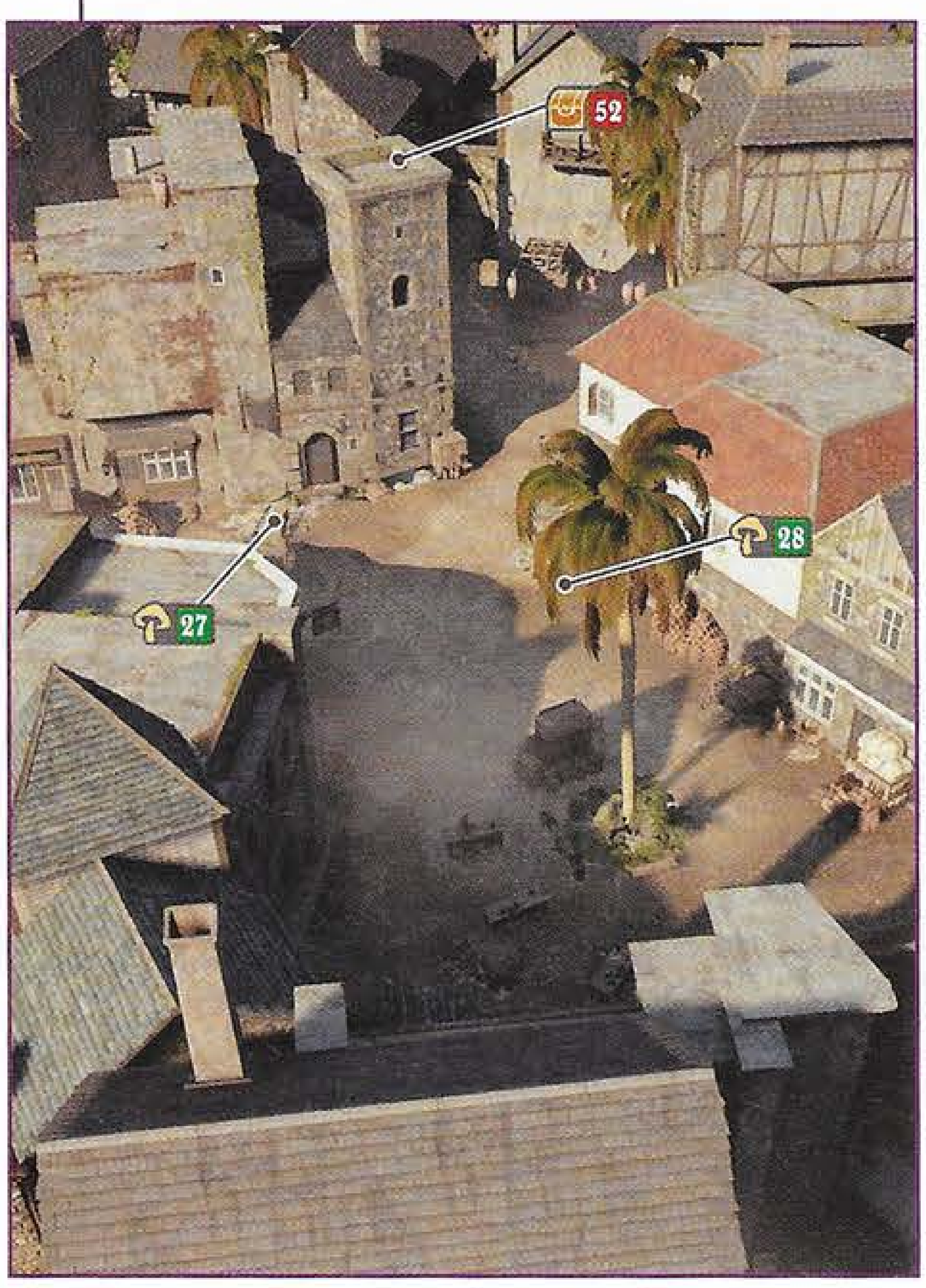
※ポートロイヤルにいる白いカニは、一度拾うか、手順9が終了した時点でいなくなる

KINGDOM HEARTS III ULTIMANIA



※6……砦のなかの牢屋にある
※7……リヴァイアサンの修理が完了したあとに挑戦できる





食材ポイントで手に入る食材

No.	食材ポイント	出現確率	手に入る食材
15	◎食品の箱	100%	レモン×2またはオレンジ×2
16	◎食品の箱	100%	グズベリー×2またはレモン×2
17	◎食品の箱	100%	アプリコット×2またはオレンジ×2
18	◎荷車	100%	ニンジン×2またはセロリ×2
19	◎食品の箱	100%	レモン×2またはオレンジ×3
20	◎黄色い木箱	100%	うずら肉×2〜3
21	◎黄色い木箱	100%	牛フィレ肉×2〜3
22	◎黄色い木箱	100%	うずら肉×2〜3
23	◎荷車	100%	タマネギ×2またはセロリ×2
24	◎手押し車	100%	トマト×2またはニンジン×2
25	◎食品の箱	100%	グズベリー×2または洋ナシ×2
26	◎荷車	100%	カボチャ×2またはセロリ×2
27	◎荷車	100%	ニンジン×2またはセロリ×2
28	◎荷車	100%	カボチャ×2またはタマネギ×2
29	◎手押し車	100%	カボチャ×2またはセロリ×2
30	◎荷車	100%	タマネギ×2またはトマト×2
31	◎黄色い木箱	100%	牛肉×2〜3
32	◎黄色い木箱	100%	子牛肉×2〜3
33	◎食品の箱	100%	アプリコット×2またはグズベリー×2
34	◎黄色い木箱	100%	牛フィレ肉×2〜3

カリブ海

手順10 ● ハートレスの船団を倒す

難破船入り江に近づいたところで、ハートレス船の船団が3回出現する。1～2回目の船団を全滅させると、赤色のコアを持つ大型の船(以下、旗艦)が4隻のハートレス船とともに現れ、旗艦を倒せば勝利となるのだ。旗艦は一定時間ごとに姿を消し、小型の船を4隻引きつれた状態でふたたび出現する。小型の船はどんなに倒しても無限に補充されるので、できるだけ早く旗艦を倒すようにしたい。



⬆小型の船のコアを破壊して海神の力のゲージをためたら、海神の力を使って旗艦を攻撃していこう。

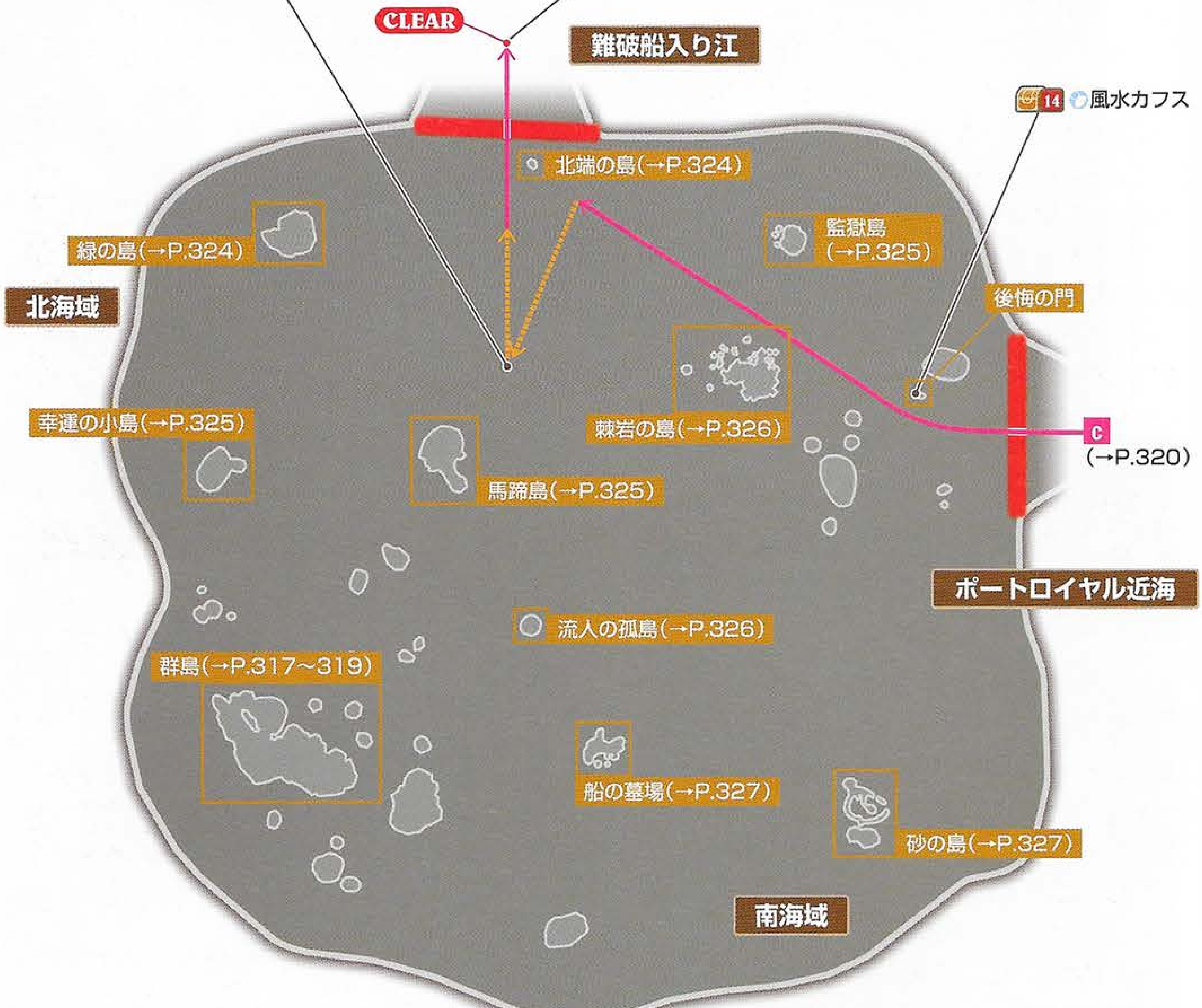
手順11

- ● ブラックパール号を捕らえている触手を倒す(→P.642)
- ● ジャックと一緒に戦ってデイヴィ・ジョーンズを倒す(→P.643)

難破船入り江にたどり着くと、リヴァイアサンに乗ったまま巨大な渦の上で戦うことになる。渦の中心では、ブラックパール号が触手に捕らわれており、触手やフライング・ダッチマン号の攻撃を受けるたびに画面左上のダメージゲージがたまっていく。このゲージが満タンまでたまるとゲームオーバーになるので、その前に触手を倒そう。ブラックパール号を救出したあとは、フライング・ダッチマン号の甲板へ移動し、ジャックがパーティーに加わってデイヴィ・ジョーンズとのバトルがはじまる。この戦いに勝利すればワールドクリアだ。



⬅触手は、中央の明るくなっている部分に攻撃を当てたときのみダメージを与えられる。

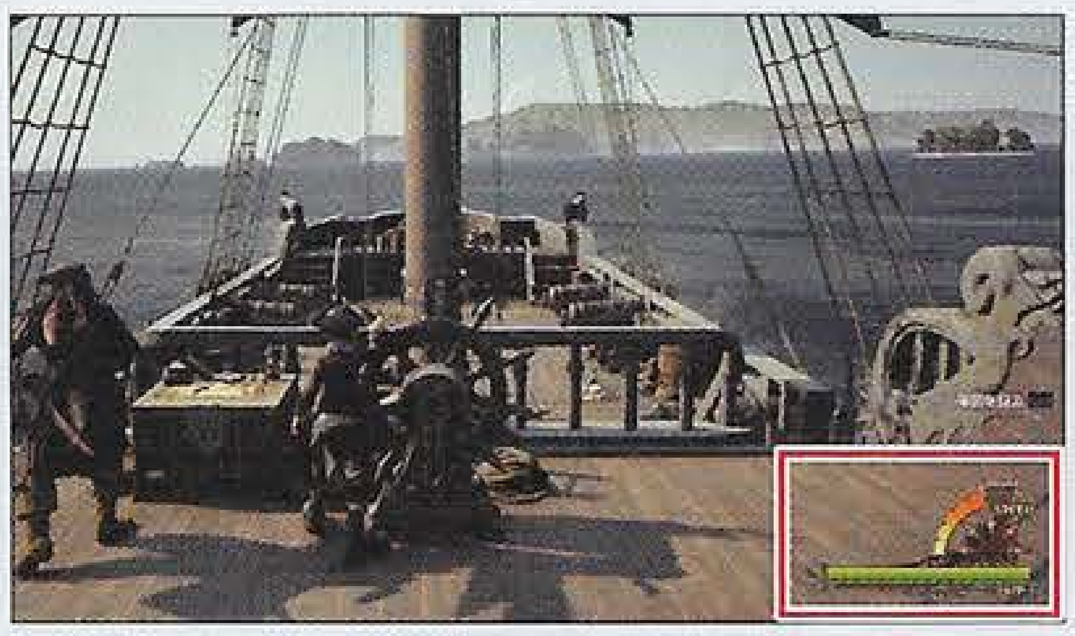


ワールドクリア後の変化

- カリブ海の北端の先にある難破船入り江(手順11の場所)に入れなくなる

コラムポータル　リヴァイアサンに乗って大海原をめぐってみよう

ザ・カリビアンでは、手順6(→P.319)で入手した船リヴァイアサンを操縦し、カリブ海を自由に冒険できる。船の甲板にある操舵輪の近くで△ボタンの『操る』を使えば、航海がスタート。島に上陸したいときは、L1ボタンで船を停めよう。訪問ずみの島は、海図上で選んで「ファストトラベル」で瞬時に移動することも可能だ。



←船のHPと現在の速度は、画面右下にあるゲージで確認できる。

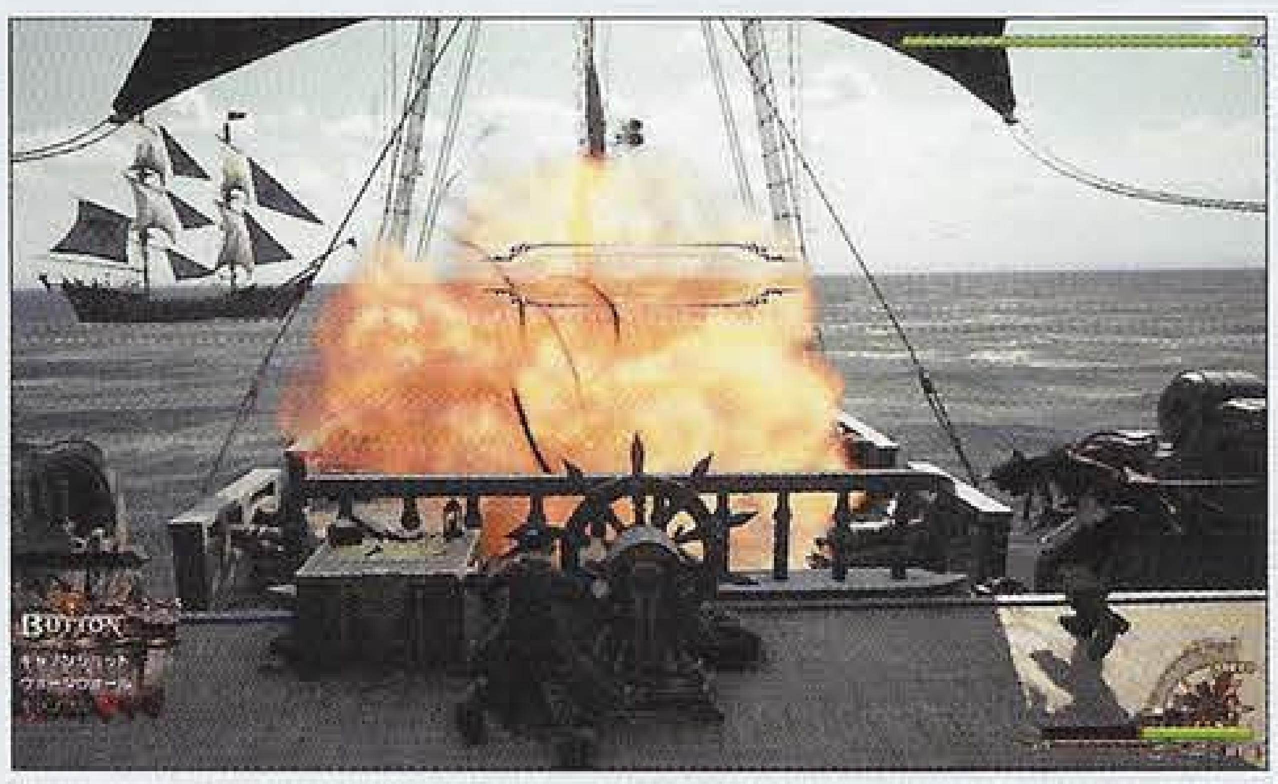
船の操作方法

操作	できること
左スティック	上で加速、下で減速、左右で左旋回と右旋回を行なう
右スティック	視点を動かす(『キャノンショット』の照準も一緒に動く)
R1ボタン	押すたびに、甲板からの視点と船の後方からの視点を交互に切りかえる
R2または○ボタン	『キャノンショット』を使って、各大砲から1発ずつ砲弾を撃つ(威力倍率:1発につき1.0)
△ボタン(※1)	海神の力を発動する(下の項を参照)
□ボタン(※1)	『ウォータウォール』を使って、水のバリアを作り出して約2秒間船を守る
×ボタン	『ラッシュ』を使って、急加速して敵に体当たりする。船がLV3以上で使用可能(威力倍率:32.0)
タッチパッドボタン(※1)	海図を開いて、船の現在地や目的地、探索可能な島の位置、船の性能などを確認できる
L1ボタン(※1)	船の操縦をやめる
L3ボタン	船を急停止させる

※1……手順6(→P.319)終了後から使用可能

敵の船が襲ってきたらコアを狙って攻撃

船で海を進んでいると、敵の船が現れる場合がある。敵の船は、ふつうに攻撃を当ててHPをゼロにすることでも倒せるが、船体についているコアをすべて破壊した時点で沈没するので、基本的にはコアを狙っていこう。また、こちらの攻撃を当てたりコアを破壊したりするたびに、画面左下の青色のゲージがたまっていく。ゲージが満タンまでたまれば、威力の大きな「海神の力」のいずれかを使用できるので(攻撃の種類が決まる仕組みはP.672を参照)、積極的に使っていきたい。



↑敵の攻撃で自分の船のHPが減ってしまっても、バトルが終了した時点で最大まで回復する。

海神の力の種類

名前	威力倍率	効果
ウインドチェイサー	1発につき3.2	風の追尾弾を最大42連射する
レイジングキャノン	1発につき2.5	高速で飛ぶ炎の弾を最大54連射する
タイダルウェイブ	体当たり:15.0、津波:100.0	上空へ飛び上がったあと、急降下して敵に体当たりしつつ津波を起こす

白いカニを集めてレベルアップすれば船が強化される

リヴァイアサンは、カリブ海の島々にいる白いカニをたくさん集めることでレベルアップしていく。右の表のように、レベルが高くなるほど、船のHPや攻撃力が上がったり大砲の数が増えたりするほか、LV3に上がると×ボタンで『ラッシュ』が使えるようになるのだ。敵の船に苦戦する場合は、あちこちの島を探索して白いカニを集めよう。なお、船のレベルや能力は、海図を開けば確認できる。

集めた白いカニの数に応じたリヴァイアサンの能力

集めた白いカニの数(※2)	LV	HP	攻撃力	大砲の数	
				左右	前
0〜99	1	5000	100	10	4
100〜199	2	5500	100	14	4
200〜349	3	6000	110	14	4
350〜499	4	6500	120	14	4
500〜749	5	7000	120	14	8
750〜999	6	7500	130	14	8
1000〜1299	7	8000	130	18	8
1300〜1699	8	8500	140	18	8
1700以上	MAX	9000	150	18	8

※2……手順9(→P.320)で集めた数のうち、300匹分は含まない

Index

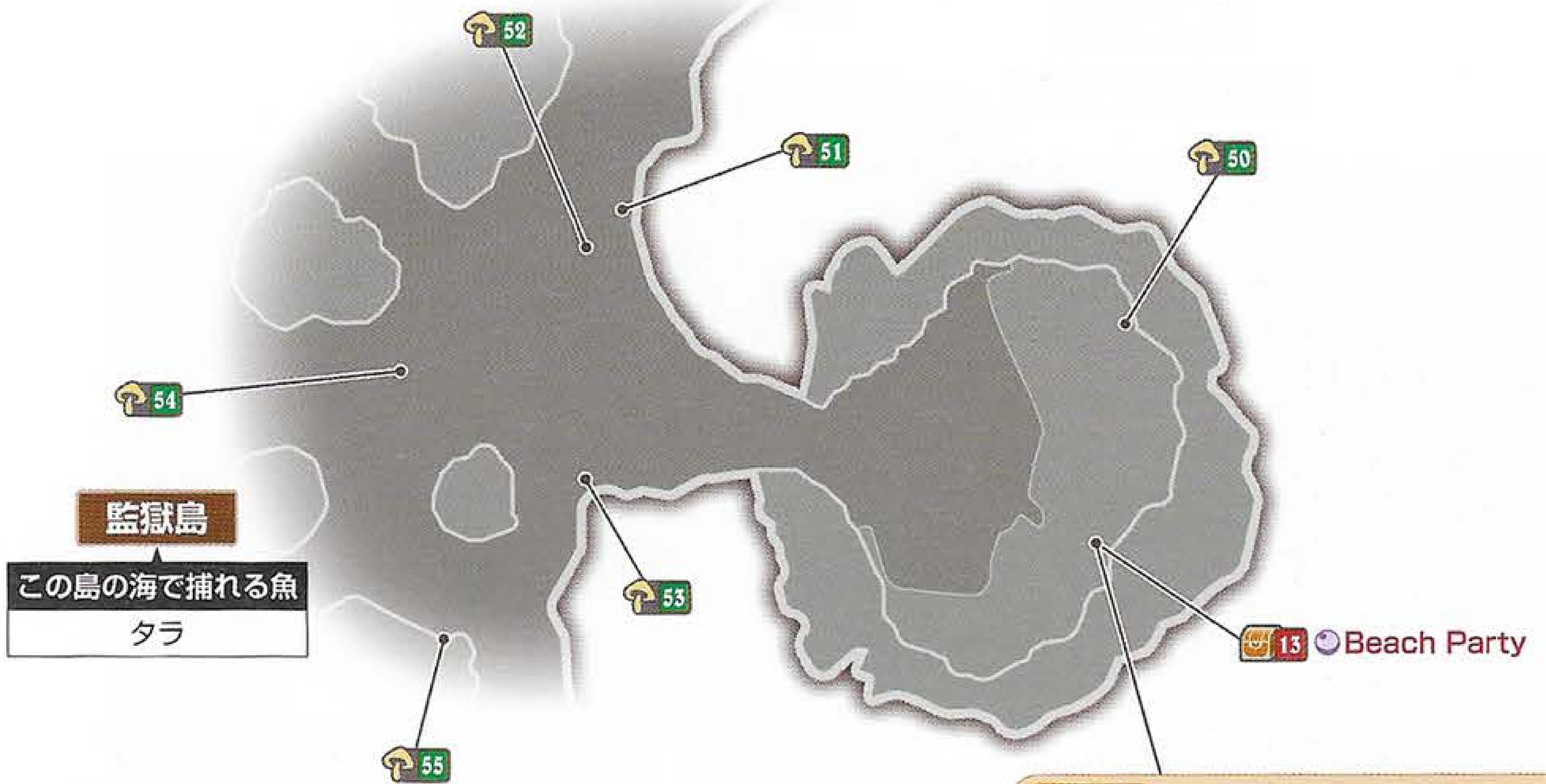
※1……『ダイブアタック』で壊すと宝箱10と白いカニが出現する



食材ポイントで手に入る食材

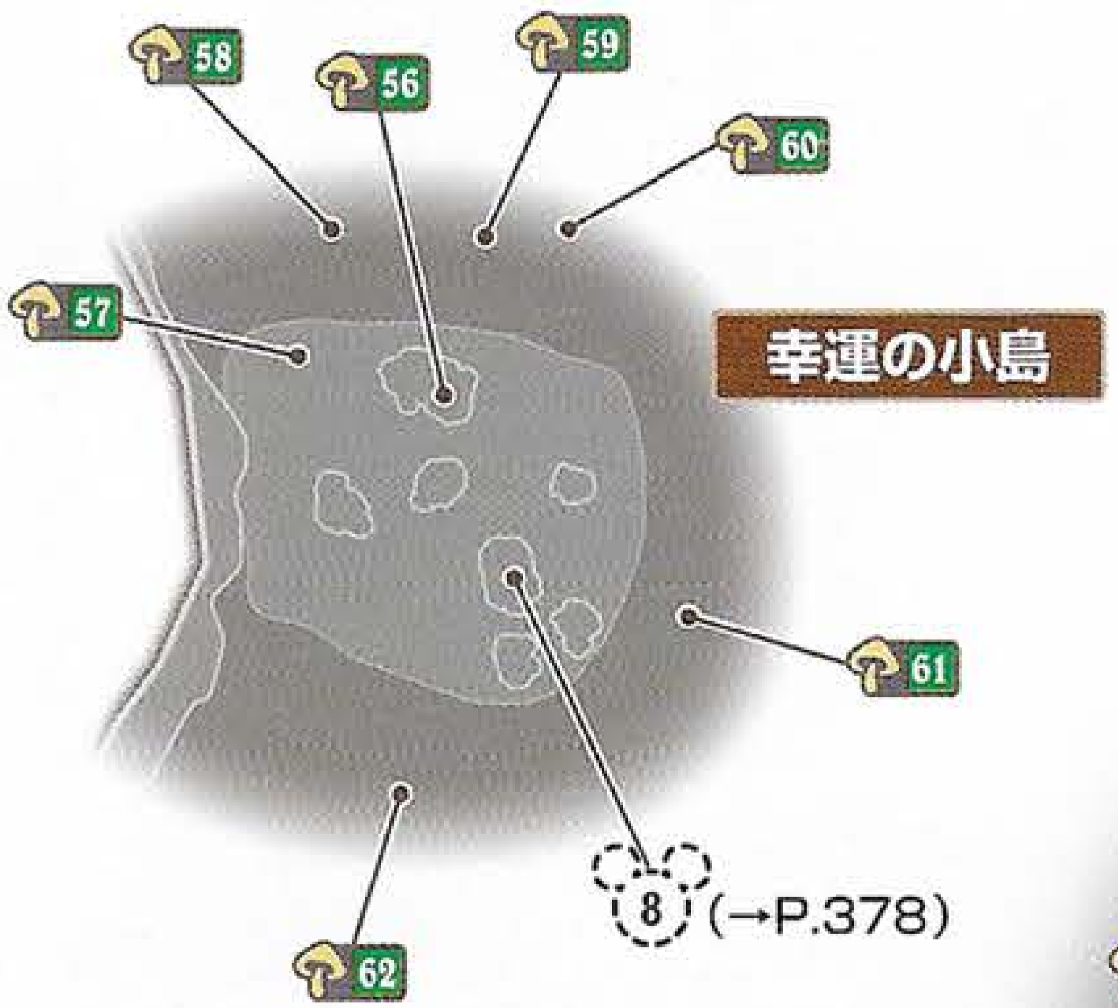
No.	食材ポイント	出現確率	手に入る食材
35	△ハーブ	100%	クローブ×2
36	△キノコ	50%	エリンギ×2
37	△キノコ	100%	エリンギ×2
38	△ハーブ	100%	ローズマリー×2
39	△キノコ	50%	アミガサタケ×2
40	△キノコ	100%	アミガサタケ×2
41	△ロブスター	100%	オマールエビ×2
42	△貝	100%	ムール貝×2
43	△ロブスター	100%	オマールエビ×2
44	△貝	100%	ムール貝×2
45	△貝	100%	ムール貝×2
46	△貝	100%	ムール貝×2
47	△ロブスター	100%	オマールエビ×2
48	△キノコ	100%	ムスロンタケ×2～3
49	△ハーブ	100%	ディル×2～3
50	△ハーブ	100%	ディル×2～3
51	△貝	100%	ホタテ×1
52	△ロブスター	100%	オマールエビ×1

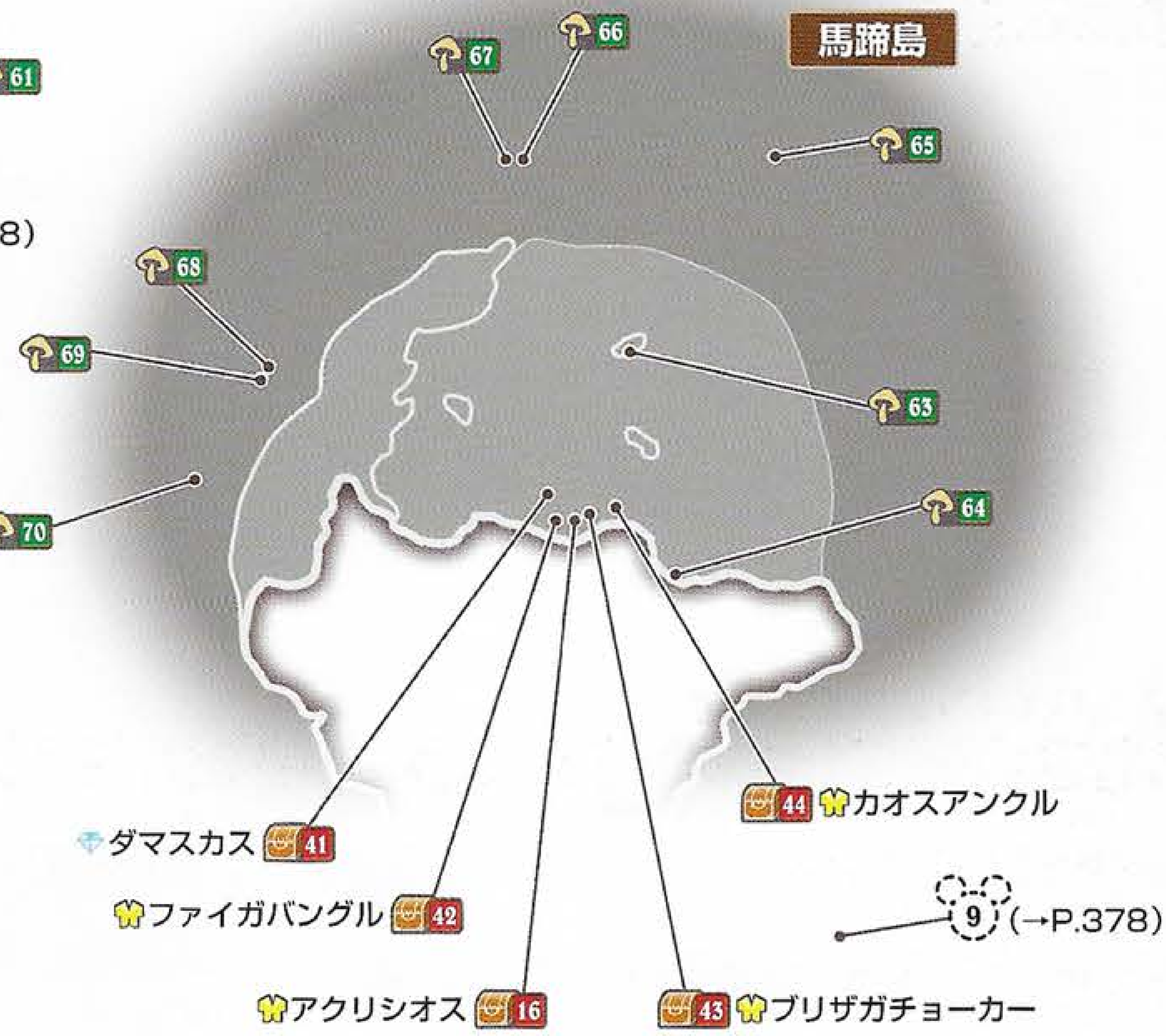
No.	食材ポイント	出現確率	手に入る食材
53	△貝	100%	ホタテ×1
54	△ロブスター	100%	オマールエビ×1
55	△貝	100%	ホタテ×1
56	△ハーブ	100%	サフラン×2～3
57	△キノコ	100%	黒トリュフ×2～3
58	△貝	100%	ホタテ×1
59	△貝	100%	ホタテ×1
60	△ロブスター	100%	渡りガニ×1
61	△ロブスター	100%	渡りガニ×1
62	△貝	100%	ムール貝×1
63	△キノコ	100%	マッシュルーム×2～3
64	△ハーブ	100%	タイム×2～3
65	△ロブスター	50%	渡りガニ×2
66	△貝	100%	ムール貝×1
67	△ロブスター	100%	渡りガニ×1
68	△ロブスター	50%	渡りガニ×2
69	△貝	100%	ムール貝×1
70	△貝	100%	ムール貝×1



CHECK 宝箱を開けると敵が出現

監獄島の砂浜にある宝箱13を開けると、ハートレスの群れが出現する。敵と戦いたくなければ、周囲のタルのなかなどに隠れている白いカニを先に拾っておき、宝箱の中身を手に入れたらすぐに船まで逃げるといい。



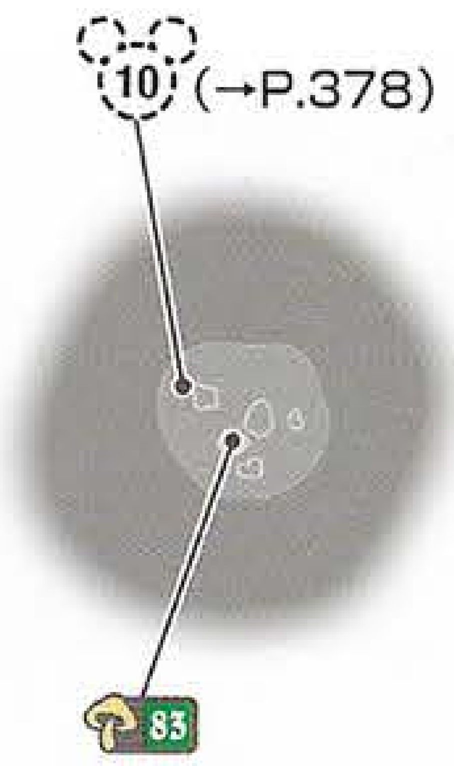


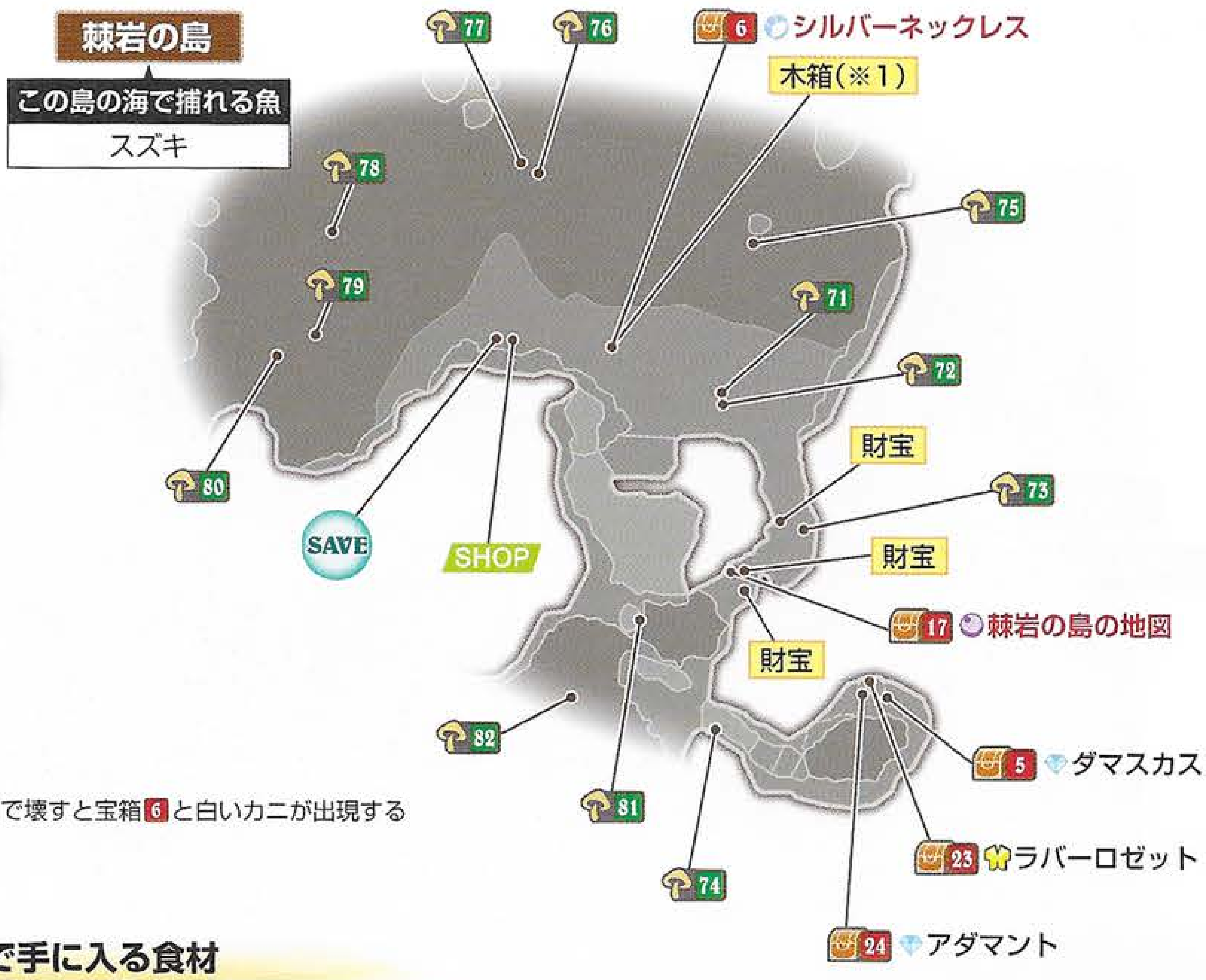
コラムポータル 船にもどるときはアスレチックフローを使うとラク

カリブ海に浮かぶ島々を探索するときは、島の沖に船を停めたあと、海を泳ぐなどして上陸することになる。一方、船にもどるときには、船の後部に照準を合わせてアスレチックフローを使えば、簡単にもどることが可能だ。



⬅船がかなり沖のほうに停泊していても、アスレチックフローなら一瞬で船まで移動できる。

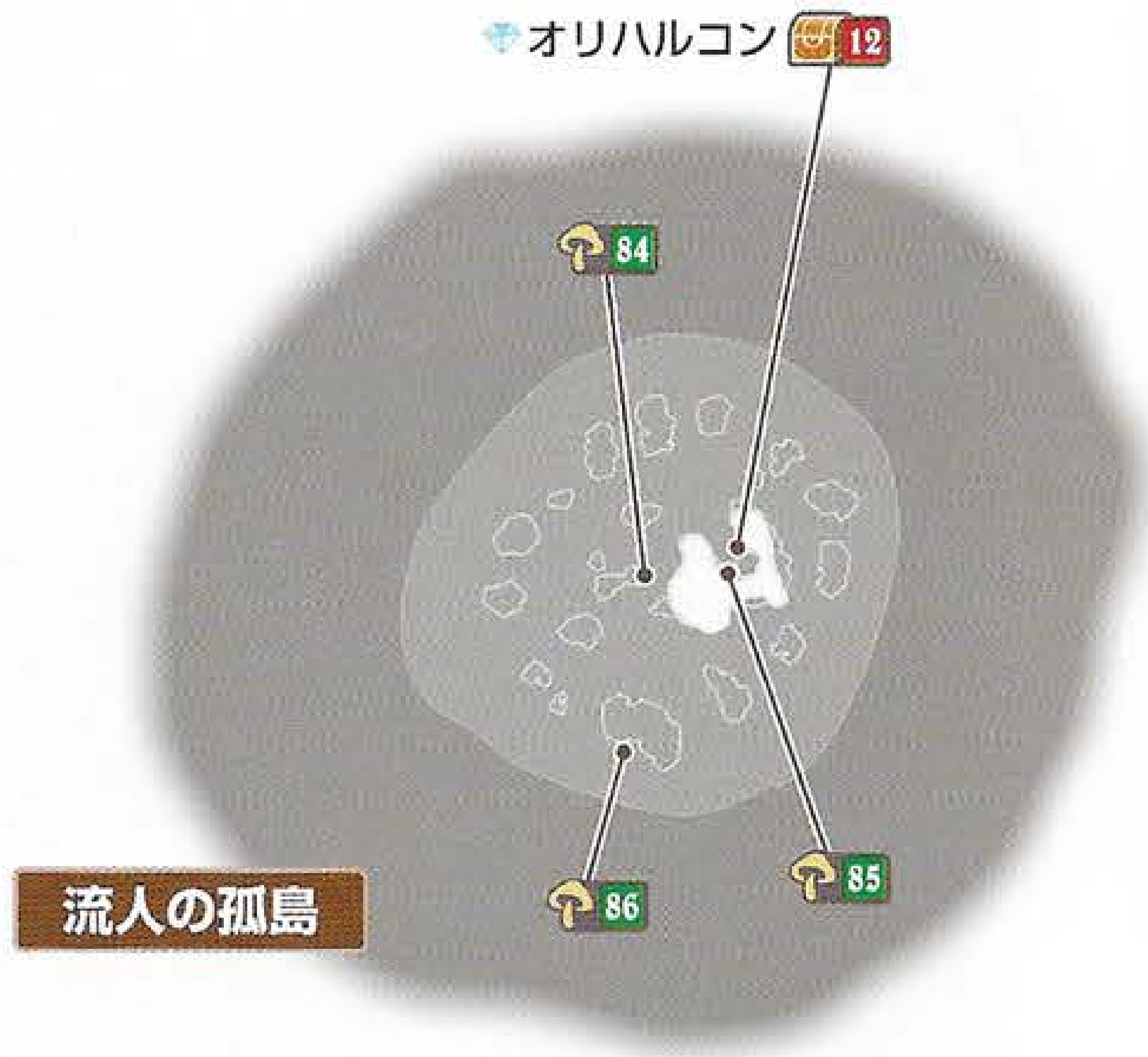




※1……『ダイブアタック』で壊すと宝箱6と白いカニが出現する

食材ポイントで手に入る食材

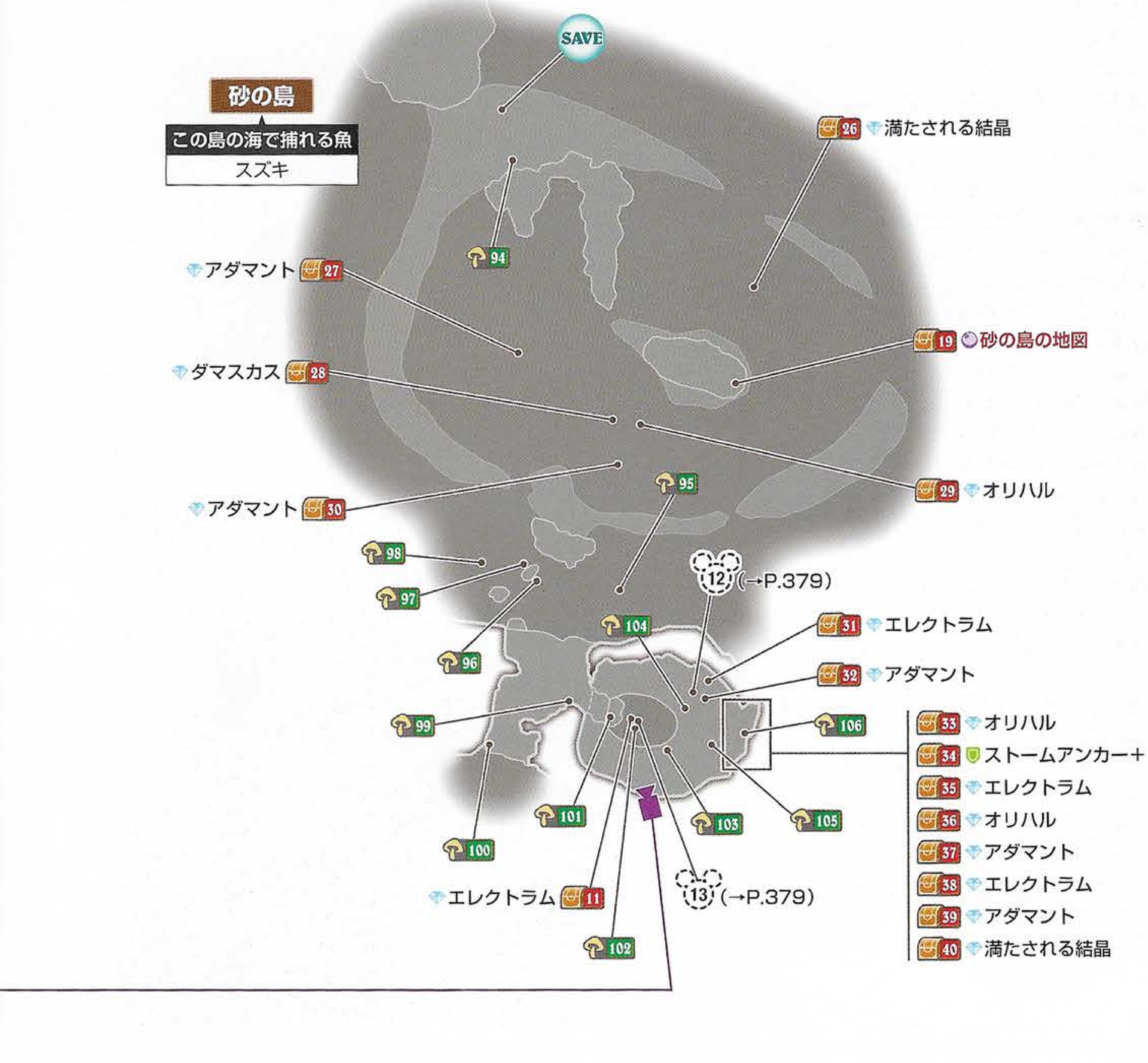
No.	食材ポイント	出現確率	手に入る食材
71	△キノコ	100%	ジロールタケ×2〜3
72	△ハーブ	100%	バジル×2〜3
73	△キノコ	100%	クロラッパタケ×2〜3
74	△ハーブ	100%	ディル×2〜3
75	△ロブスター	100%	渡りガニ×2
76	△貝	100%	ホタテ×1
77	△ロブスター	50%	渡りガニ×1
78	△貝	50%	ホタテ×2
79	△貝	100%	ホタテ×1
80	△ロブスター	100%	渡りガニ×2
81	△貝	50%	ホタテ×2
82	△ロブスター	100%	渡りガニ×2
83	△ハーブ	100%	ディル×2〜3
84	△ハーブ	100%	ローリエ×2〜3
85	△キノコ	100%	セップタケ×2〜3
86	△キノコ	100%	セップタケ×2〜3
87	△キノコ	100%	マッシュルーム×2〜3
88	△ハーブ	100%	タイム×2〜3
89	△ロブスター	100%	オマールエビ×1
90	△貝	100%	ムール貝×1
91	△ロブスター	100%	オマールエビ×2
92	△貝	100%	ムール貝×1
93	△ロブスター	100%	オマールエビ×1
94	△キノコ	100%	ムスロンタケ×2〜3
95	△ロブスター	100%	オマールエビ×2
96	△貝	100%	ホタテ×2
97	△貝	100%	ホタテ×2
98	△ロブスター	100%	オマールエビ×2
99	△ハーブ	100%	パセリ×2〜3
100	△ハーブ	100%	サフラン×2〜3
101	△貝	100%	ムール貝×2
102	△ロブスター	100%	渡りガニ×2
103	△ロブスター	100%	渡りガニ×2
104	△貝	100%	ムール貝×2
105	△貝	100%	ムール貝×2
106	△貝	100%	ムール貝×2





※2……『ダイブアタック』で壊すと白いカニが出現する
※3……沈没船のなかで格子を支える棒を壊したあとに通れる





Index



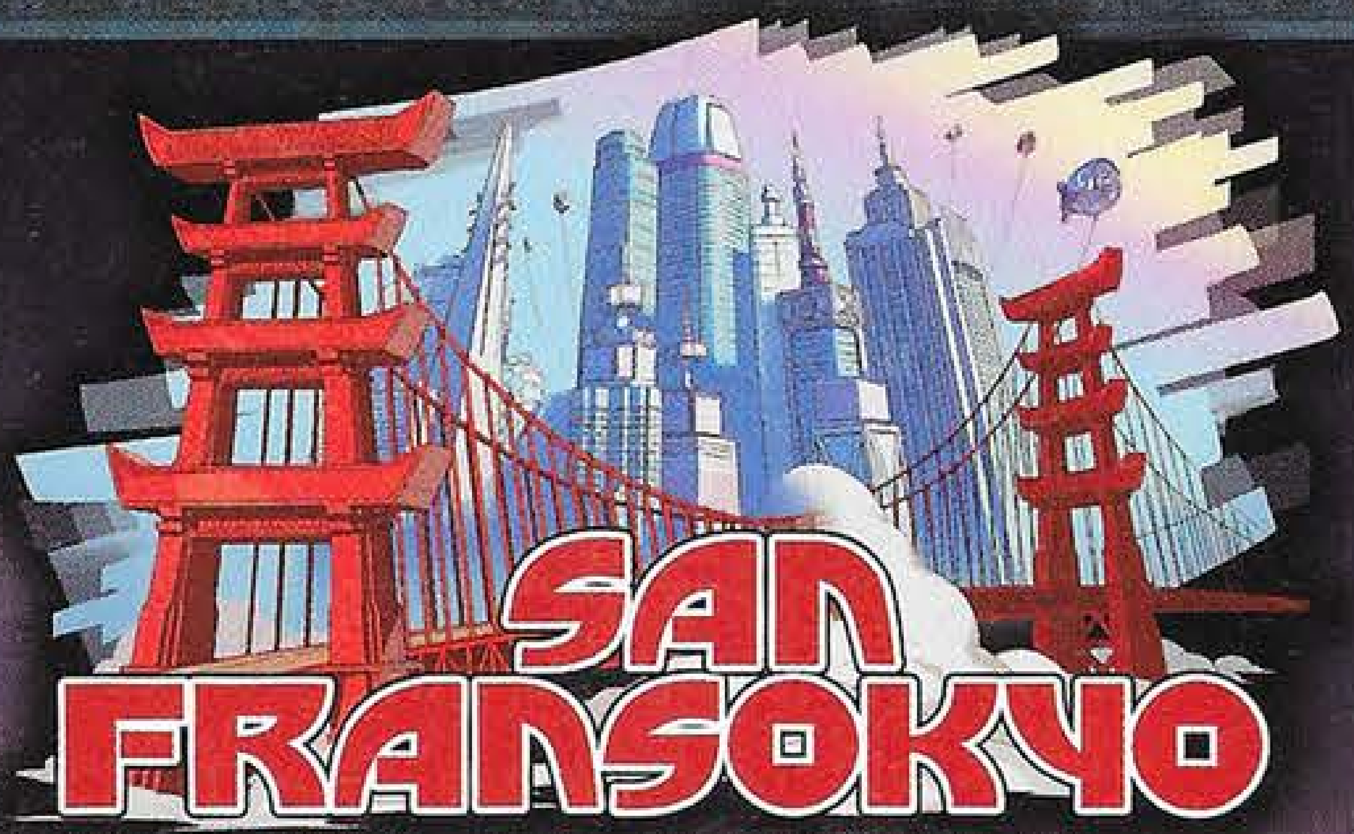




サンフランソウキョウ

San Fransokyo

映画『ベイマックス』の舞台である、多彩な文化が入り交じった近代都市。夜になると街のあちこちが電飾で彩られ、昼間とはちがった表情を見せる。





コマンドメニュー



橋と市街の夜景がモチーフ。ウィンドウ切りかえ時には、「COMMAND」などの文字がネオン管のように点灯。

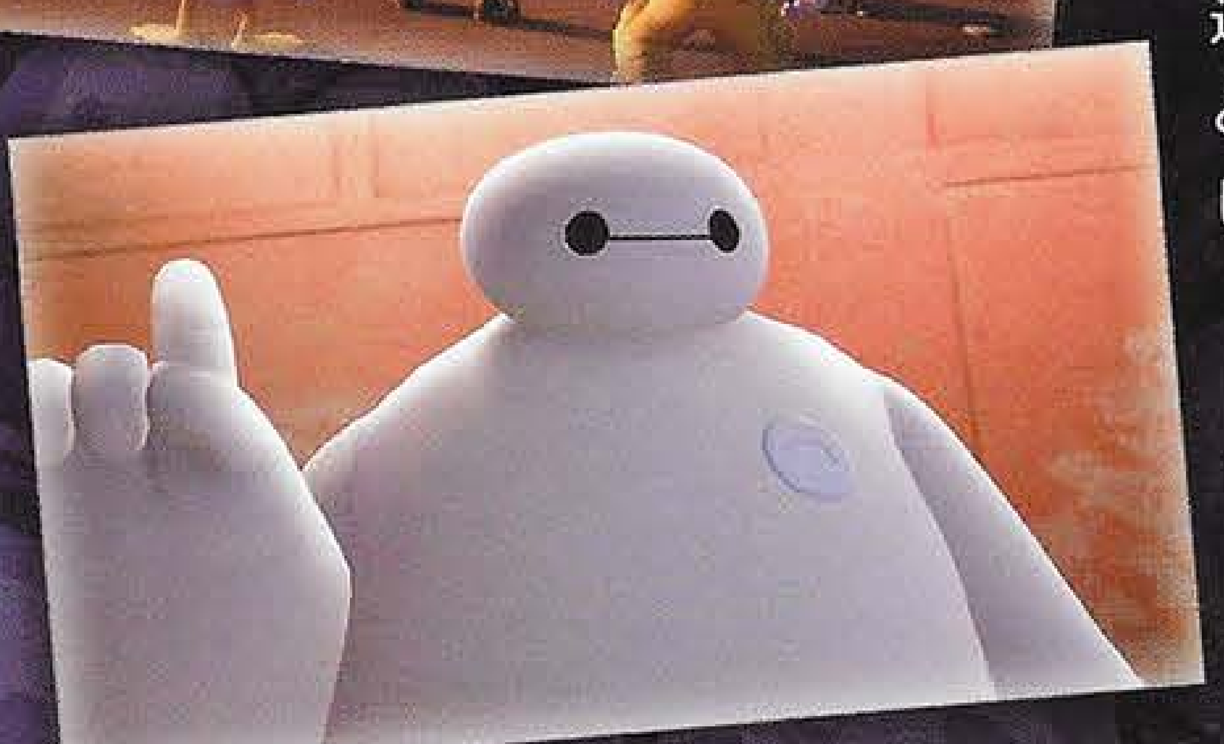


ショートカット時



シュートロック時





このワールドのおはなし

見たことがないほどの大都会へやってきたソラは、街の平和を守るチーム「ビッグ・ヒーロー6」と出会いました。未知の敵であるハートレスに苦戦する彼らに頼まれて、ソラは"シュギョウ"の手伝いをすることに。"シュギョウ"を通じて新たな戦術をひらめいたビッグ・ヒーロー6の面々と力を合わせ、ソラたちはハートレスを退治します。しかし、街にはさらなる脅威が迫っていました……。



「俺たちキーブレード・ヒーロー3と――」
「僕たちビッグ・ヒーロー6が力を合わせれば
どんな敵にだって負けない!!」

どんなワールド? 天を突く高層ビルと個性的な建造物が林立する大都会



⬆「桑京」の文字が印象的な、街の名前が書かれた提灯。ソラを乗せたベイマックスが、この下を滑空する場面も。



⬆とてつもなく長い、深紅の巨大なつり橋。鳥居のような形状の主塔が目を引く。



➡高空からは、ビルの屋上に立つタワーや、鯉のぼり型の風力タービンなどが見られる。



⬆ガレージの作業机の横にあるのは、ヒロが装備を製作するのに使う機械。



マップ移動時の演出

鈴の底面に空いた穴から着想されたベイマックスの顔が、シンプルなマークに。



小

大

宝箱

大きな宝箱は赤に紫色のフチ、小さな宝箱は黄色に緑のフチがついている。フタなどに円形の装飾があるのも特徴。

ワールドクリア時に手に入るキーブレード

ナノギア

ヒロたち6人の装備に由来するデザインで、キーチェーンの先にあるのはベイマックスのヘルスケアチップの絵柄。つばには原作でヒロが作ったロボット「メガボット」の顔が描かれており、裏と表で表情が異なる。





Index

サンフランソウキョウのキャラクター

ヒロ(ヒロ・ハマダ) Hiro Hamada



登場作品『ベイマックス』(2014年)

人並み外れた科学の才能を持つ天才少年。たくさんの人を助けるという兄タダシの遺志を受け継ぎ、己の技能を世間のために活かそうとしている。過去の事件をきっかけに結成したチーム「ビッグ・ヒーロー6」の中心となり、サンフランソウキョウの平和を守るべく日々戦う。



⬆仲間たちのさまざまな装備を開発したり改良したりするのも、ヒロの役目。



私服姿

ガレージで作業をするときの格好。ロボットが描かれた赤いシャツに、グレーのパーカーを羽織る。

原作では? 兄が通う大学へ入ることを目指し、多様な使いかたができる小型機械「マイクロボット」を発明するが、その研究発表会の直後に発生した火災事故でタダシが落命。火災が何者かによる人為的なものだったのではと疑念を持ち、ベイマックスや兄の友人たちとともに、事件の真相を探ろうとした。

ベイマックス Baymax



登場作品『ベイマックス』(2014年)

ヒロの兄タダシが開発したケア・ロボット。傷ついた人の心と身体の健康を守ることを第一の使命とする。言動が愛らしく、真面目に役割を果たそうとする様子が、ときにはおかしく見えることも。飛行機能を備えたスーツを装着し、ビッグ・ヒーロー6の一員として街の平和を守る。



⬅ヒロに教わったグータッチをソラと交わし、独特な効果音を添える。

原作では? 1万通り以上の治療法が登録されており、兄を失い心を閉ざしたヒロを癒やすべく力を尽くす。当初は戦闘能力を持っておらず、ヒロが作ったプログラムチップによって戦えるようになったが、タダシが遺したヘルスケアチップが体内にあるかぎり、人を傷つけることはしない。



通常時

思わず抱きしめたくなる、ビニール製の"フワぷに"ボディ。原作では、なかの空気が抜けてしまうひと幕も。



ゴー・ゴー・タマゴ　Go Go Tamago

登場作品『ベイマックス』(2014年)

タダシと同じ研究室に在籍する、負けず嫌いな女子大生。ビッグ・ヒーロー6のメンバーで、自身の研究分野である電磁サスペンションを応用した車輪つきのスーツを着て、軽快に走る。



⬅衝撃や摩擦抵抗を抑えることで、高速での走行が可能に。

原作では? 電磁サスペンションつき自転車の試作を重ね、ひたすら速さを追求していた。そのほか、敵の追跡から自動車で逃れるときには、超人的な運転技術を披露する。



ハニー・レモン　Honey Lemon

登場作品『ベイマックス』(2014年)

タダシが生前に通っていた大学で化学を専攻する、長身の女子。ビッグ・ヒーロー6の一員でもあり、ショルダーバッグ型の装置から、化学反応を利用した「ケミボール」を取り出して戦う。

原作では? 歌いながら化学実験を行なう、明るく陽気な女学生として登場。ちなみに、ふだんはメガネをかけている。



ワサビ　Wasabi

登場作品『ベイマックス』(2014年)

たくましい外見ながらも慎重な性格の、ビッグ・ヒーロー6のメンバー。タダシの研究仲間で、専門分野のレーザー誘起プラズマを用いたブレードを振るう。高いところが苦手。

原作では? 敵から車で逃げる最中さえ信号を守るなど、几帳面な性格。研究室でも、道具の片づけ場所をこまかく決めていた。

フレッド　Fred

登場作品『ベイマックス』(2014年)

怪獣の着ぐるみを身につけて戦う、ビッグ・ヒーロー6の一員。タダシたちの大学の学生ではないが、彼らの研究室に入りびたっている。

原作では? ヒーローや怪獣が大好きな青年。じつは豪邸に住む御曹司で、その事実はヒロやゴー・ゴーたちを驚かせた。



スーツの頭部を外した状態

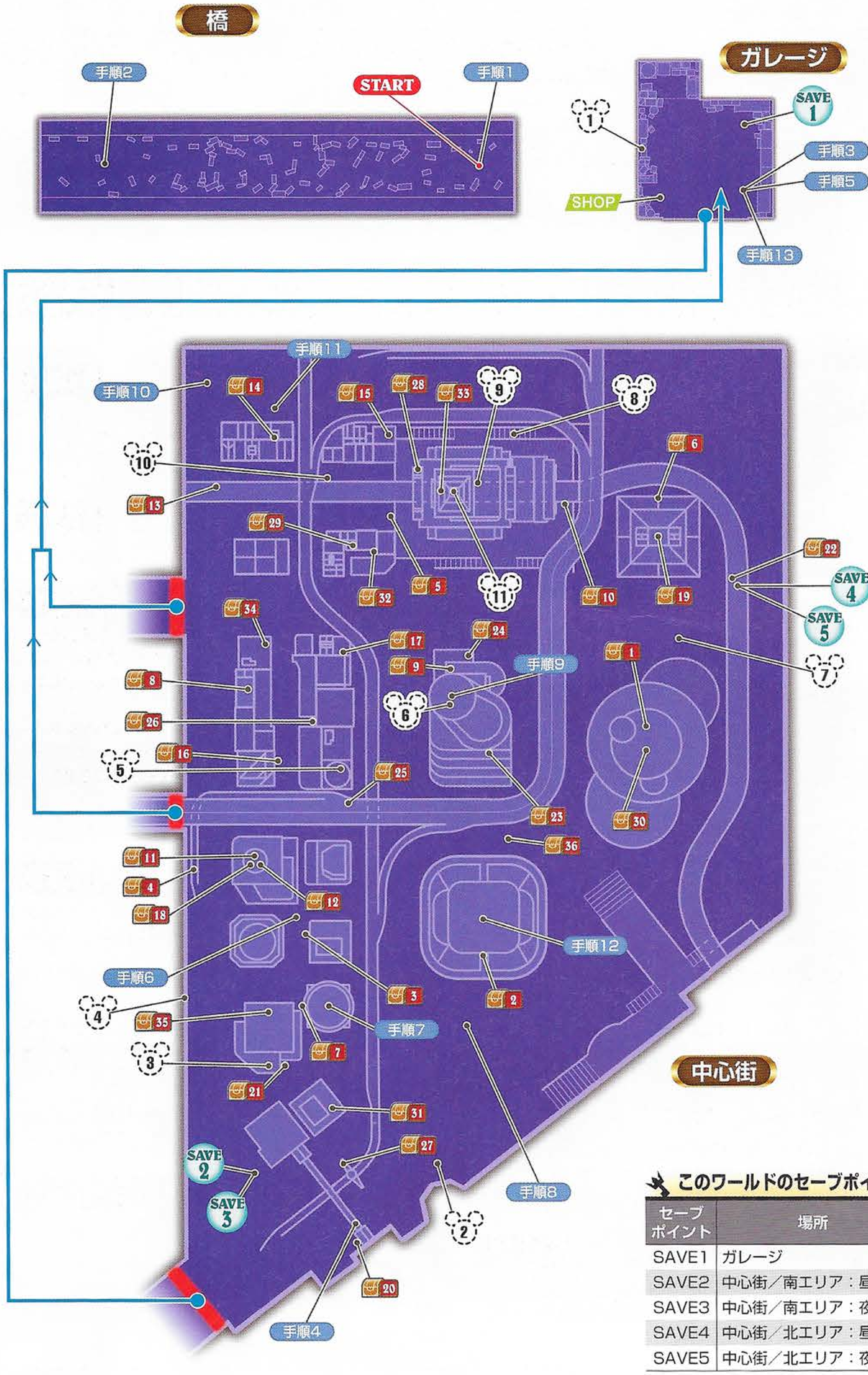


Index

サンフランソウキョウ 全体図

San Fransokyo

※幸運のマークのくわしい場所についてはP.379～381を参照



このワールドのセーブポイント

セーブポイント	場所
SAVE1	ガレージ
SAVE2	中心街／南エリア：昼
SAVE3	中心街／南エリア：夜
SAVE4	中心街／北エリア：昼
SAVE5	中心街／北エリア：夜



BATTLE LV

初期レベル LV38　時期による変化　終わりの世界をクリアしたあと……LV42

宝箱の中身

※赤色の太字は大きな宝箱の中身

1 イージスチェーン	2 スキルリング+	**3 中心街の地図**	4 ハイフォーカスリカバー	5 APアップ	6 エレクトラム	7 ファントムリング	8 APアップ
9 メガエーテル	10 アダマント	11 メガポーション	12 サンダガレット	13 エリクサー	14 嵐のうちわ	15 APアップ	16 マジックアップ
17 ハイエーテル	18 メガエーテル	19 ニルヴァーナ+	20 APアップ	21 ダマスカス	22 アダマント	23 ディバインバンダナ	24 ハイフォーカスリカバー
25 スターチャーム	26 エレクトラム	27 バスターバンド	28 マジックアップ	29 パワーアップ	30 ミッドナイトアンクル	31 メガポーション	32 ダマスカス
33 APアップ	**34 Mickey's Mechanical Man**	**35 How To Play Baseball**	**36 Mickey Steps Out**				

攻略手順チャート

スタート

手順1 橋 →P.334
- ベイマックスと出会う
  - IN ベイマックス
- ハートレスの群れを倒す

手順2 橋 →P.334
- メタリックトロールを倒す
  - バトル メタリックトロール(→P.609)
  - BONUS ［ドナルド］ハイパーヒーリング
  - ［グーフィー］防具装備数+1

手順3 ガレージ →P.334
- ヒロからARデバイスを受け取る
  - 入手 ARデバイス、フォーカスアスピル
- ヒロに話しかけて中心街へ向かう

手順4 中心街 →P.334
- リングを通ってデータを集める
  - 入手 絆のお守り・オハナ

手順5 ガレージ →P.334
- ヒロに話しかけて中心街へ向かう

手順6 中心街／南エリア →P.335
- ARデバイスでマーキングされた地点へ向かう

手順7 中心街／南エリア →P.335
- ハートレスの群れを倒す
  - BONUS ［ドナルド］最大HP+10
  - ［グーフィー］クライシスハーフ

手順8 中心街／南エリア →P.335
- カラミティコーラスと戦う
  - バトル カラミティコーラス(→P.644)

手順9 中心街／中央エリア →P.336
- カラミティコーラスを倒す
  - バトル カラミティコーラス(→P.644)
  - BONUS ［ソラ］ファイガ

手順10 中心街／北エリア →P.337
- ダークキューブを発見する

手順11 中心街 →P.338
- 以下のa～dを行ない、ダークキューブに捕らえられている4人のヒーローを助ける(順不同)
  - a：一定のルートを移動するダークキューブに巨大ダルマをぶつける
  - b：5ヵ所にあるケミボールの残がいを破壊する
  - c：『ダイブアタック』でダークキューブを破壊する
  - d：再生するダークキューブの触手を破壊する
  - BONUS ［ソラ］スーパースライド
  - 入手 ヒーローグローブ

手順12 中心街／南エリア →P.338
- ダークキューブを倒す
  - バトル ダークキューブ(→P.645)
  - BONUS ［ソラ］防具装備数+1
  - ［グーフィー］コンボリーヴ

手順13 ガレージ →P.339
- ヒロに話しかけて中心街へ向かい、ダークベイマックスを倒す
  - バトル ダークベイマックス(→P.646)
  - BONUS ［ソラ］最大HP+10、エアロラ

ワールドクリア
- 入手 ナノギア



サンフランソウキョウ 攻略ガイド

中心街には、『レールスライド』ですべったりアスレチックフローで飛び移ったりできる場所が多い。目的地が遠い場合は、それらを使ってすばやく移動していこう。

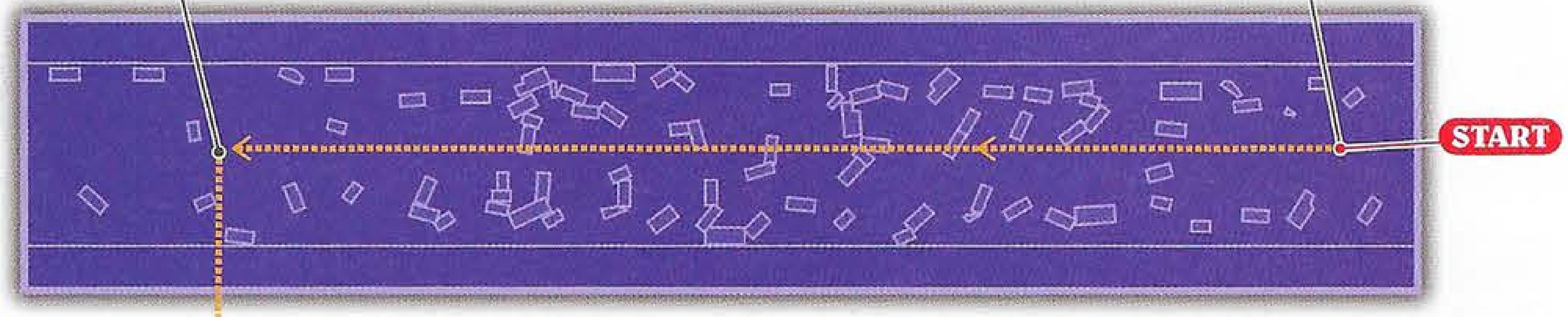
橋

手順1 ●ベイマックスと出会う ●ハートレスの群れを倒す

ワールドを訪れた直後に、ベイマックスがパーティーに加わって、ハートレスと戦うことになる。最初にいる敵を全滅させると、前方に新たなハートレスが現れるので、自動車の陰に隠れて『カバーショット』で倒しながら進もう。

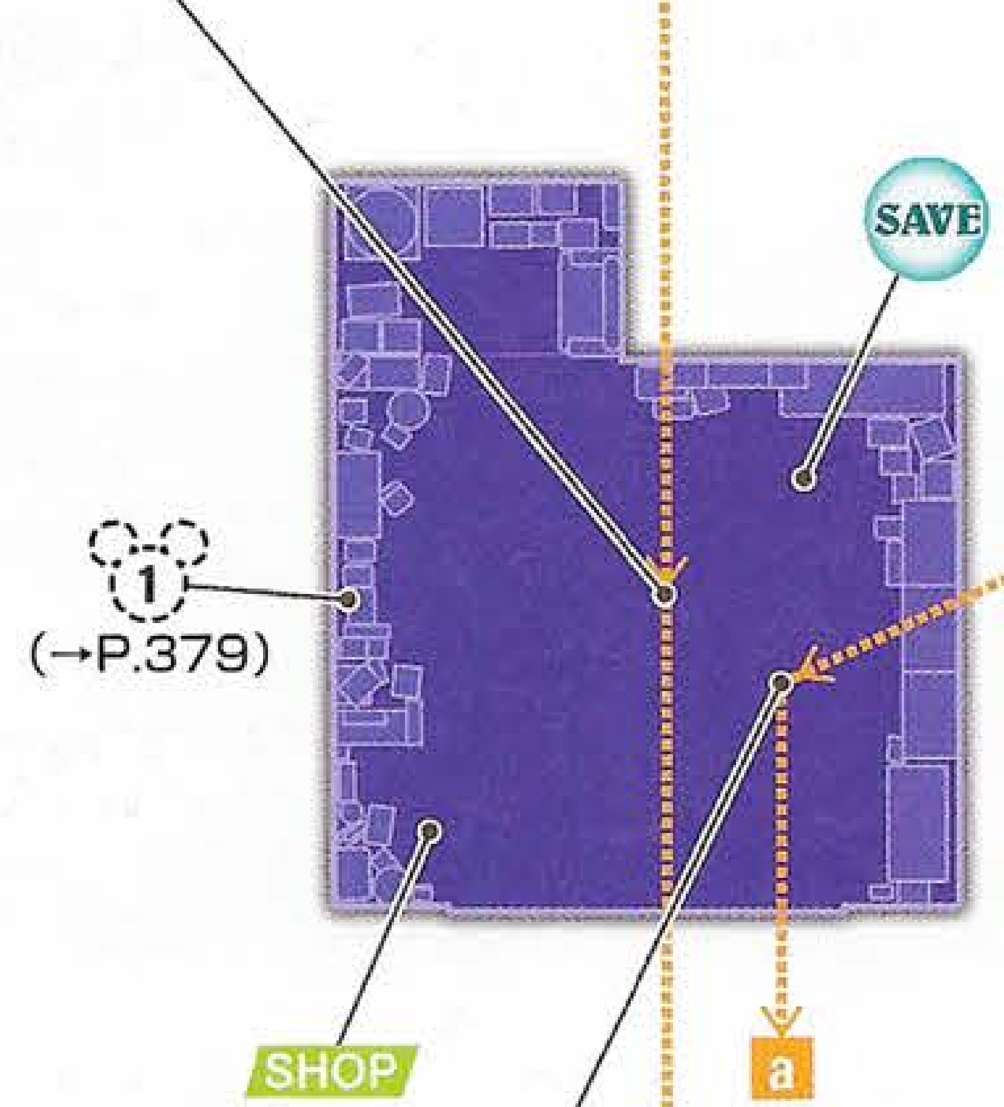
手順2 ●メタリックトロールを倒す(→P.609)

手順1のあとは、そのままメタリックトロールとのバトルに突入。この敵を倒すと、自動的にガレージへ移動する。



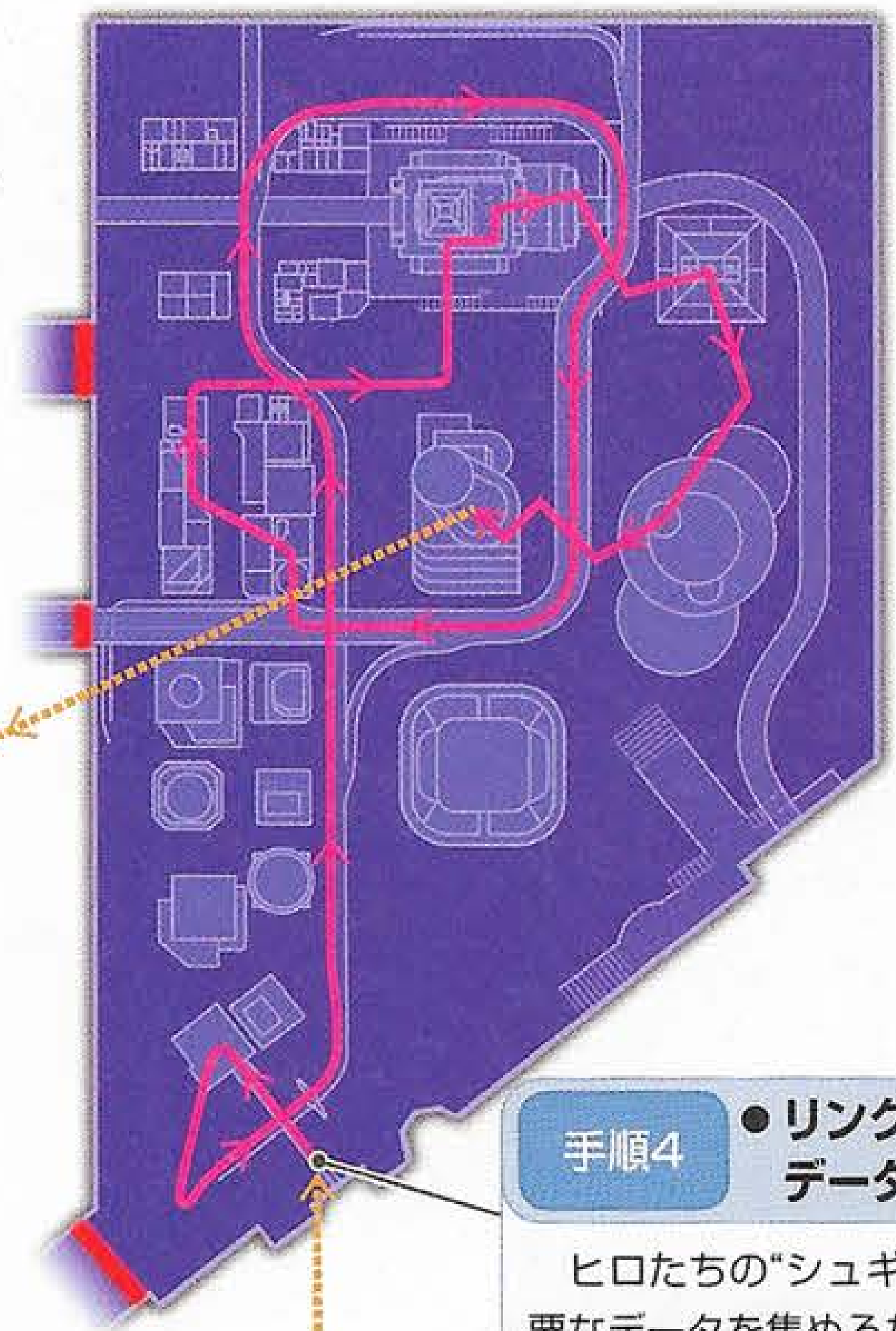
ガレージ

手順3 ●ヒロからARデバイスを受け取る ●ヒロに話しかけて中心街へ向かう



手順5 ●ヒロに話しかけて中心街へ向かう

中心街(フラッシュトレーサー中)



手順4 ●リングを通ってデータを集める

ヒロたちの"シュギョウ"に必要なデータを集めるため、ミニゲーム『フラッシュトレーサー』(→P.446)を行なう。ARデバイスのマーカーを目印にして、リングを通っていこう。

中心街

手順6 ●ARデバイスでマーキングされた地点へ向かう

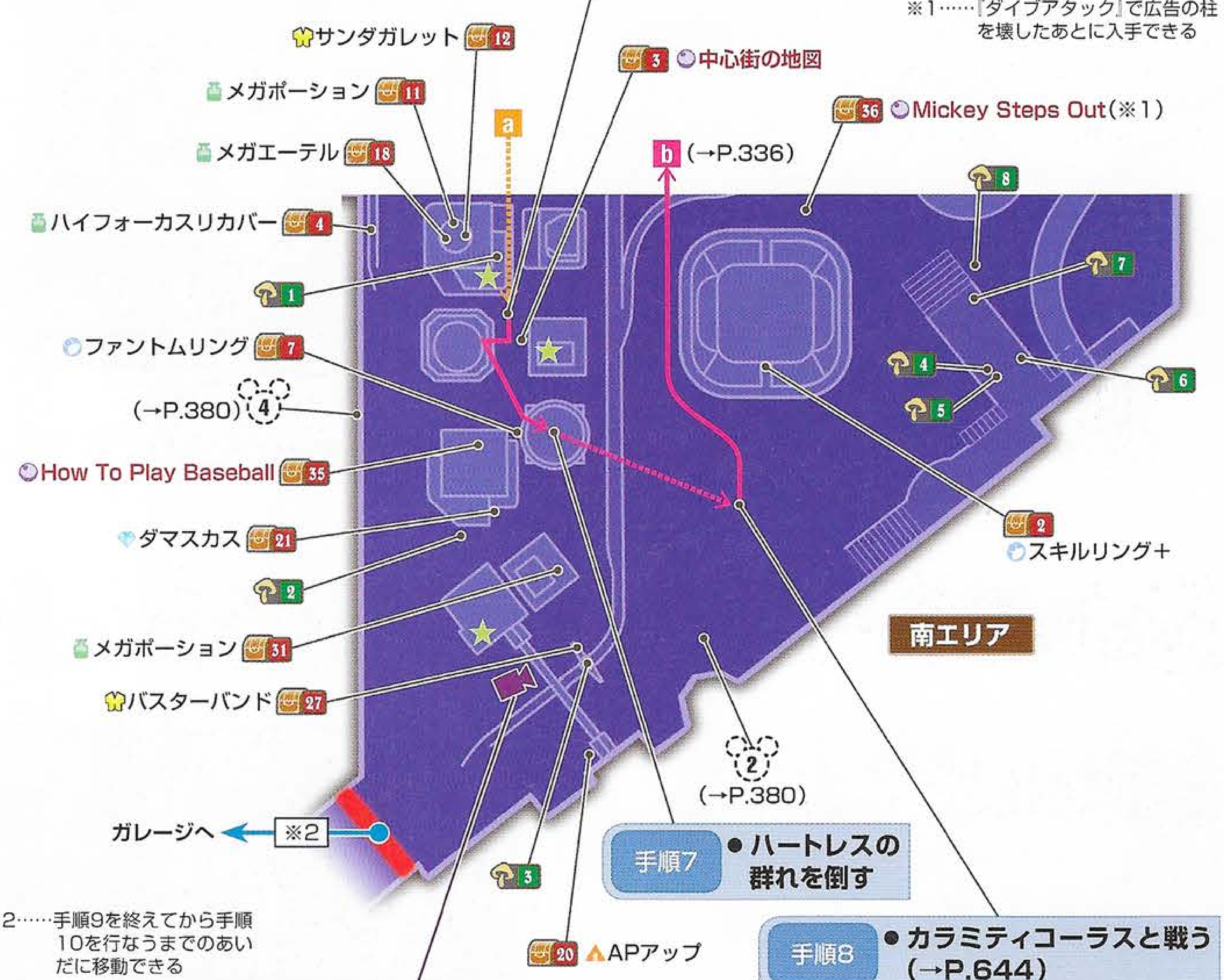
つぎに行くべき場所とそこまでの距離が、ARデバイスの紫色のマーカーで画面に表示される。目的地となる高いビルの屋上へは、フリーランでは登っていけないので、アスレチックフローを使って飛んでいくのがオススメだ。



⬅目的地のそばに立つビルに登り、マーカーの近くにある赤いライトへアスレチックフローで移動すればいい。

★……乗ると高く飛び上がれるファン

※1……『ダイブアタック』で広告の柱を壊したあとに入手できる



手順7 ●ハートレスの群れを倒す

※2……手順9を終えてから手順10を行なうまでのあいだに移動できる

手順8 ●カラミティコーラスと戦う(→P.644)

カラミティコーラスは、HPが減ると離れた場所にあるビルの屋上へ移動し、ソラの頭上から雷を落としてくる。少し待てば、ヒロがカラミティコーラスをマーキングしてくれるので、ARデバイスに表示される地点へ向かおう。

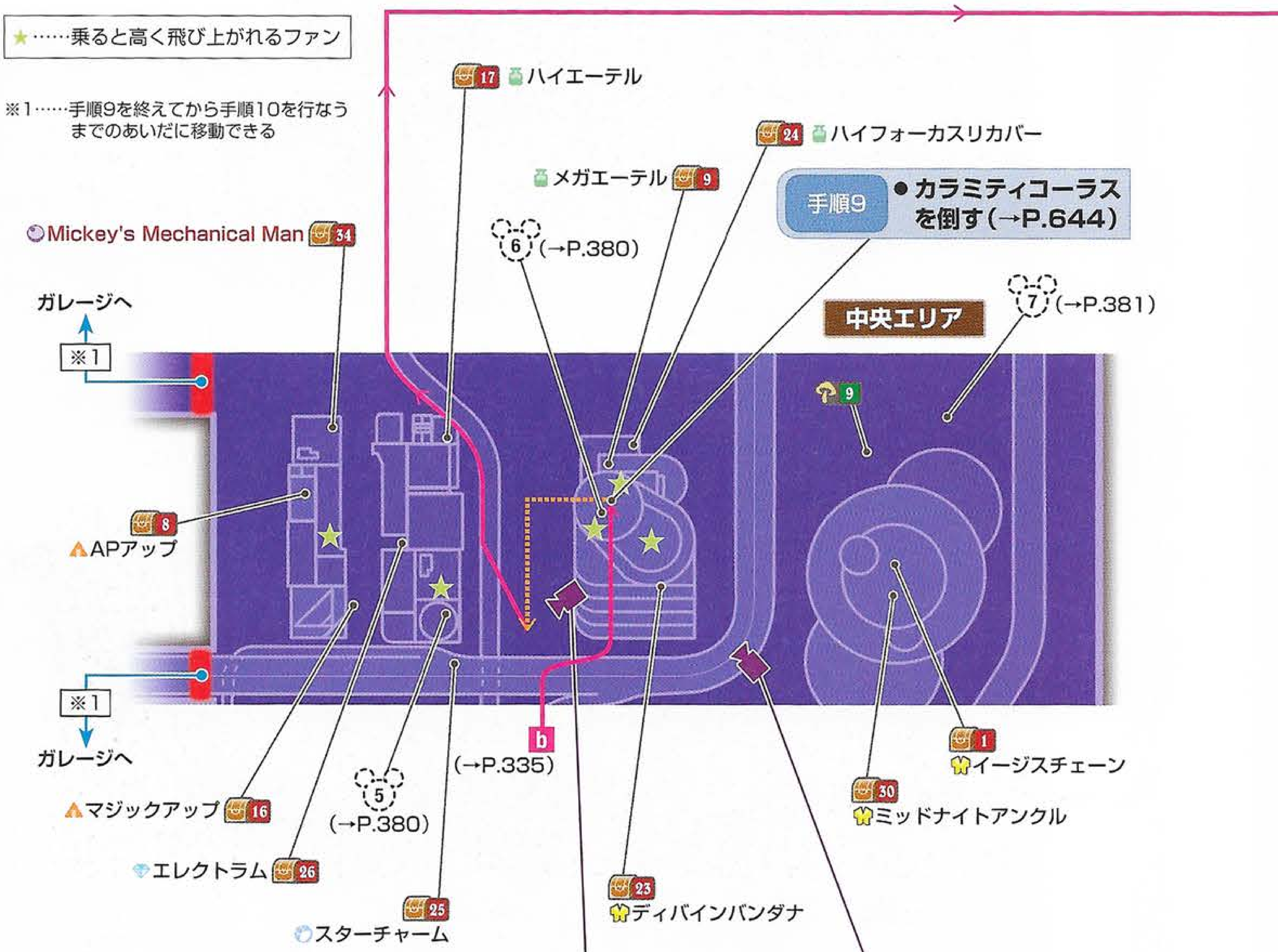


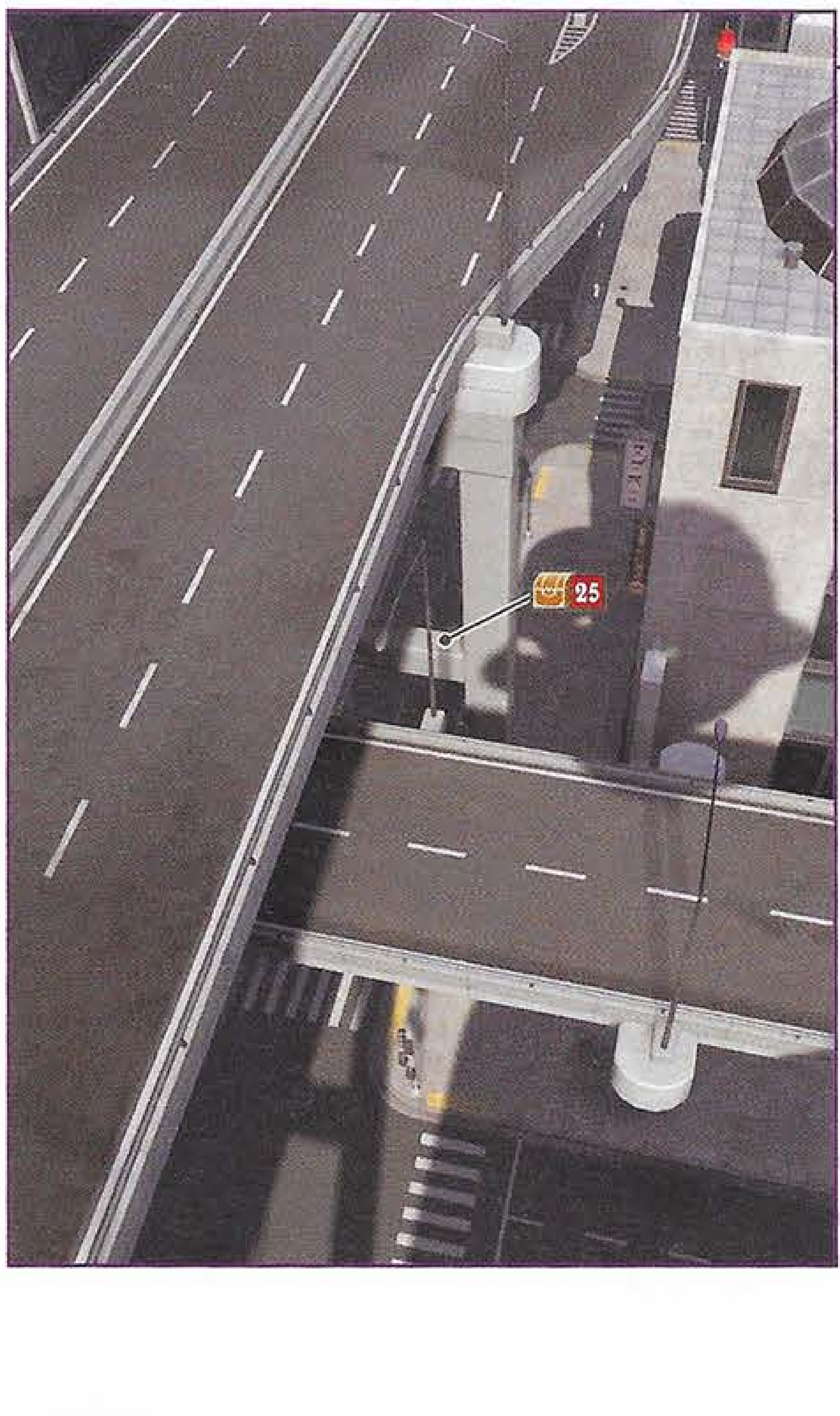
食材ポイントで手に入る食材

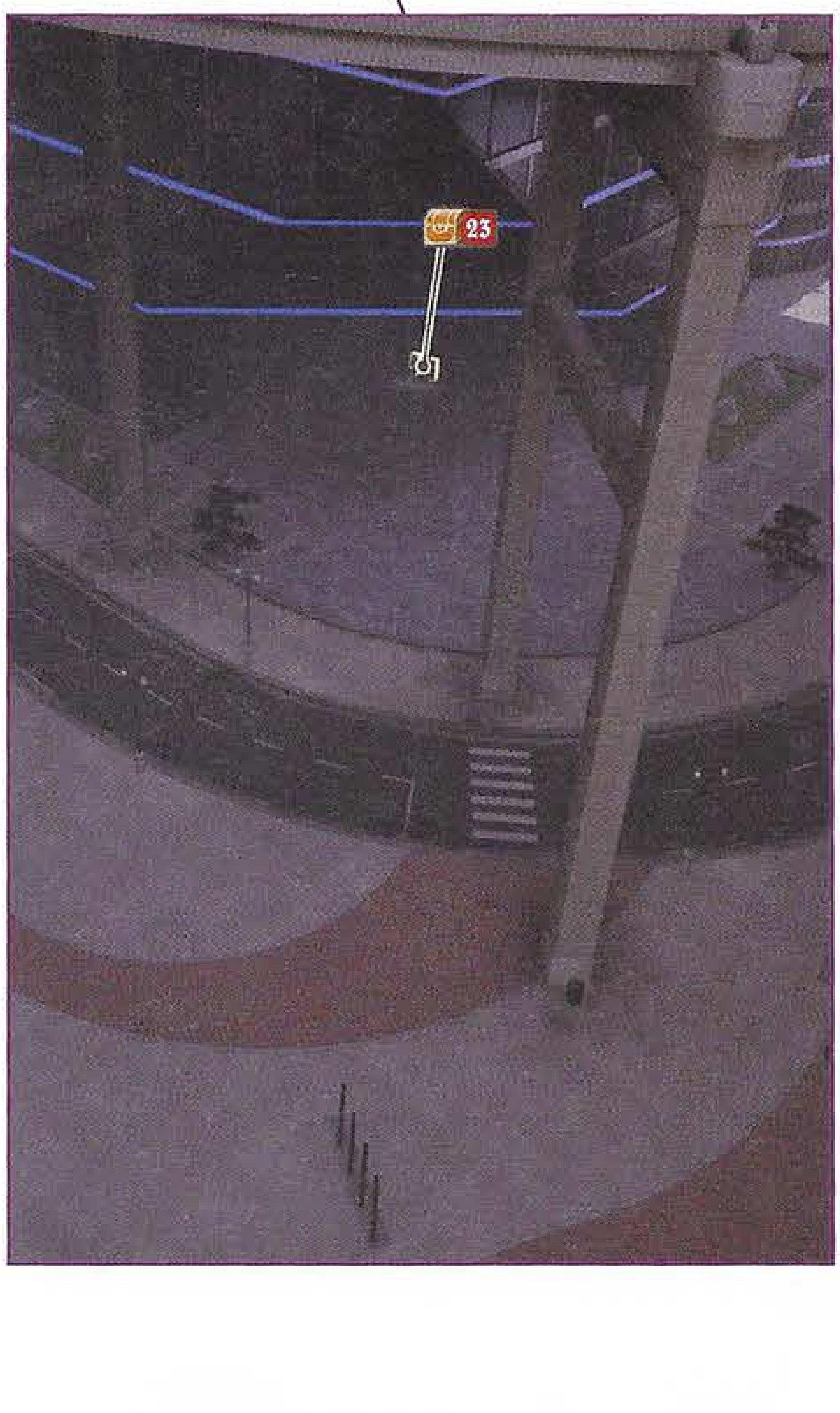
No.	食材ポイント	出現確率	手に入る食材
1	◎段ボール	100%	ナス×2またはニンニク×2
2	◎段ボール	100%	タマネギ×2またはナス×2
3	◎白い箱	100%	スズキ×2またはライス×2
4	◎白い箱	100%	うずら肉×2またはチーズ×2
5	◎白い箱	100%	バター×2またはオリーブオイル×2
6	◎段ボール	100%	ズッキーニ×2またはトマト×2
7	◎白い箱	100%	オリーブオイル×2またはライス×2
8	◎段ボール	100%	ズッキーニ×2またはニンニク×2

★……乗ると高く飛び上がれるファン

※1……手順9を終えてから手順10を行なうまでのあいだに移動できる





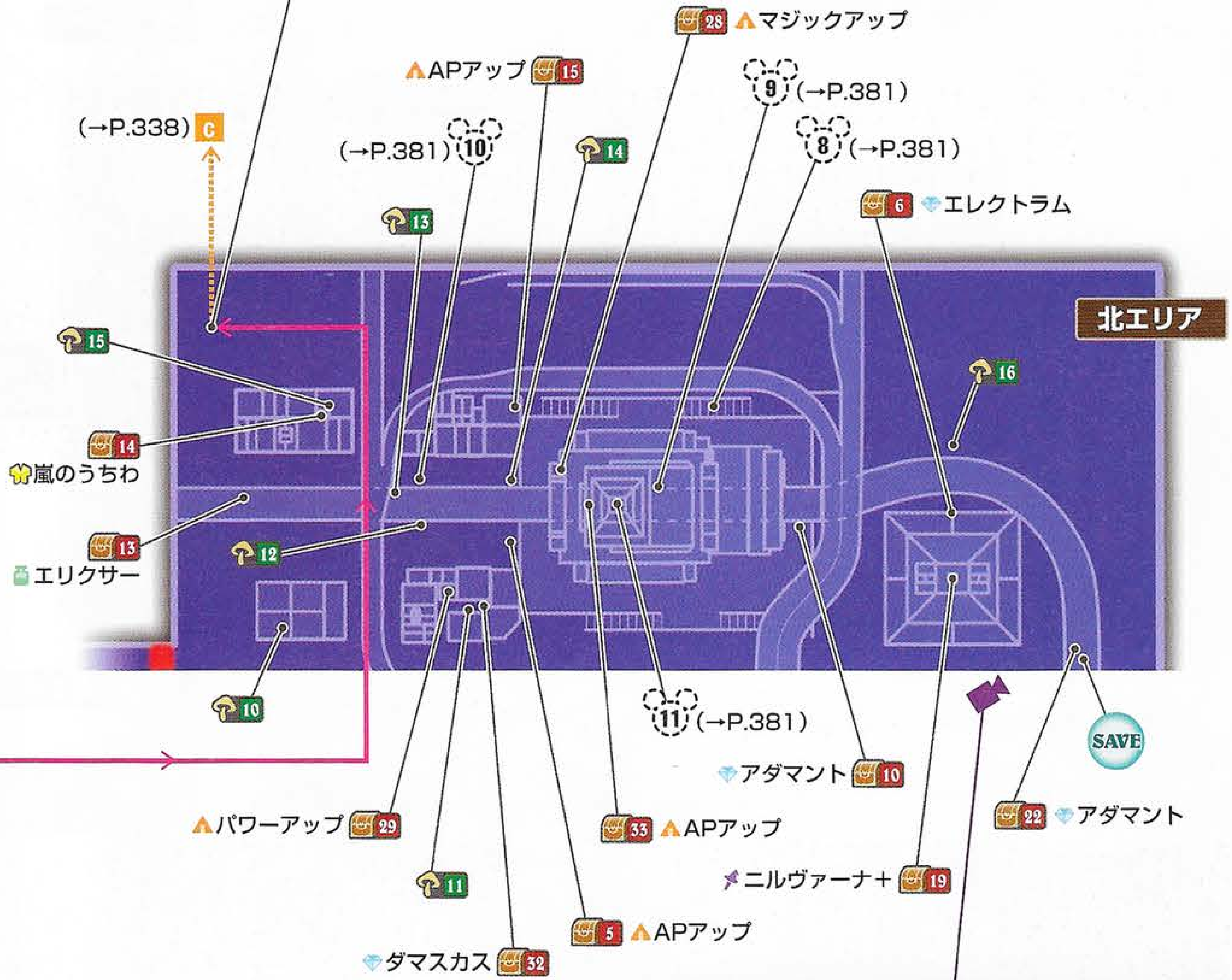


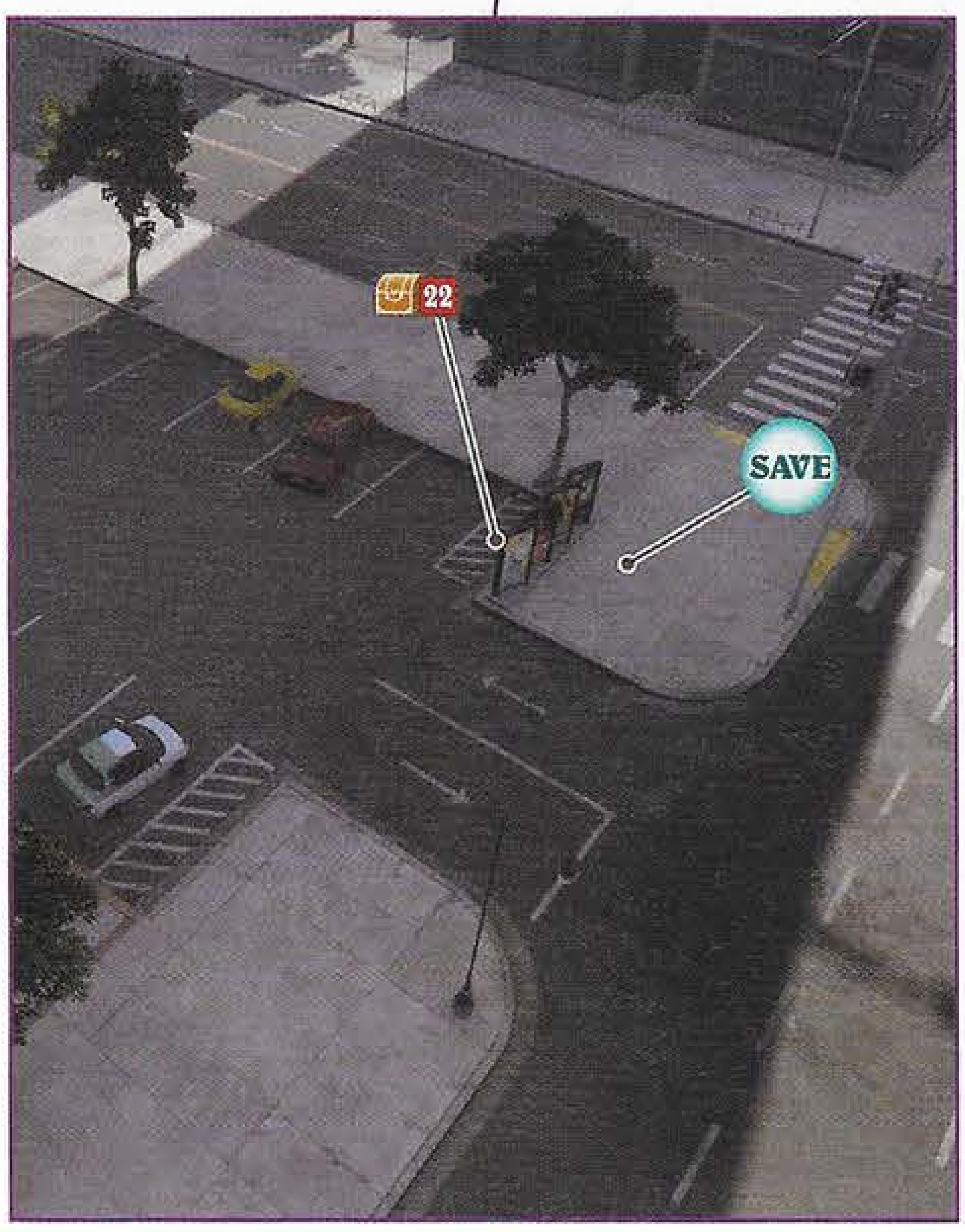
手順10 ●ダークキューブを発見する

北エリアの端まで行くと、ダークキューブが現れてバトルになる。ただし、この戦いではダークキューブをロックオンできないうえ、ソラたちの攻撃がまったく効かないため、倒すことは不可能。しばらくのあいだ敵の攻撃に耐えていれば、ダークキューブが逃げていき、バトルは終了する。



←ダークキューブが赤く光ったら、攻撃がくる合図。敵の動きをよく見て『ドッジロール』でかわすといい。





食材ポイントで手に入る食材

No.	食材ポイント	出現確率	手に入る食材
9	◉白い箱	100%	うずら肉×2またはライス×2
10	◉白い箱	100%	バター×2またはオリーブオイル×2
11	◉段ボール	100%	トマト×2またはナス×2
12	◉段ボール	100%	ナス×2またはニンニク×2
13	◉白い箱	100%	オリーブオイル×2またはライス×2
14	◉段ボール	100%	ズッキーニ×2またはニンニク×2
15	◉段ボール	100%	ズッキーニ×2またはトマト×2
16	◉白い箱	100%	うずら肉×2またはチーズ×2

Index

手順11 ●ダークキューブに捕らえられている4人のヒーローを助ける

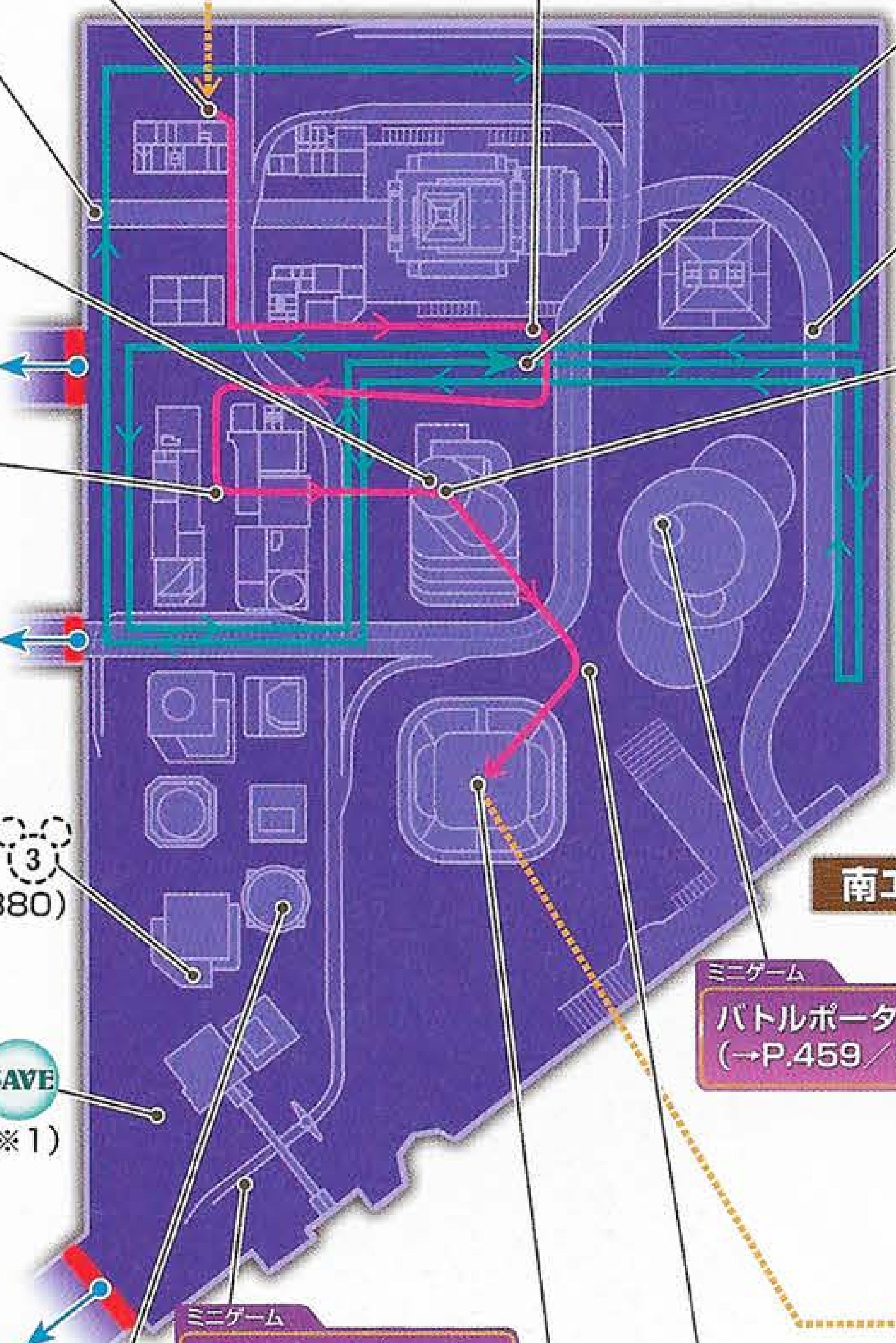
ゴー・ゴー、ハニー・レモン、ワサビ、フレッドがダークキューブに捕らえられており、ARデバイスに4人の位置や体力を示すマーカーが表示される。彼らの体力は少しずつ減っていき、ひとりでもゼロになるとゲームオーバーになってしまうので、急いで助け出そう。なお、4人のうち誰から助けてもいいが、体力がゼロになるまでの時間(右の表を参照)が比較的短い女性ふたりの救出を優先させたい。

体力がゼロになるまでの時間

名前	時間
ゴー・ゴー	約10分
ハニー・レモン	約11分
フレッド	約12分
ワサビ	約13分



⬅顔の下にある緑色のゲージが体力。数字は彼らまでの距離を表す。



手順11b ●5ヵ所にあるケミボールの残がいを破壊する

ハニー・レモンを捕らえているダークキューブは、周囲に伸びる触手にケミボールの残がいが張りついている。残がいは赤色が2個、青色が2個、黄色が1個で、下記の属性の魔法などを当てると反応が起き、その部分のダークキューブを破壊可能。5ヵ所をすべて壊せば、ハニー・レモンを助け出せるのだ。

残がいの色と反応する属性の対応

残がいの色			
反応する属性	ファイア	ブリザドおよびウォータ	サンダー



⬅高い場所にある青色の残がいは、見落としやすいので注意。

手順12 ●ダークキューブを倒す (→P.645)

手順11d ●再生するダークキューブの触手を破壊する

街灯に伸びるダークキューブの4本の触手を壊し、触手が1本もない状態にすれば、フレッドを助け出せる。しかし、触手は約15秒後に再生するので、できるだけすばやく壊さなければならない。『たたかう』や魔法などの攻撃だと、触手をすべて壊す前に再生されてしまうため、4本の街灯で『ポールスピン』を行なって破壊するといいだろう。



⬅『ポールスピン』で触手を破壊した場合は、再生するまでの時間が約2秒長くなるというメリットもある。

※1……手順11を終えたあとに利用できる。ただし、ワールドクリア前はワールドマップやレストランへの移動とエリアセレクトが行なえない
※2……エンディング後に出現する
※3……ワールドクリア後の夜にのみ挑戦できる
※4……ワールドクリア後はガレージへ移動できる

手順11a ●一定のルートを移動するダークキューブに巨大ダルマをぶつける

ヒーローたちの救出を開始すると、ゴー・ゴーを閉じこめたダークキューブの球体が、この場所から一定のルートを移動していく。転がるダークキューブには通常の攻撃は効かないが、大きなものをぶつけて動きを止めれば破壊することが可能。道路にある巨大ダルマに乗り、それを転がしてダークキューブにぶつけよう。ただし、せまい道に張られた電線や低い陸橋など、巨大ダルマで通れない場所もあるので注意。



⬅巨大ダルマでの移動速度はダークキューブより速く、先まわりせずに追いかけても、十分に追いつける。

手順11c ●『ダイブアタック』でダークキューブを破壊する

ビルの屋上に浮かぶダークキューブのすぐ横に、ファンがふたつ設置されている。このダークキューブは上からの攻撃に弱いので、ファンに乗って高く飛び上がり、上空から『ダイブアタック』を当てよう。命中すれば、ダークキューブを破壊してワサビを助け出せる。

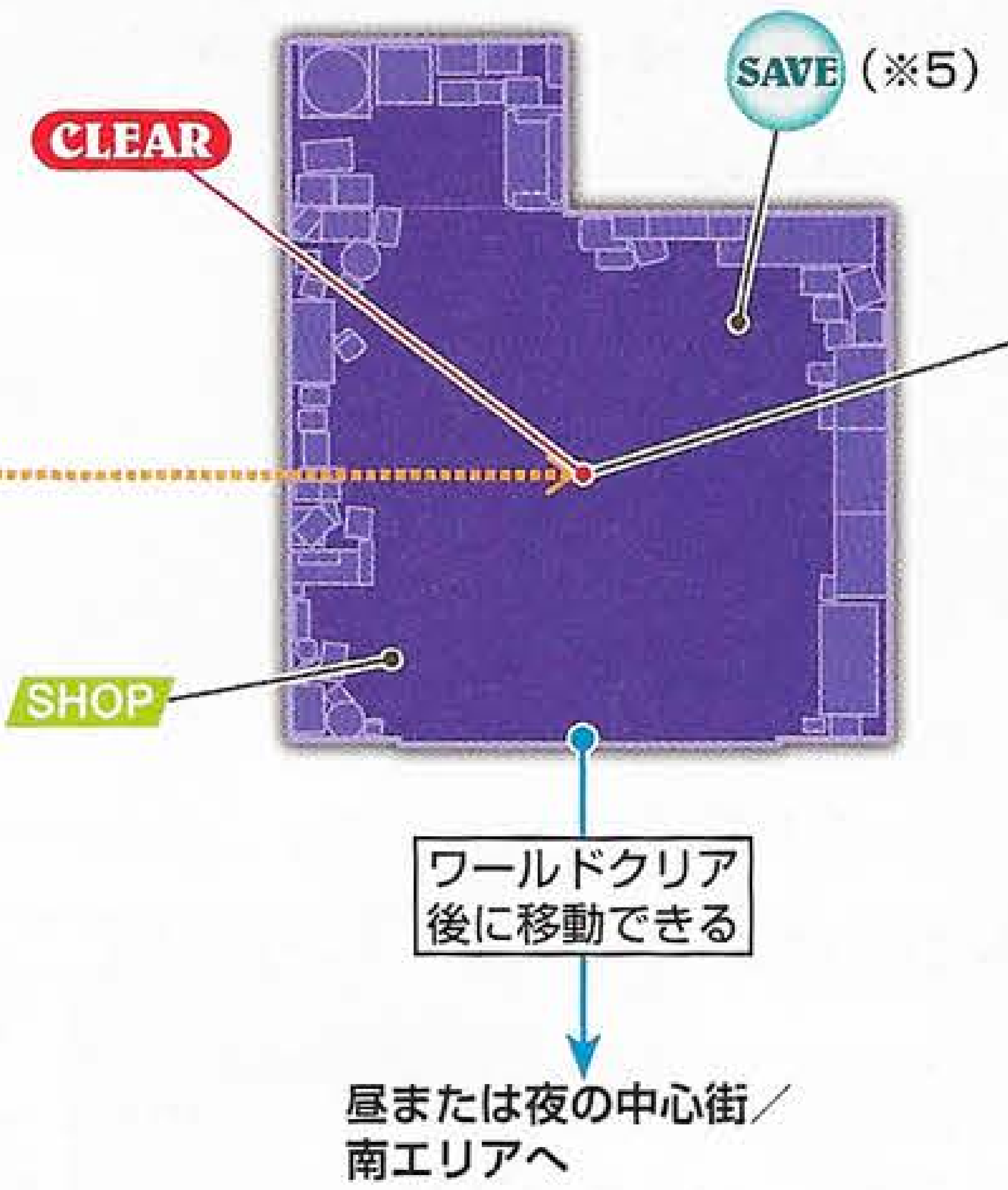


⬅ワサビがいるのは、中心街でもとくに高いビルの屋上。アスレチックフローかフリーランで登っていこう。



ガレージ

※5……ワールドクリア前は、エリアセレクトで中心街へ移動できない



手順13 ●ヒロに話しかけて中心街へ向かい、ダークベイマックスを倒す(→P.646)

中心街では、ベイマックスに乗って空を飛びながらダークベイマックスと戦う。このバトルは前半戦と後半戦に分かれており、前半戦は街のなかを飛びまわるダークベイマックスを追って攻撃していく。ベイマックスが自動的に敵を追いかけてくれるので、『ショット』での攻撃や『エアドッジ』などでの回避に専念しよう。しばらく戦うかダークベイマックスのHPを半分ほど減らすと、敵が逃げまわるのをやめて後半戦に移行し、その戦いに勝利すればワールドクリアとなるのだ。



⬅後半戦では、敵の身体や敵が放ったキューブに攻撃を当てていくと『エリアルパンチ』が発動可能になる。

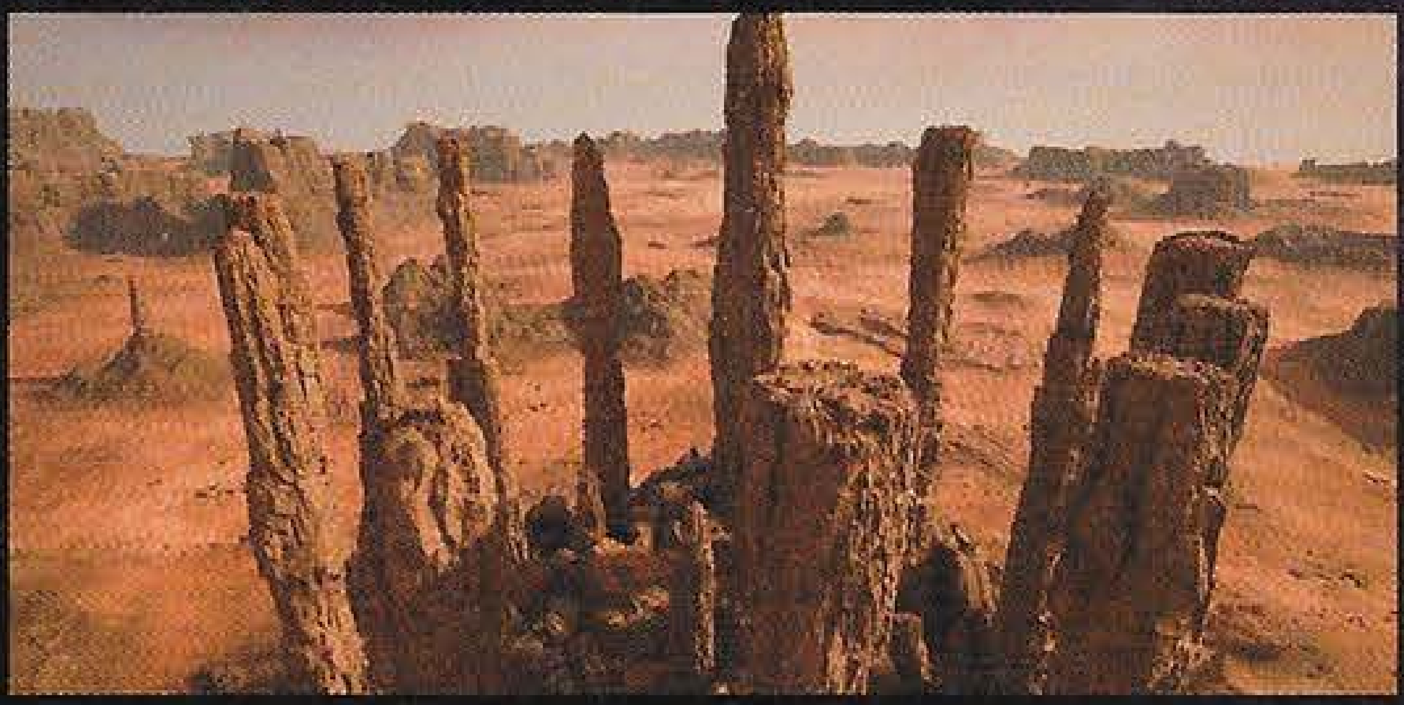
ワールドクリア後の変化

- 中心街を訪れるときに、昼か夜かを選べる(昼の中心街には敵が出現しない)
- 夜の中心街でミニゲーム『セブンプリンズ』のメロンプリン(→P.392)や『フラッシュトレーサー』(→P.446)に挑戦できる
- 夜の中心街を訪れたあとは、つぎに昼の中心街へ行くまでガレージにフレッドやゴー・ゴーがいて、話しかけるとミニゲーム『フラッシュトレーサー』に挑戦できる

Index



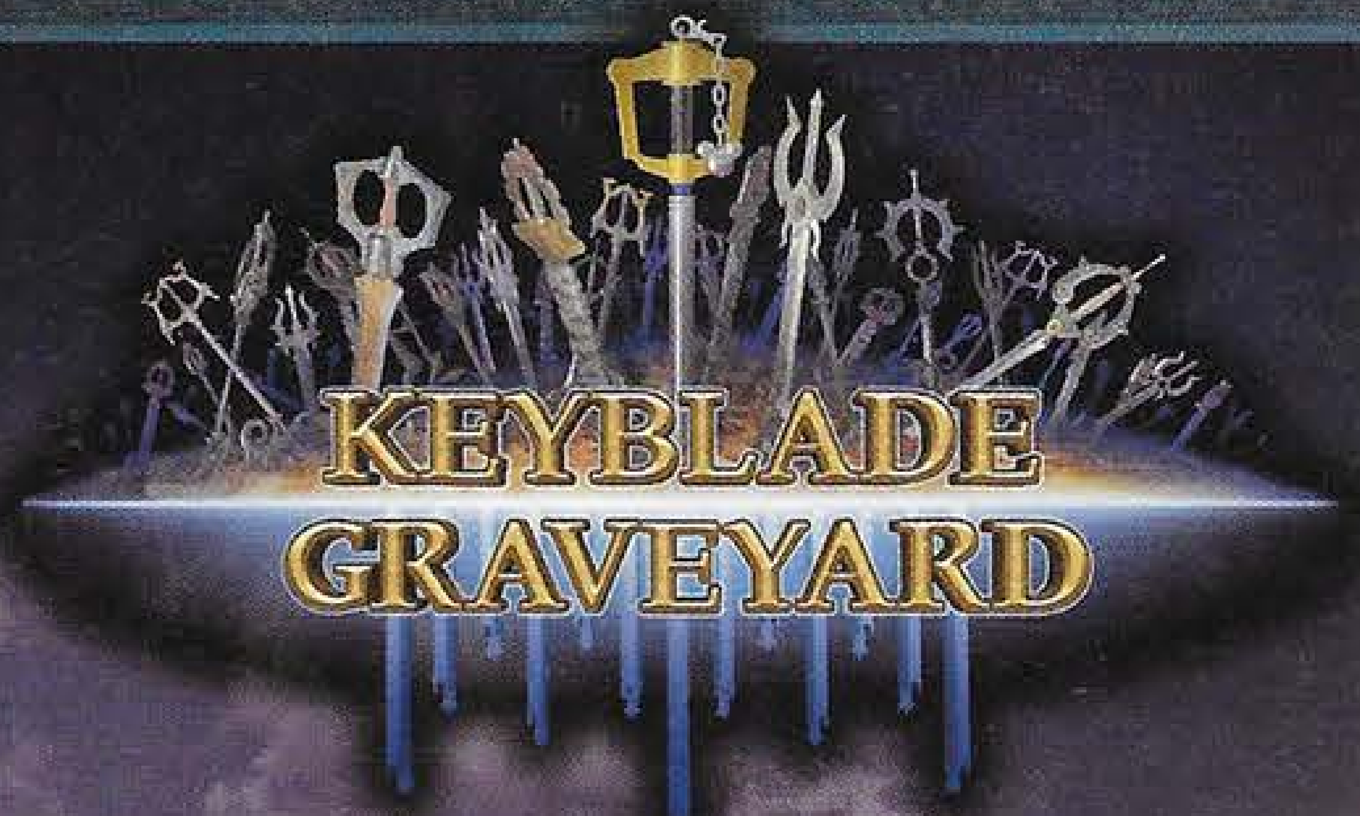




キーブレード墓場

Keyblade Graveyard

太古の昔にキーブレード戦争が行なわれた場所。岩場と砂地だけが延々とつづく殺風景な荒野に、おびただしい数のキーブレードがまるで墓標のように刺さっている。





コマンドメニュー



キーブレード墓場の荒涼とした風景を再現。コマンドの上部では、ときどき風が吹いて砂ぼこりが舞う。

ショートカット時



シュートロック時



このワールドのおはなし



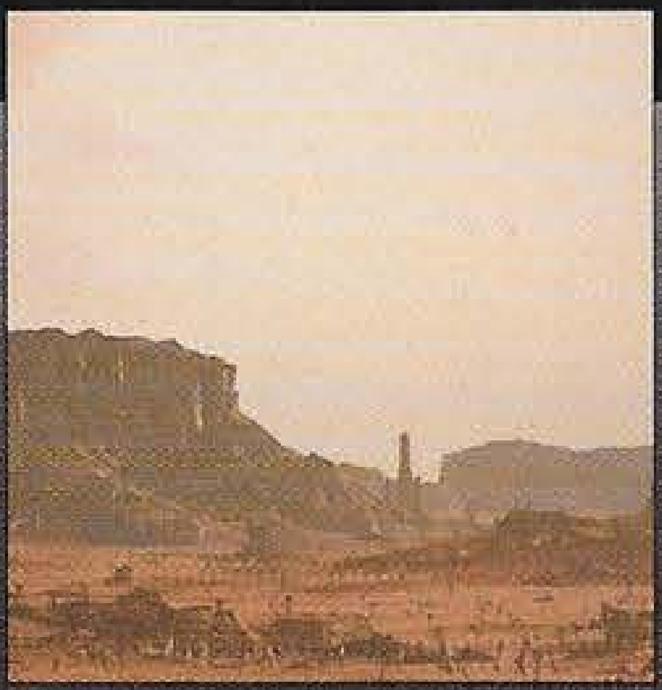


ついに7人そろったソラたち光の守護者は、決戦の地であるキーブレード墓場へとたどり着きました。しかし、マスター・ゼアノートと対峙したのもつかの間、つぎからつぎへと襲いかかる闇の軍勢の前に、ひとり、またひとりと倒れていく光の守護者たち。そしてとうとうソラも、圧倒的な力の差に打ちのめされ、戦意を失ってしまいます。このままソラは闇に敗北するのでしょうか？　それとも……。

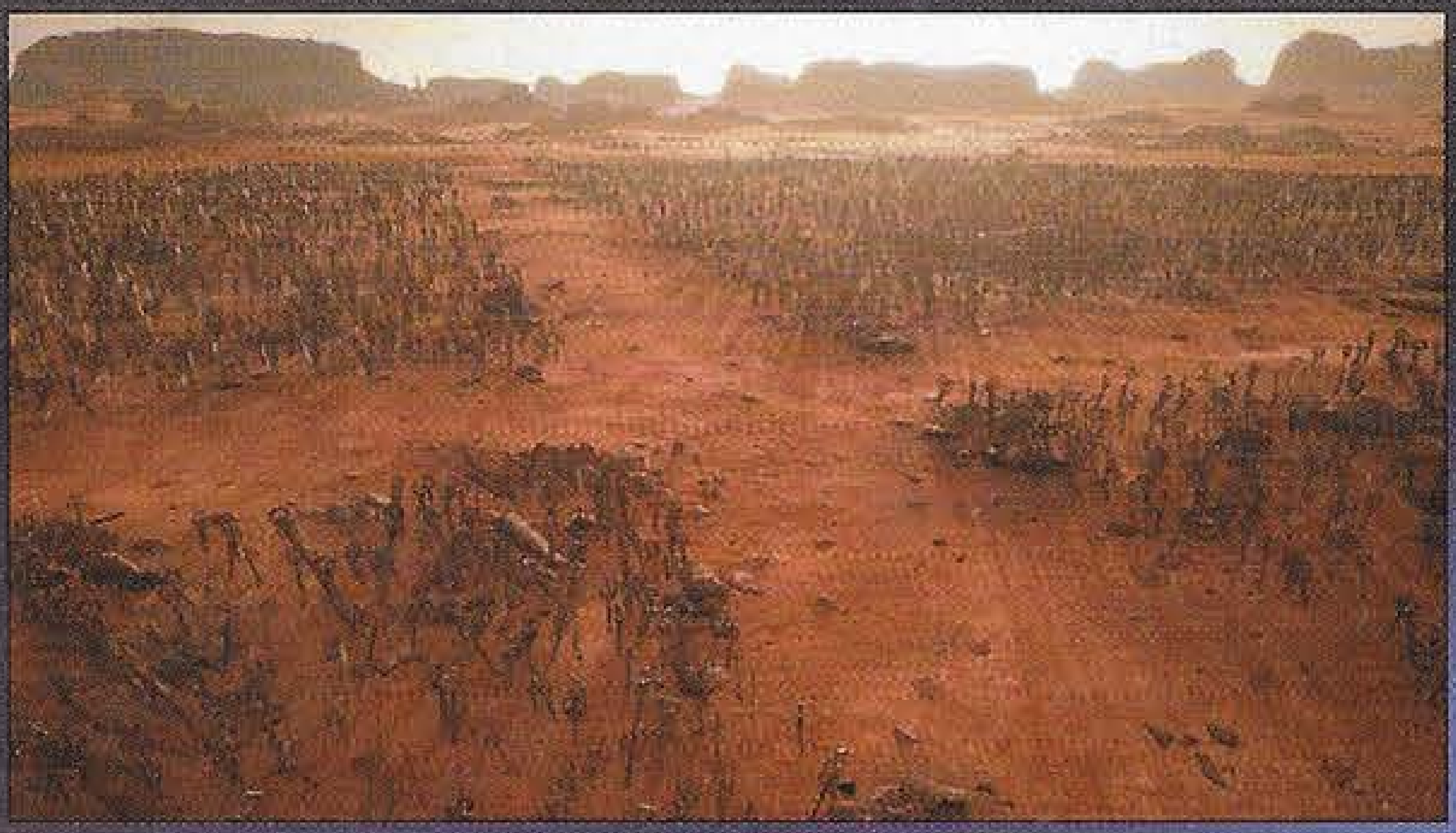


「俺はみんながいたから戦えたんだ。
一人じゃダメなんだ。これ以上――無理だ――」

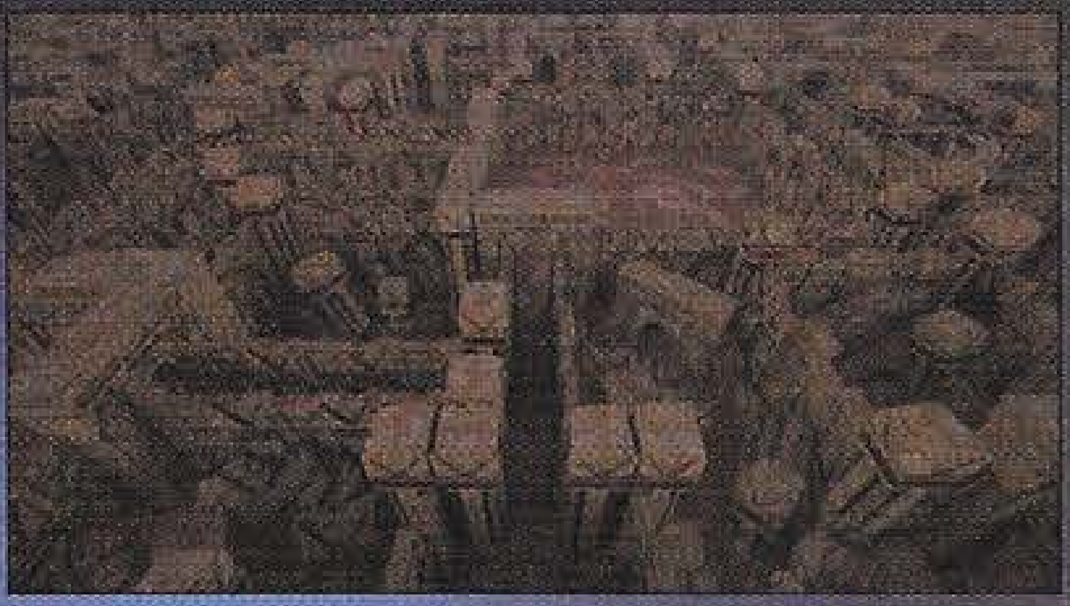
どんなワールド？ 激闘の爪痕が残るキーブレード戦争の跡地



⬅草木が1本も生えないほどの荒廃ぶりが、キーブレード戦争の激しさを物語る。



⬆無数のキーブレードが立ち並ぶ十字路。かつてテラ、ヴェントゥス、アクアの3人がマスター・ゼアノートと戦った因縁の場所でもある。



⬆地中から現れた断絶の迷宮は、高い場所から全体を見渡すとかなり広い。大昔の遺跡のようにも見えるが……。



マップ移動時の演出

キーブレード戦争とゆかりの深いこのワールドでは、もちろんキーブレードのマークが使われている。

宝箱

トワイライトタウンのものと同じデザイン。ただし、いつも砂嵐にさらされているせいか、砂による汚れが目立つ。





CHAPTER 4
シナリオ SCENARIO

Index



キーブレード墓場(1回目)攻略ガイド

物語の進行上、このワールドには2回訪れることになる。1回目は、降り立った直後に魔物の大群とのバトルがあり、そのあとすぐに別のワールドへ飛ばされてしまうのだ。

荒野

BATTLE LV ▶ LV 42



(→P.345)

手順2 ●**闇に飲みこまれる**
OUT ドナルド、グーフィー

手順1 ●**敵の大群を倒す**
BONUS [ソラ]アイテム装備数+1、ファイナルブロー
入手 グライド

バトル中は、敵を倒すたびに画面左上の「ENEMIES」ゲージが少しずつ減っていく。ゲージをゼロにすればバトルが終了するが、それができるのは、ある程度ゲージが減ったら使用可能になる『マウンテンコースター』の『フィニッシュ』を使ったときだけなので、下記の手順で戦うといい。『フィニッシュ』を使うのが早すぎてゲージをゼロにできなかった場合は、ふたたび『マウンテンコースター』が使えるようになるまで敵を倒しつづけよう。なお、バトル終了後にはソラが『グライド』を習得するので、忘れずにセットしておきたい。

敵の大群を倒す手順

① 敵を倒して「ENEMIES」ゲージを3分の1ほど減らすと、アトラクションフローの『マウンテンコースター』が使えるようになるので、△ボタンで発動する
② R2または○ボタンの『チムニーフレア』で敵の群れを倒していき、「ENEMIES」ゲージを減らす
③ 画面左上に「フィニッシュで最後の一撃を放て!」と表示されたあとに、△ボタンで『フィニッシュ』を使う



⬆画面左上にインフォメーションが表示されてから『フィニッシュ』を使えば、確実にゲージをゼロにできる。



終わりの世界

The Final World

足元の水面が鏡のごとく反射し、どこまでも空がつづくような不思議な光景が広がる世界。現世で最期を迎えたのに消滅しなかった者の心だけが、ここにたどり着く。





このワールドのおはなし

気がつくとソラは、見渡すかぎり青空が広がる神秘的な空間にいました。チリシィと名乗る謎の生物によると、ここは「終わりの世界」で、ソラは心の消滅をまぬがれたものの、身体はこの世界でバラバラになってしまったというのです。さっそくソラは、もとの世界へ帰るべく、あちこちに散らばった身体を集めはじめるのでした。

「何かがキミを引きとめてるんだね。
だから消えなかった。まだギリセーフだね」

コマンドメニュー



目覚めの園と同じく、コンフィグで「コマンドデザイン」を「シンプル」にしたときのデザイン。

ショートカット時



シュートロック時





大

宝箱

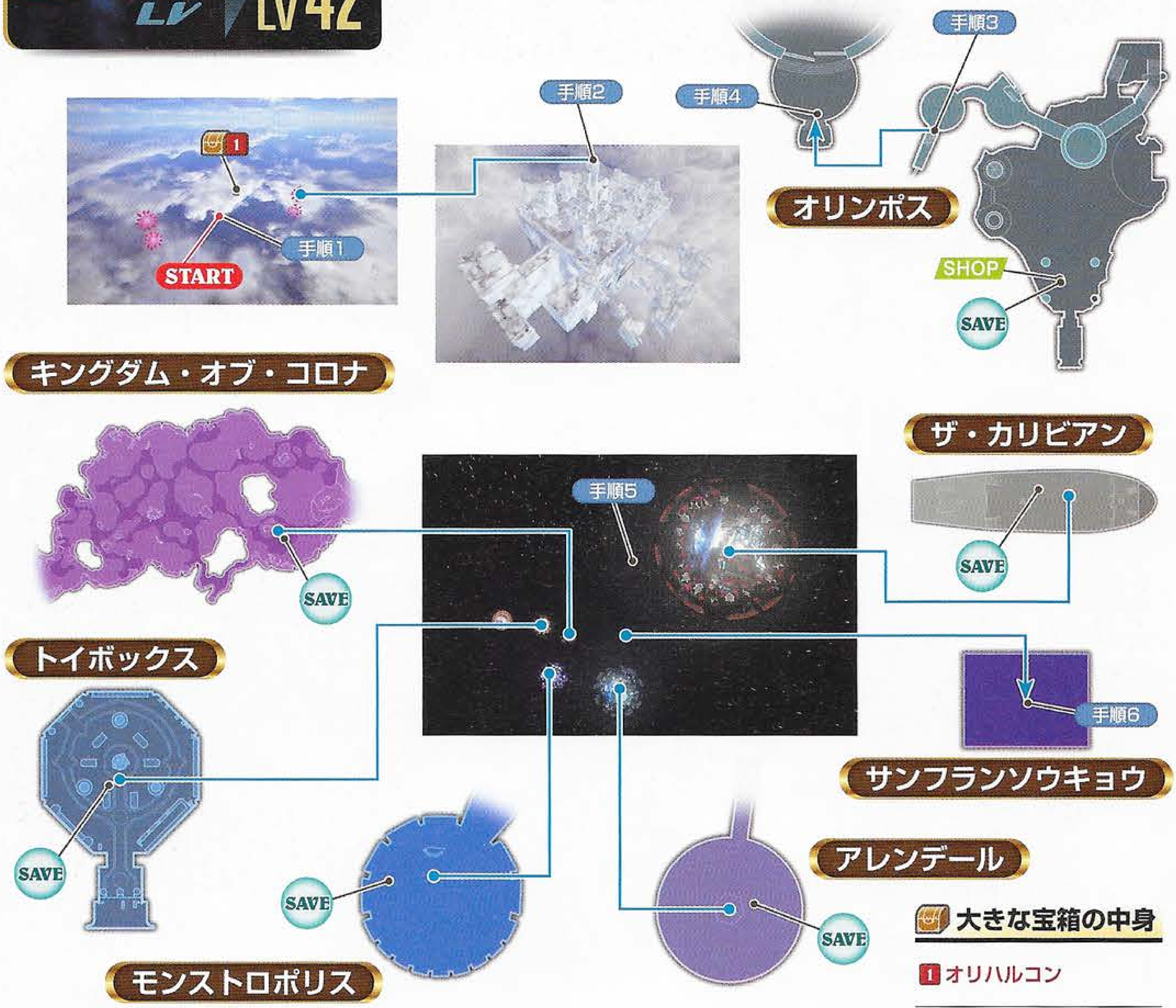
このワールドにあるのは大きな宝箱だけで、デザインはトワイライトタウンやキーブレード墓場のものと同じ。

Index

終わりの世界 全体図

The Final World

BATTLE LV ▶ LV 42



大きな宝箱の中身

1 オリハルコン

攻略手順チャート

スタート

↓

手順1 終わりの世界 →P.345
- バラバラになったソラを12体集める

↓

手順2 終わりの世界 →P.345
- バラバラになったソラを111体集める

↓

手順3 オリンポス(天界/回廊) →P.346
- 闇の回廊を調べる

↓

手順4 オリンポス(天界/天の頂) →P.346
- リッチを撃退してリクのハートを取りもどす
  バトル リッチ(→P.649)

↓

手順5 ??? →P.346
- 以下のすべてを行なって、闇があふれた5つの世界で5人の仲間のハートを取りもどす
  a:リッチを撃退してアクアのハートを取りもどす
  b:リッチを撃退してグーフィーのハートを取りもどす
  c:リッチを撃退してドナルドのハートを取りもどす
  d:リッチを撃退してヴェントゥスのハートを取りもどす
  e:リッチを撃退して王様のハートを取りもどす
  バトル リッチ(→P.649)

↓

手順6 サンフランソウキョウ(中心街/中央エリア) →P.347
- リッチを倒してアクセルのハートを取りもどす
  バトル リッチ(→P.649)
  BONUS [ソラ]最大MP+5、エアロガ

↓

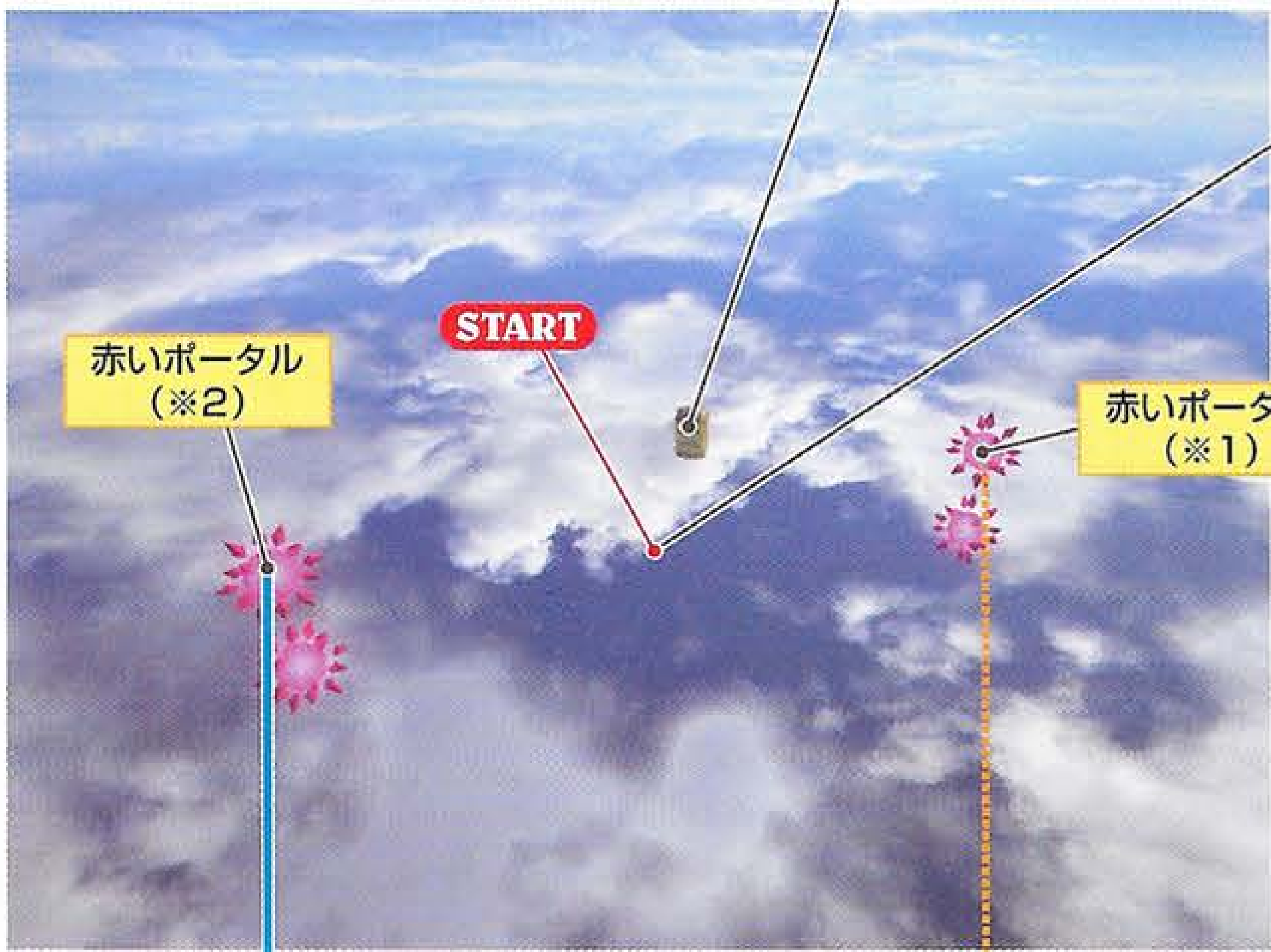
ワールドクリア

終わりの世界 攻略ガイド

ここでのソラの目的は、バラバラになった自分の身体を集めることと、仲間たちのハートをリッチから取りもどすことのふたつ。すべて果たせばキーブレード墓場へもどれる。

終わりの世界

※1……手順1を終えたあとに出現する
※2……ワールドクリア後に出現する

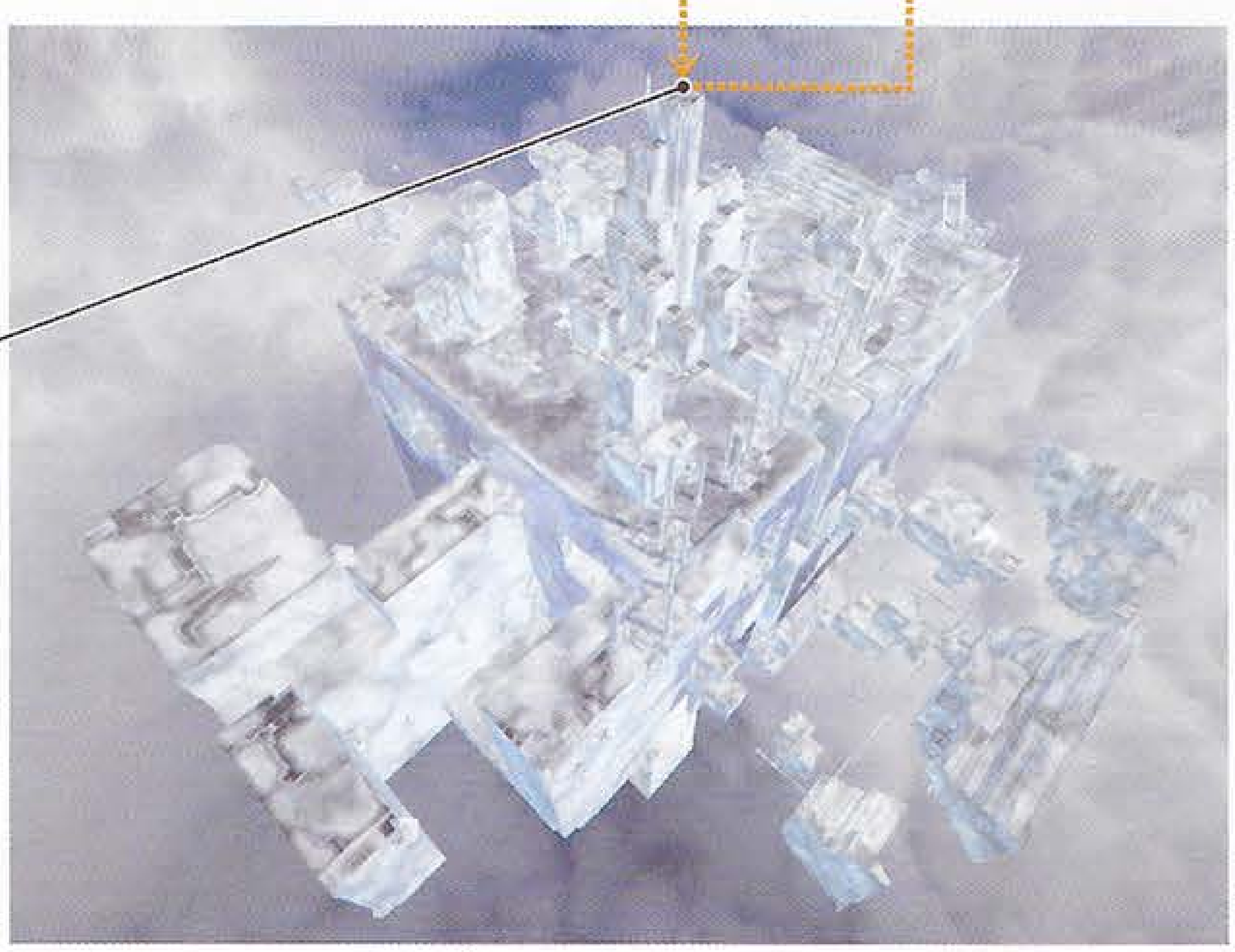


手順1 ●バラバラになったソラを12体集める

しばらく進んだ先でチリシィと話したあとは、あたりを歩きまわっている12体のソラの身体を集めることになる。12体すべて集め終わって赤いポータルが出現したら、Ⓐボタンで調べてつぎの場所へ進もう。なお、身体を集めているあいだは、下の写真のような「心だけになった人物」が何人かいるので、ひととおり話を聞いておくといい。



⬆心だけになった人物のなかには、ソラの知っているあの人も……(→P.674)。



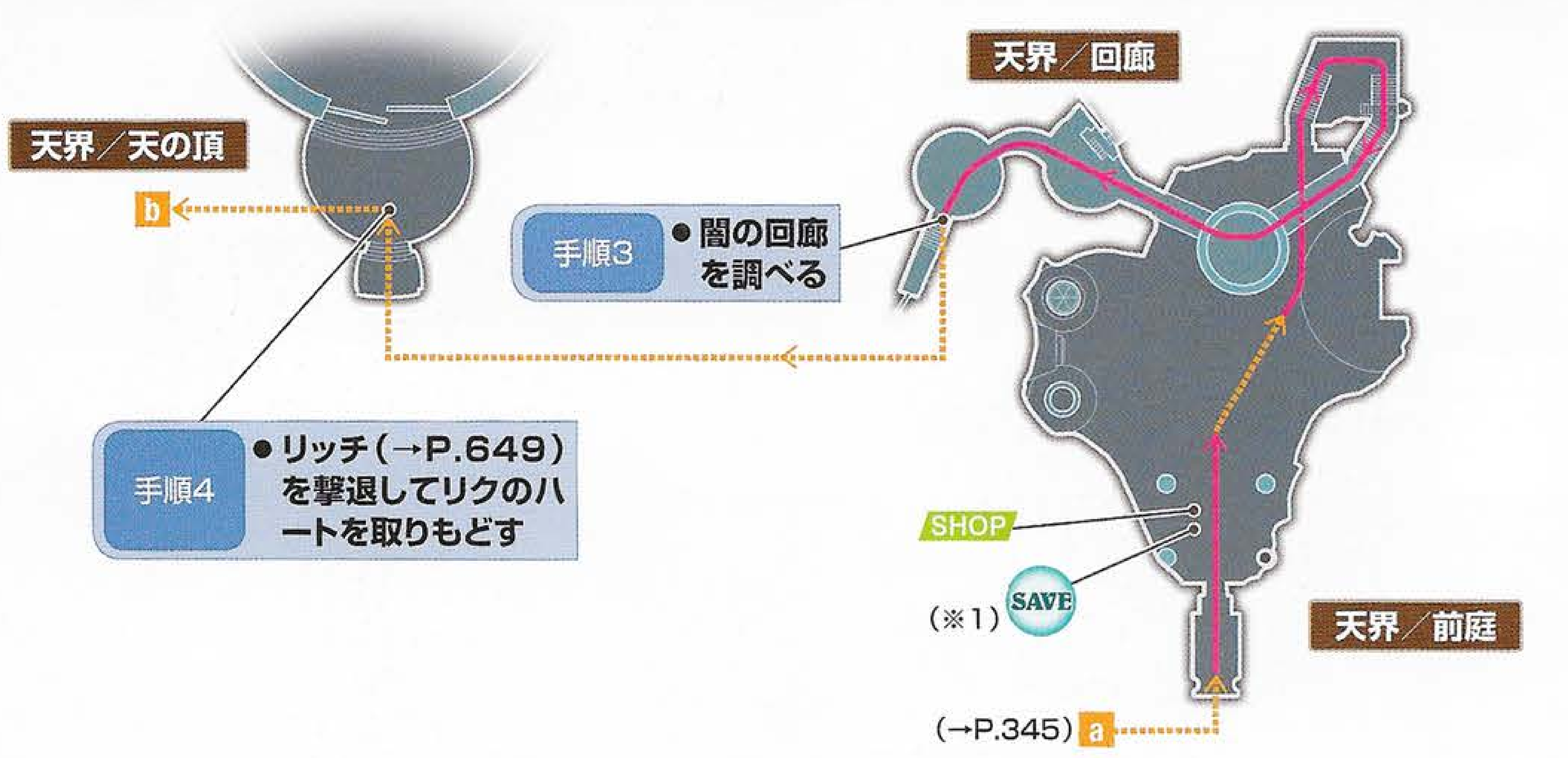
手順2 ●バラバラになったソラを111体集める

空中に浮かんだ巨大な足場では、ソラの身体を111体集めなければならない。ソラの身体は、足場の上の面以外に側面や下の面にもいるが、それらをフリーランだけで集めるのは難しい。足場のあちこちにある「青と白のキューブ」に攻撃を当てると、キューブが回転する方向へ足場全体が90度まわるので、上になる面を変えつつ身体を集めていこう。111体集めた時点で赤いポータルが出現し、それを調べればもとの場所へもどれるのだ。なお、身体を222体および333体集めると、ソラの最大HPがそれぞれ+5される。

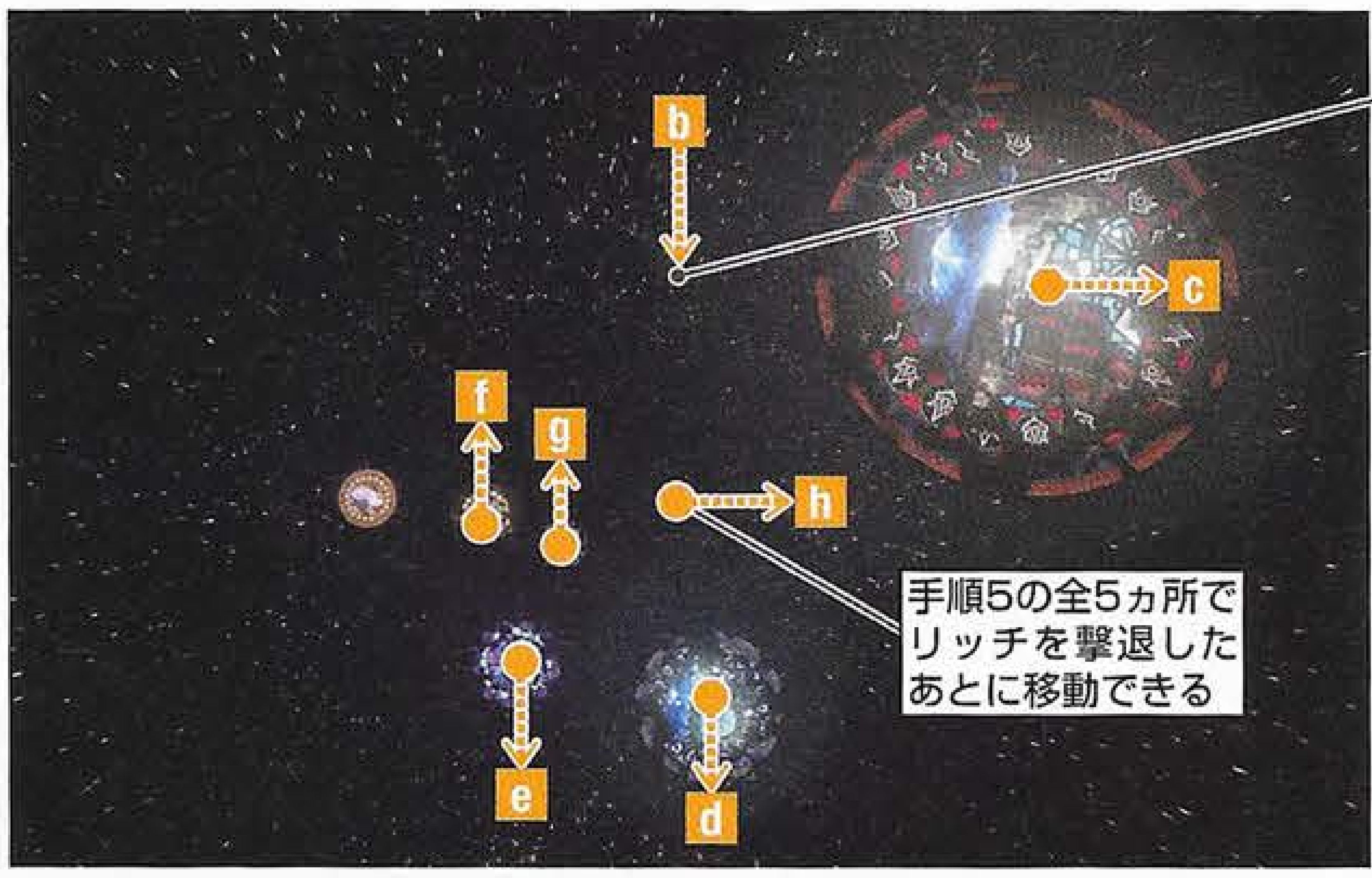


⬆足場はすべての場所でフリーランが可能。足を踏み外して下へ落ちても、足場の上空にもどってくるので心配無用だ。

オリンポス



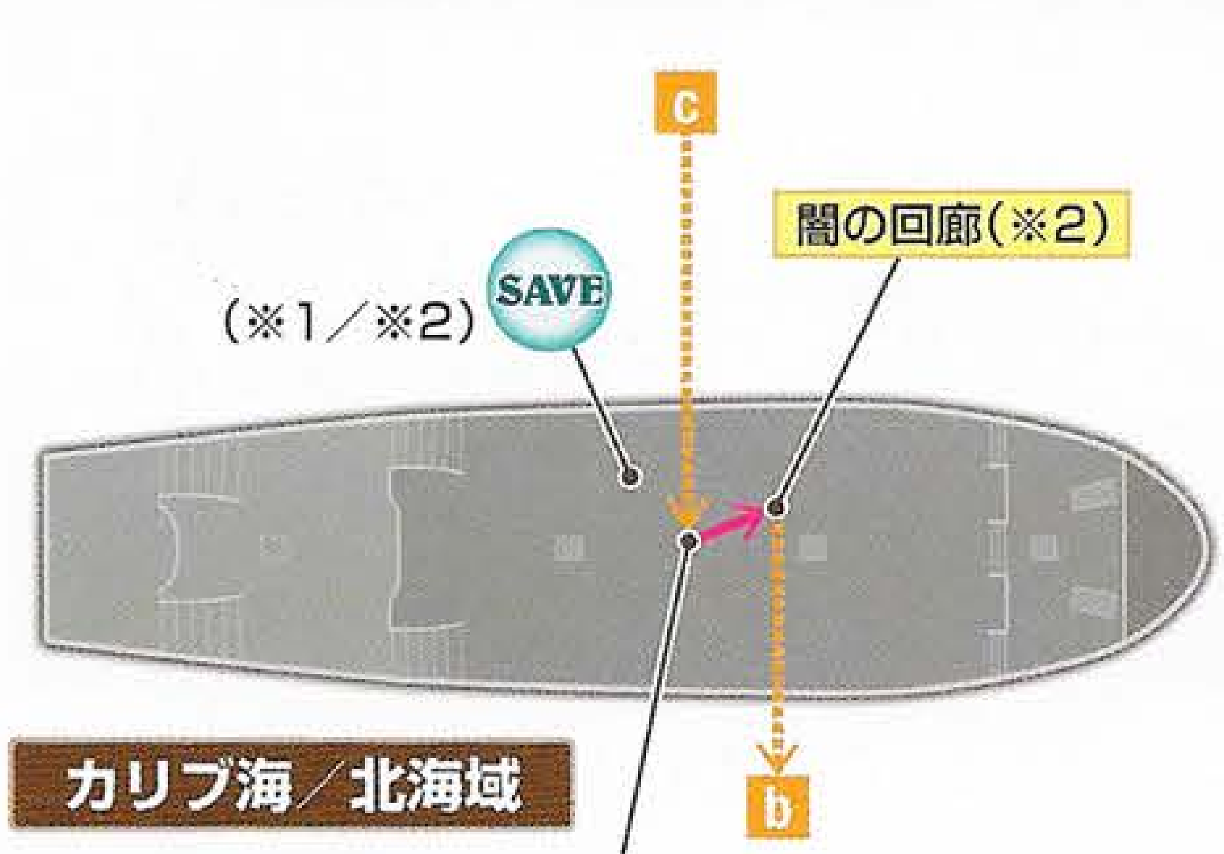
???



手順5 ●闇があふれた5つの世界で5人の仲間のハートを取りもどす

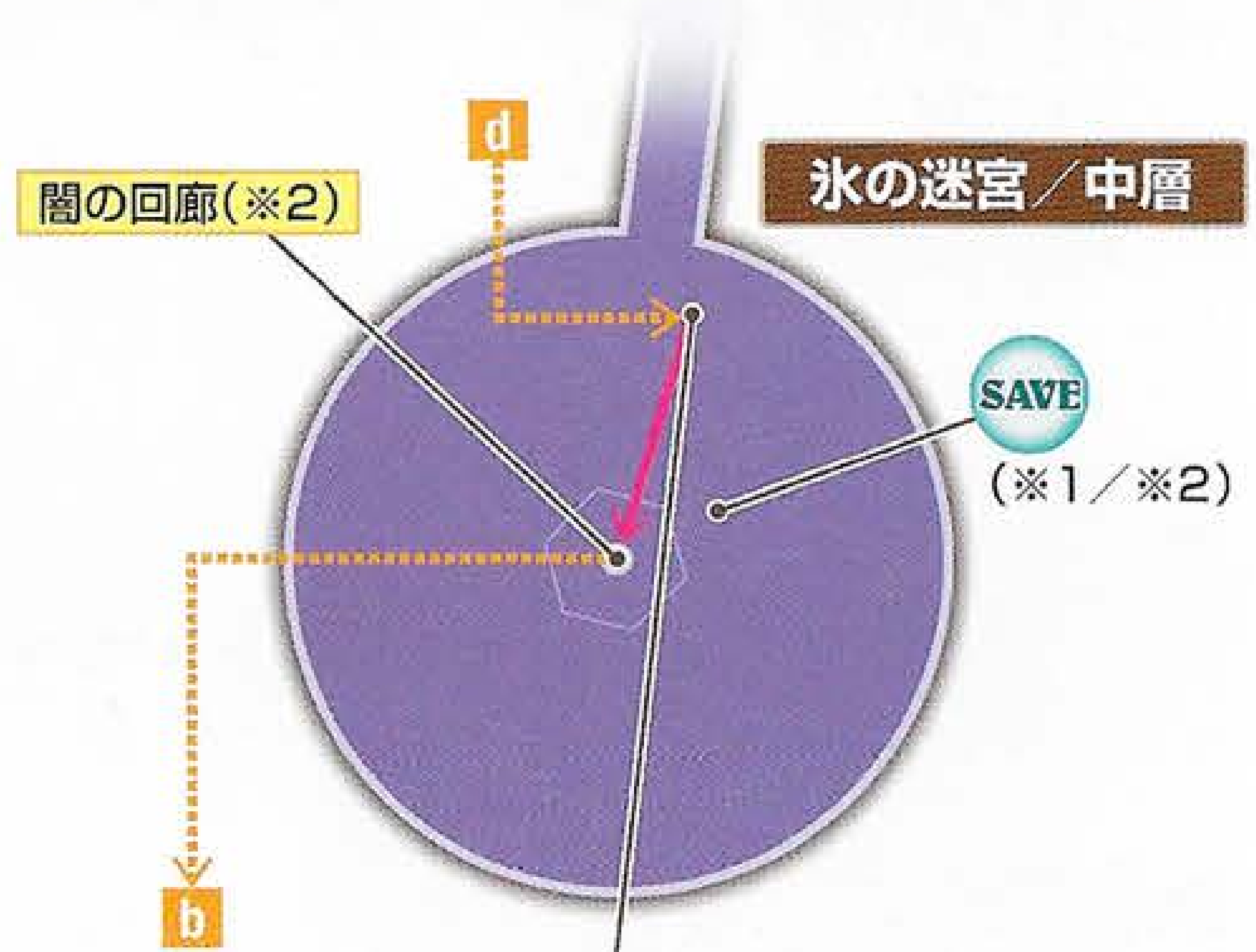
手順4を行なったあとは、闇があふれた世界がいくつも浮かんでいる空間へ移動し、そのなかをダイブしていく。闇があふれた世界に飛びこむと、訪れた先でリッチと戦うことが可能。リッチのHPをゼロにして撃退すれば、仲間たちのハートを取りもどせるのだ。どのワールドから飛びこむかは自由なので、好きな順にまわっていこう。

ザ・カリビアン



手順5a ●リッチ(→P.649)を撃退してアクアのハートを取りもどす

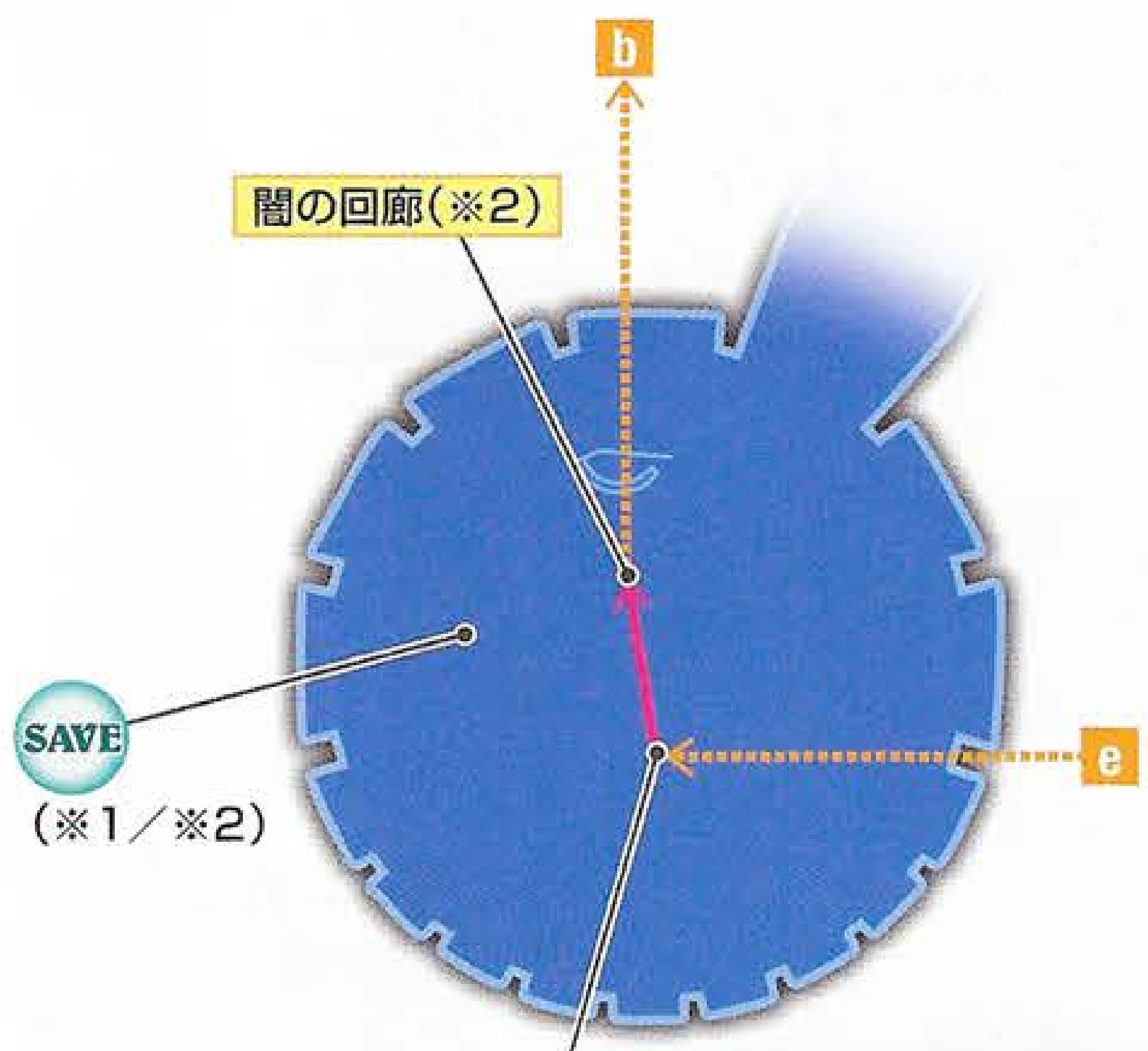
アレンデール



手順5b ●リッチ(→P.649)を撃退してグーフィーのハートを取りもどす

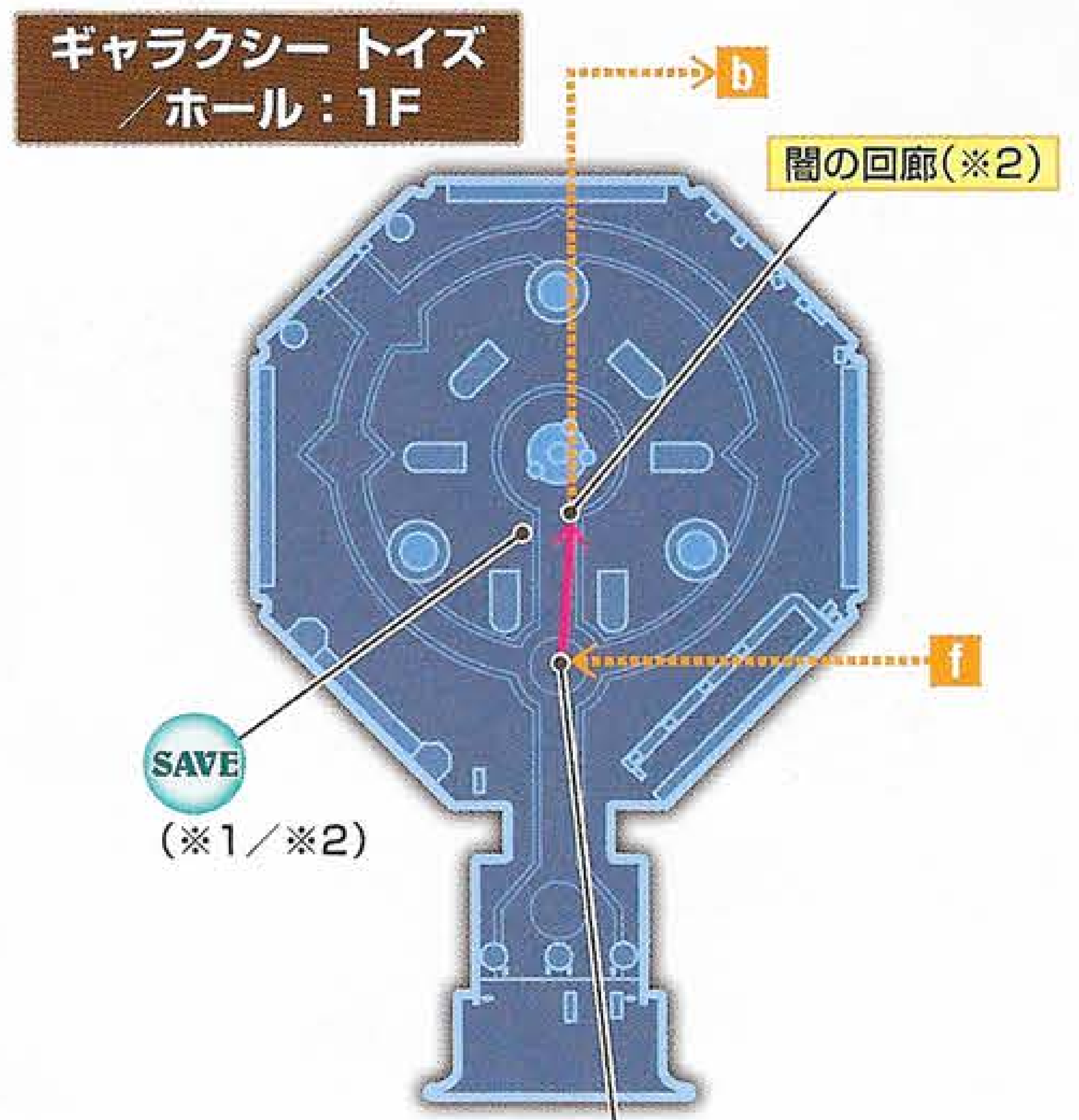
※1……ワールドマップやレストランへの移動、およびエリアセレクトは行なえない
※2……リッチを撃退したあとに出現する

モンストロポリス



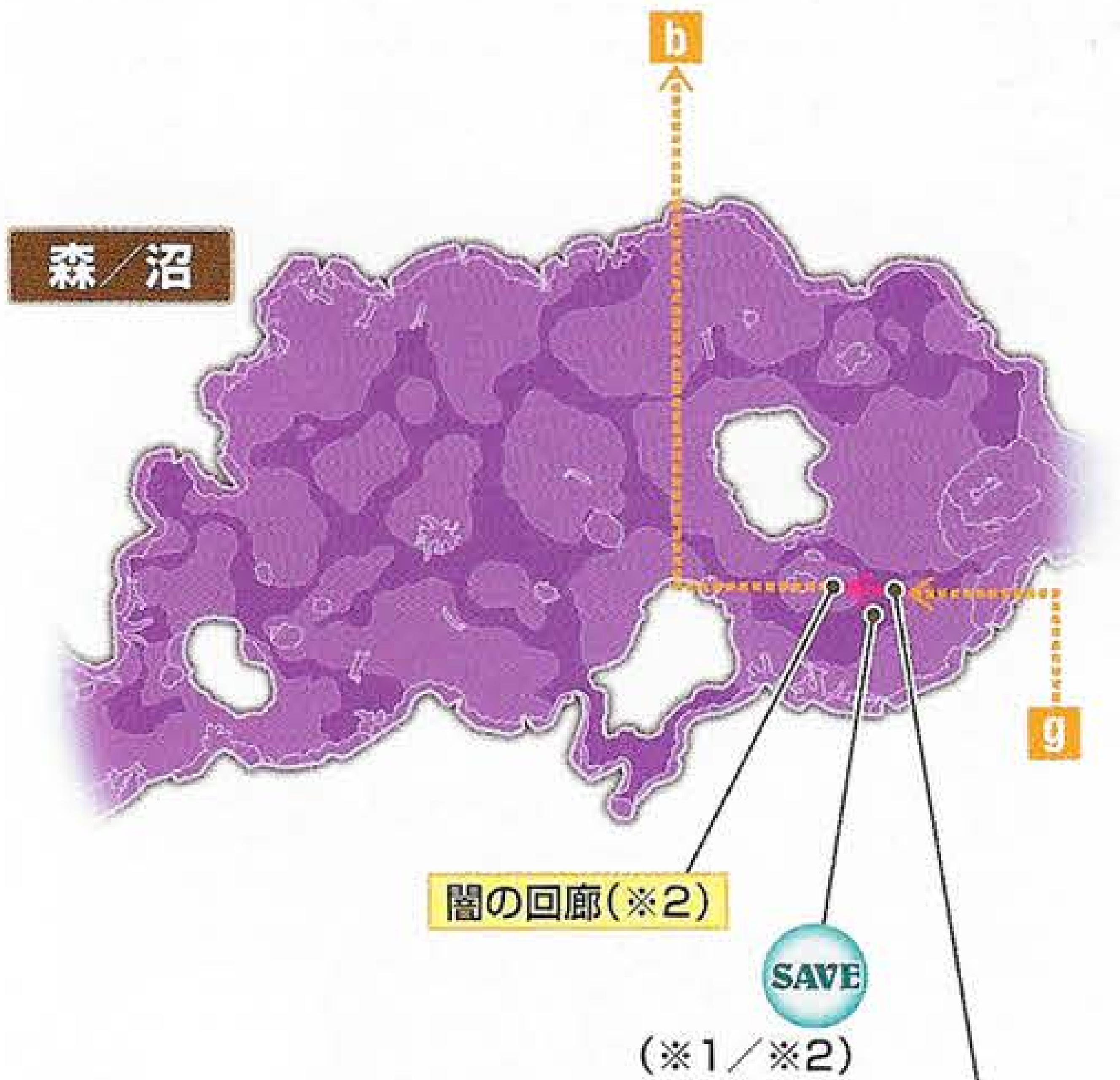
手順5c ●リッチ(→P.649)を撃退してドナルドのハートを取りもどす

トイボックス



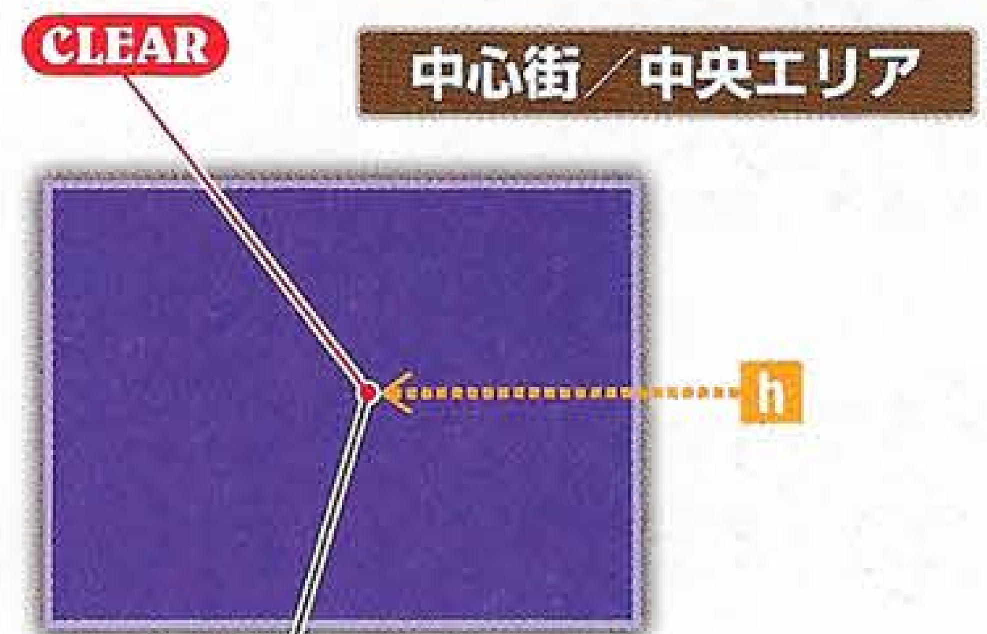
手順5d ●リッチ(→P.649)を撃退してヴェントゥスのハートを取りもどす

キングダム・オブ・コロナ



手順5e ●リッチ(→P.649)を撃退して王様のハートを取りもどす

サンフランソウキョウ



手順6 ●リッチ(→P.649)を倒してアクセルのハートを取りもどす

手順5の全5ヵ所でリッチを撃退すると、闇があふれた世界が浮かぶ空間にサンフランソウキョウが出現。そこに飛びこみ、訪れた先でリッチを倒せばワールドクリアとなり、自動的にキーブレード墓場へもどれるのだ。

ワールドクリア後の変化

- スタート地点の近くにオリハルコンが入った宝箱1が出現する
- バラバラになったソラの身体集めにふたたび挑戦できる

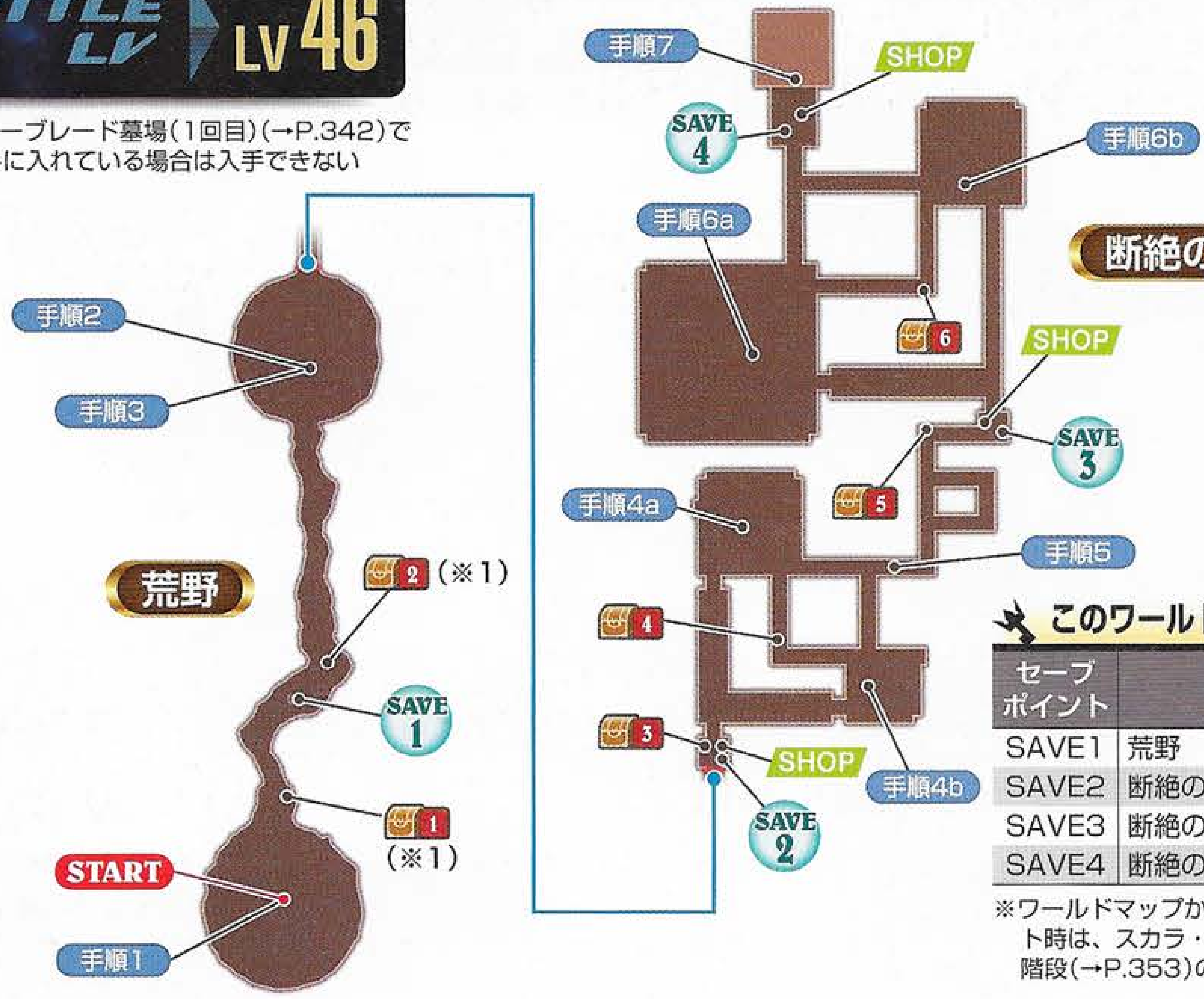
Index

キーブレード墓場（2回目）全体図

Keyblade Graveyard

BATTLE LV ▶ LV46

※1……キーブレード墓場（1回目）（→P.342）で手に入れている場合は入手できない



このワールドのセーブポイント

セーブポイント	場所
SAVE1	荒野
SAVE2	断絶の迷宮／乖離の別れ道
SAVE3	断絶の迷宮／孤立の回廊
SAVE4	断絶の迷宮／終焉の塔

※ワールドマップからの訪問時やエリアセレクト時は、スカラ・アド・カエルムの天へ続く階段（→P.353）のセーブポイントも選べる

宝箱の中身

※赤色の太字は大きな宝箱の中身

1 **荒野の地図**	2 コズミックベルト	3 **断絶の迷宮の地図**	4 ラストエリクサー	5 メガポーション	6 メガエーテル

攻略手順チャート

※それぞれの手順で得られる勝利ボーナスなどについてはP.349～351を参照

スタート

↓

手順1 荒野 →P.349
- ドナルドやグーフィーと合流する

↓

手順2 荒野 →P.349
- デビルズウェーブを倒す

↓

手順3 荒野 →P.349
- 謎の力で敵を吹き飛ばして進む
- 『ユニオンクロス』を使ってデビルズウェーブを倒す

↓

以下の両方を行なう（順不同）

手順4a 断絶の迷宮／乖離の別れ道 →P.350
- リクと一緒に戦ってシグバールたちを倒す

手順4b 断絶の迷宮／乖離の別れ道 →P.350
- 王様と一緒に戦ってマールーシャたちを倒す

↓

手順5 断絶の迷宮／乖離の別れ道 →P.351
- スイッチを踏んで扉を開けながら進む

↓

以下の両方を行なう（順不同）

手順6a 断絶の迷宮／孤立の回廊 →P.351
- アクアやヴェントゥスと一緒に戦ってテラ＝ゼアノートたちを倒す

手順6b 断絶の迷宮／孤立の回廊 →P.351
- カイリやアクセルと一緒にサイクスやシオンと戦う
- ロクサスやシオンと一緒に戦ってサイクスを倒す

↓

手順7 断絶の迷宮／終焉の塔 →P.351
- リクや王様と一緒に戦ってアンセムたちを倒す

↓

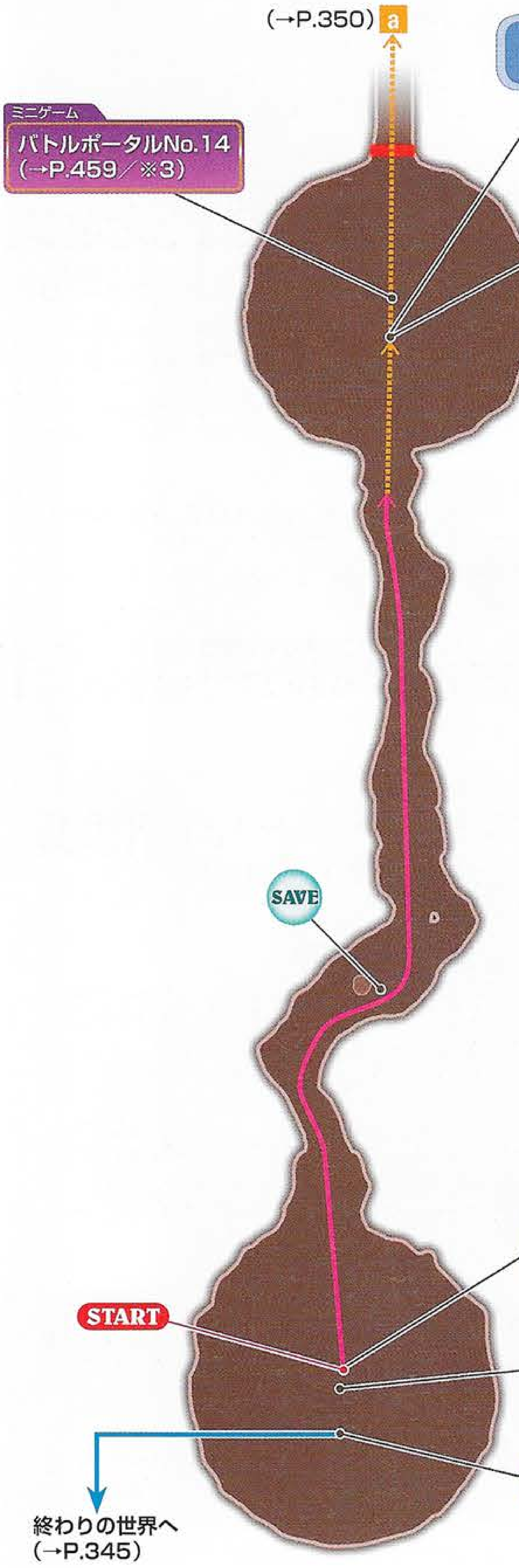
ワールドクリア



キーブレード墓場（2回目）攻略ガイド

荒野を抜けた先の断絶の迷宮で待ち受けるのは、真XIII機関のメンバーたちとの最終決戦。強敵ばかりなので、一戦ごとに準備をしっかり整えてからバトルにのぞみたい。

荒野



手順1
- **ドナルドやグーフィーと合流する**
  IN ドナルド、グーフィー

手順2
- **デビルズウェーブを倒す**
  バトル デビルズウェーブ(→P.632)

手順3
- **謎の力で敵を吹き飛ばして進む**
- **『ユニオンクロス』を使ってデビルズウェーブを倒す**
  OUT ドナルド、グーフィー
  入手 スターライト(※2)、ケアルガ

手順2のバトルが終了すると、ドナルドとグーフィーがパーティーから外れて、このバトルはソラひとりで戦うことになる。△ボタンを押すと謎の力で敵を吹き飛ばすことができるので、ひたすら△ボタンを連打していこう。力をすべて使い切ったあとは『ユニオンクロス』が使用可能になり、これを△ボタンで発動すれば勝利となるのだ。なお、バトル終了後にはソラが『ケアルガ』を習得する。



⬆視点がこの状態のときは、謎の力では吹き飛ばせない大きな敵のカタマリがこちらへ向かってくる。左右に動いて避けよう。

※2……『KH ユニオン クロス』の特典として事前に入手している場合は手に入らない
※3……エンディング後に出現する

断絶の迷宮

CHECK 【制限時間つきの通路①】迫ってくる壁を避けて進む

制限時間は17秒。通路の奥から高速で壁が迫ってきて、ぶつかるとダメージを受けて後方へ吹き飛ばされる。壁にはどこかに空いている場所があるので、『グライド』や△ボタンの『カバースライド』で壁をかわしながら、通路の奥にある部屋へ向かおう。



⬆最初の壁を『カバースライド』でやりすごしたあと、通路の右端を『グライド』で飛んでいけば、扉に早くたどり着ける。

手順4a ●リクと一緒に戦ってシグバールたちを倒す

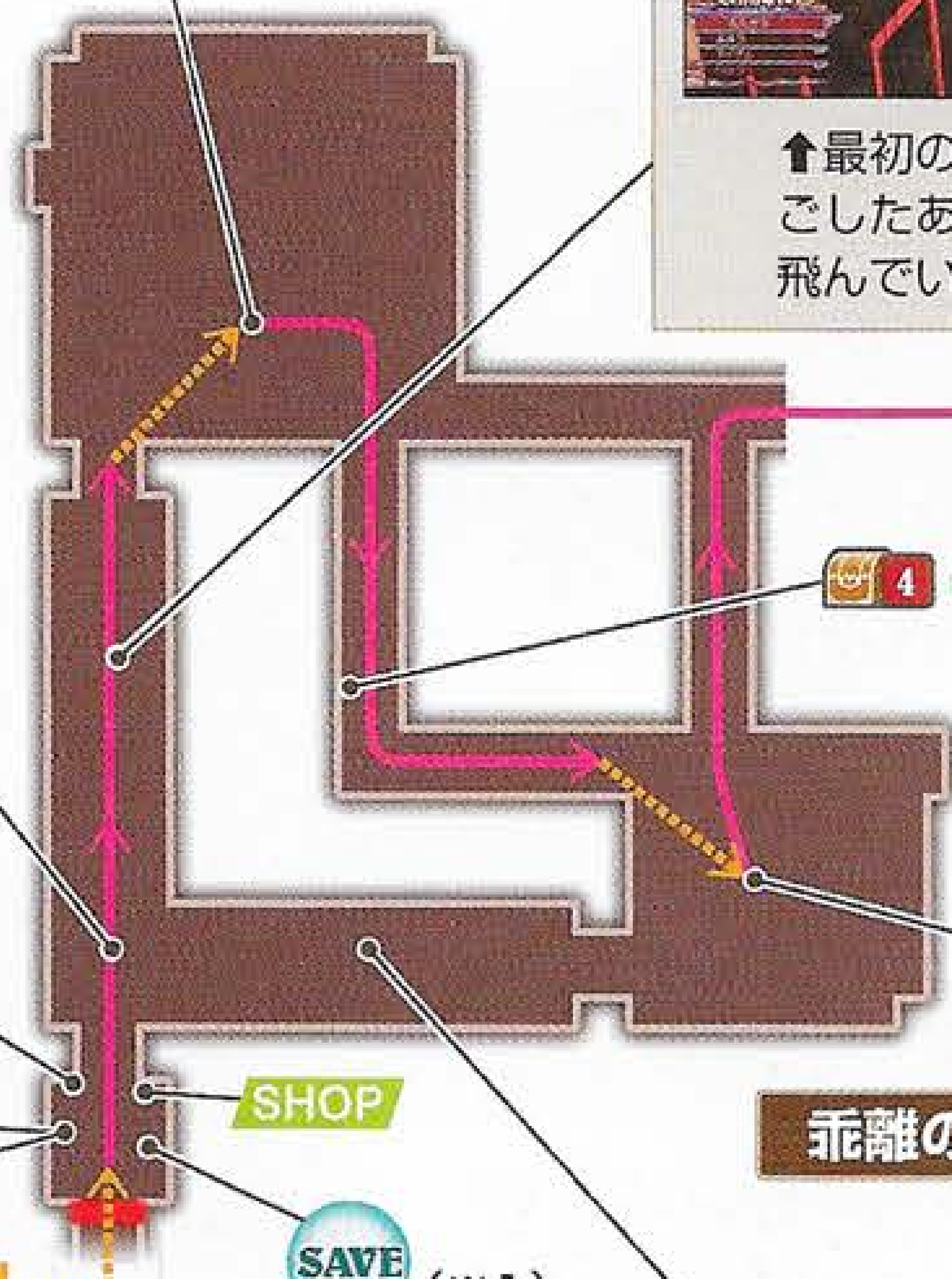
バトル ダーク・リク(→P.650)、シグバール(→P.651)、アンセム(→P.659)

BONUS [ソラ]最大MP+5

この場所にはリクがいて、一緒に敵と戦ってくれる。敵は3人いるものの、アンセムはバトル開始から約20秒後に去っていくので、最初からダーク・リクとシグバールのふたりに攻撃を集中させよう。

CHECK 分岐点の先の通路に注意

乖離の別れ道と孤立の回廊には、それぞれ通路がふた手に分かれている場所がある。4本の通路はいずれも、足を踏み入れると同時にカウントダウンがはじまり、制限時間内に通路の奥にある部屋までたどり着けなければ、扉が閉まってゲームオーバーとなってしまう。通路では、壁や柱がつぎつぎと出現してソラの行く手をはばんでくるので、それらを避けながら進もう。なお、分岐点でどちらへ進んでも、通路の奥の部屋にはかならず両方とも行くことになるが、一方の通路に入った時点でもう一方の通路は通れなくなる。



4 ラストエリクサー

断絶の迷宮の地図 3

ミニゲーム バトルポータルNo.0(→P.457)

SHOP

SAVE (※1)

乖離の別れ道

(→P.349) a

CHECK 【制限時間つきの通路②】せり上がってくる壁を越えながら進む

制限時間は16秒。ソラが通路の奥へ進むのに合わせて、地面から壁がいくつもせり上がってくる。壁を避けるには、ジャンプやフリーランなどでのぼって上から越えるか、下のスキ間をくぐればいい。



⬅3つ目の壁の上にのぼってジャンプしたあと、『グライド』で高い位置を飛んで、一気に扉へ向かうとラク。

CHECK バトルポータルで修行ができる

断絶の迷宮の3ヵ所に、バトルポータルがある。これを△ボタンで調べれば、さまざまな敵が現れる世界に飛ばされ、敵を倒して経験値やマニーをかせげるのだ(詳細はP.456を参照)。いったん断絶の迷宮を訪れると、このワールドをクリアするまではほかのワールドへ行けないので、ソラを成長させたい場合はバトルポータルを利用しよう。



⬆これがバトルポータル。3ヵ所とも同じもの(No.0)で、セーブポイントの近くに浮かんでいる。

手順4b ●王様と一緒に戦ってマールーシャたちを倒す

バトル ルクソード(→P.652)、ラクシーヌ(→P.653)、マールーシャ(→P.654)

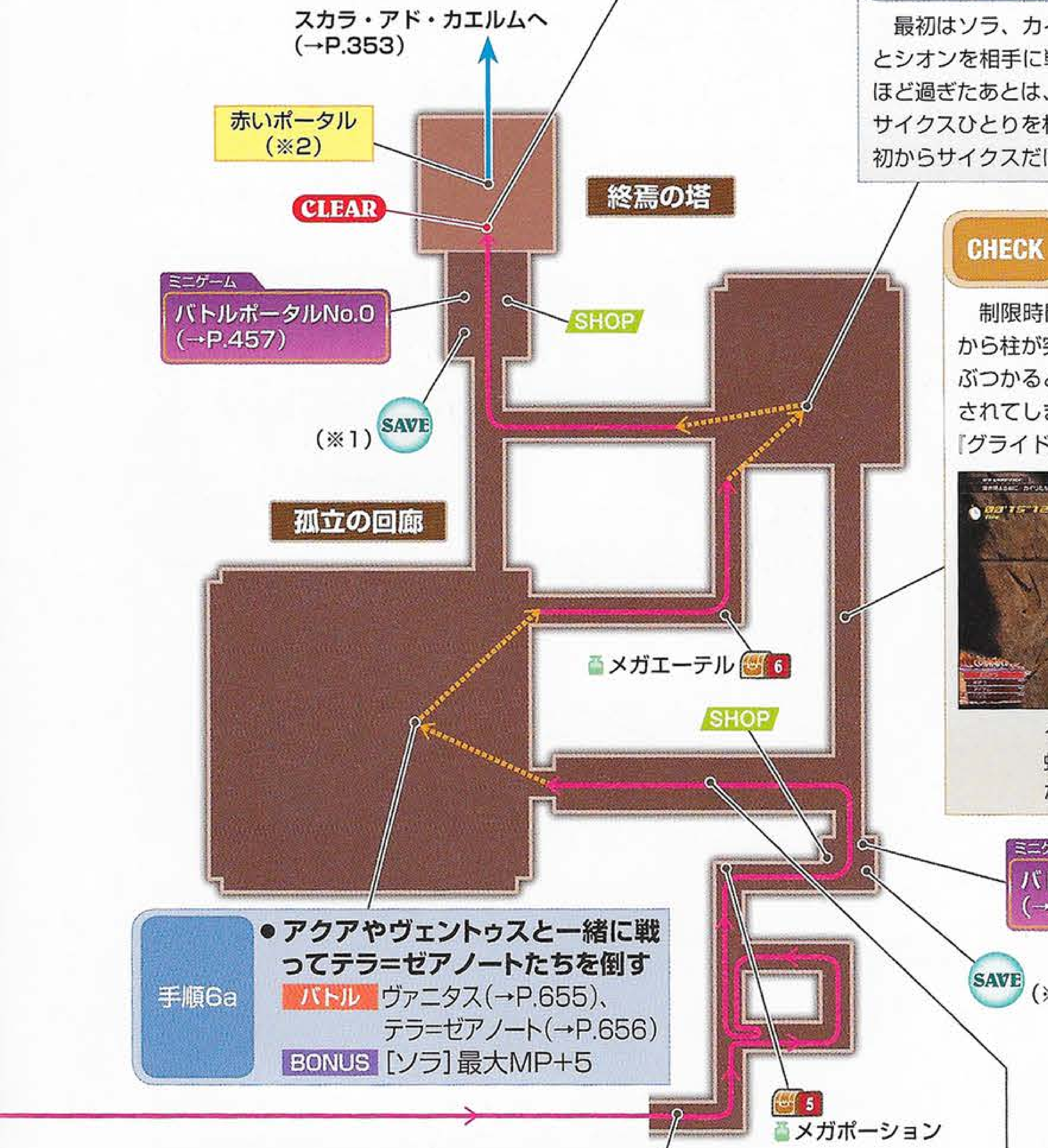
BONUS [ソラ]最大HP+10

この場所では王様が一緒に戦ってくれるが、バトル開始から30秒ほど過ぎると、王様はカードのなかに封じこめられてしまう。王様を助けるため、円形に並ぶ巨大なカードのなかから、ルクソードが隠れているカードを探して攻撃しよう。ルクソードを倒せば、ふたたび王様が一緒に戦ってくれるようになる。

手順7
● **リクや王様と一緒に戦ってアンセムたちを倒す**
バトル アンセム(→P.659)、ゼムナス(→P.660)、ヤング・ゼアノート(→P.661)
BONUS [ソラ]最大HP+10

手順6b
● **カイリやアクセルと一緒にサイクスやシオンと戦う**
● **ロクサスやシオンと一緒に戦ってサイクスを倒す**
バトル シオン(→P.657)、サイクス(→P.658)
BONUS [ソラ]最大HP+10

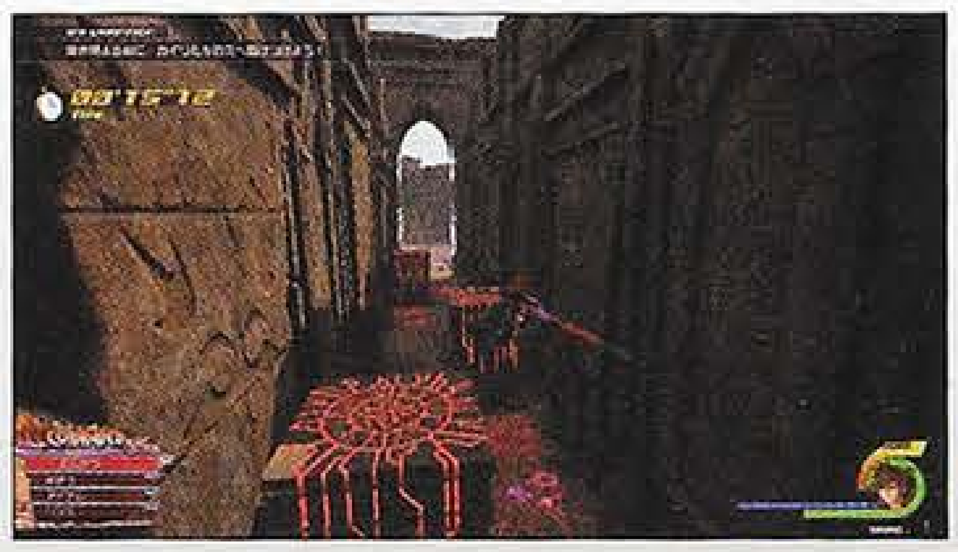
最初はソラ、カイリ、アクセルの3人で、サイクスとシオンを相手に戦う。しかし、バトル開始から1分ほど過ぎたあとは、ソラ、ロクサス、シオンの3人で、サイクスひとりを相手にすることになる。よって、最初からサイクスだけを攻撃していくのがオススメだ。



手順6a
● **アクアやヴェントゥスと一緒に戦ってテラ=ゼアノートたちを倒す**
バトル ヴァニタス(→P.655)、テラ=ゼアノート(→P.656)
BONUS [ソラ]最大MP+5

CHECK 【制限時間つきの通路④】突き出てくる柱を避けて進む

制限時間は18秒。地面が赤く光った場所から柱が突き出てきて、出てくる途中の柱にぶつかると、ダメージを受けて上へ吹き飛ばされてしまう。赤く光った場所を避けながら『グライド』で飛んでいこう。

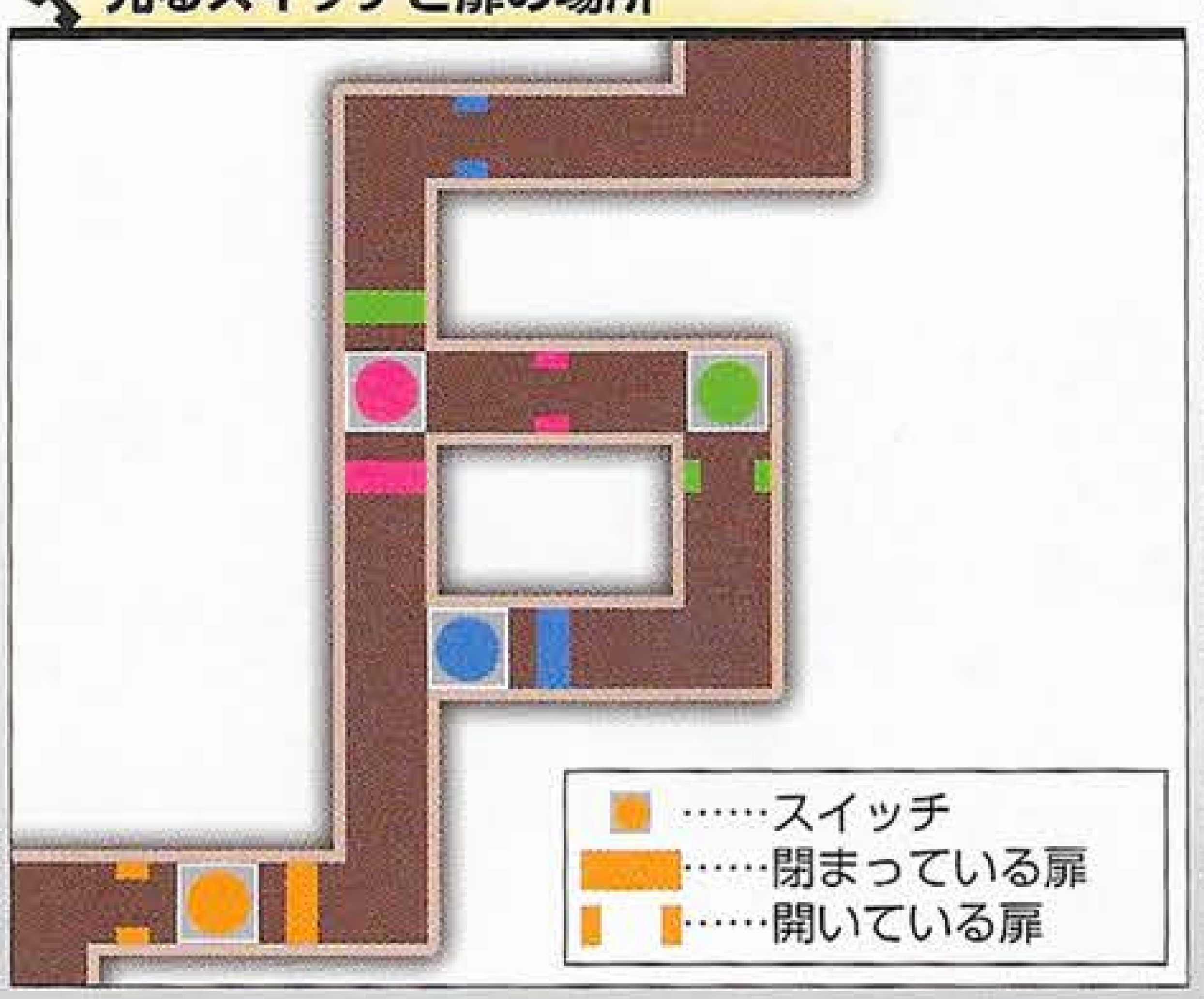


⬆最初は通路の左側を進み、左右に蛇行しつつ扉へ向かえば、柱にぶつからずに扉までたどり着ける。

手順5 ● **スイッチを踏んで扉を開けながら進む**

ここから先の通路の地面には、光るスイッチがいくつかある。それらを踏むと、同じ色に光る扉のうち、開いていた扉は閉じて、閉まっていた扉は開く。先へ進むには、オレンジ→青→緑→赤→青の順に踏んでいけばOK。

光るスイッチと扉の場所



CHECK 【制限時間つきの通路③】壁がない部分を通過する

制限時間は19秒。通路の奥から壁が4回迫ってくるが、『グライド』で飛びながら壁がない部分を通り抜ければかわせる。



⬆最初は中央を、つづいて左右に少しズレた位置を飛んでいく。

※1……ワールドクリア前は、ワールドマップやレストランへの移動とエリアセレクトが行なえない
※2……ワールドクリア後に出現する



スカラ・アド・カエルム



Scala ad Caelum

かつてキーブレード使いたちが集まっていた都。「スカラ・アド・カエルム(天へ続く階段)」という名前のとおり、建物が幾重にも連なって天へ延びている。



このワールドのおはなし

ソラ、ドナルド、グーフィーの3人が飛ばされた先は、青い空と壁の白い建物が印象的な美しい世界でした。長きにわたる戦いに終止符を打つべく、ソラたちはこの地でマスター・ゼアノートとの最後の決戦に挑みます。はたして、マスター・ゼアノートの野望を止めることはできるでしょうか？　そして、姿を消したカイリの運命は……？

「これこそかつてのキーブレード使いの都——
世界はこの街を起点に繋がるのだ」

コマンドメニュー



特徴的な形の塔と風車が描かれたデザイン。風車の羽根はときどき、突風が吹いたかのように高速でまわる。

ショートカット時



シュートロック時





スカラ・アド・カエルム 攻略ガイド

自由に探索できる場所はわずかで、この世界でソラたちが行なうことは宿敵との3連戦のみ。それらすべてのバトルに勝利すれば、エンディングを迎えられるのだ。

天へ続く階段

BATTLE LV ▶ LV 50

手順2 ●レプリカ・ゼアノートを倒す（→P.662）

手順3 ●アーマー・ゼアノートを倒す（→P.663）
●マスター・ゼアノートを倒す（→P.664）



キーブレード墓場へ
（→P.351）

手順1 ●ドナルドやグーフィーと一緒にマスター・ゼアノートを捜す

キーブレード墓場からこのワールドへ飛ばされてきた直後に、ドナルドとグーフィーがパーティーにもどってくる。そのあと、街の広場に入ると、レプリカ・ゼアノート、アーマー・ゼアノート、マスター・ゼアノートとの連続バトルに突入。この3連戦では、リトライ時以外はキャンプメニューが開けないので、バトルの準備は広場へ行く前にすませておくこと。



⬅この先へ進むと引き返せない。やり残したことがないか、よく確認してから進もう。

そのほかのワールド

本作には、特定のタイミングにかぎって訪問できるワールドや、イベントシーンにのみ登場するワールドもある。ここでは、そういった場所をまとめて紹介しよう。

不思議な塔

The Mysterious Tower

光と闇の均衡を見守る偉大な魔法使いイェン・シッドが住んでいる塔。かつて王様はこの地で、キーブレード使いになるための修行を積んだ。塔のなかは、魔法の力のおかげで外からの見た目よりもかなり広い。





⬆光の守護者たちの拠点とも言うべき場所になっており、彼らが話し合いをするときはこの塔に集まることが多い。



レイディアントガーデン

Radiant Garden

賢者アンセムが治めていた、美しい花々に彩られた世界。マレフィセントをはじめとする闇の勢力に占拠され、「ホロウバスティオン」と呼ばれた時期もあったが、現在は平和だったころの姿を取りもどしている。



⬆街の中央に立つ城では、人間として復活したイェンツォが、賢者アンセムの残したデータやレプリカの研究にいそしむ。





闇の世界

Dark World



ハートレスなどの闇の魔物たちがうごめく、強大な闇の力に満ちあふれた世界。特殊な方法を使わなければ出入りすることができず、光の世界の住人がひとたび足を踏み入れると、もとの世界へもどるのは極めて難しい。





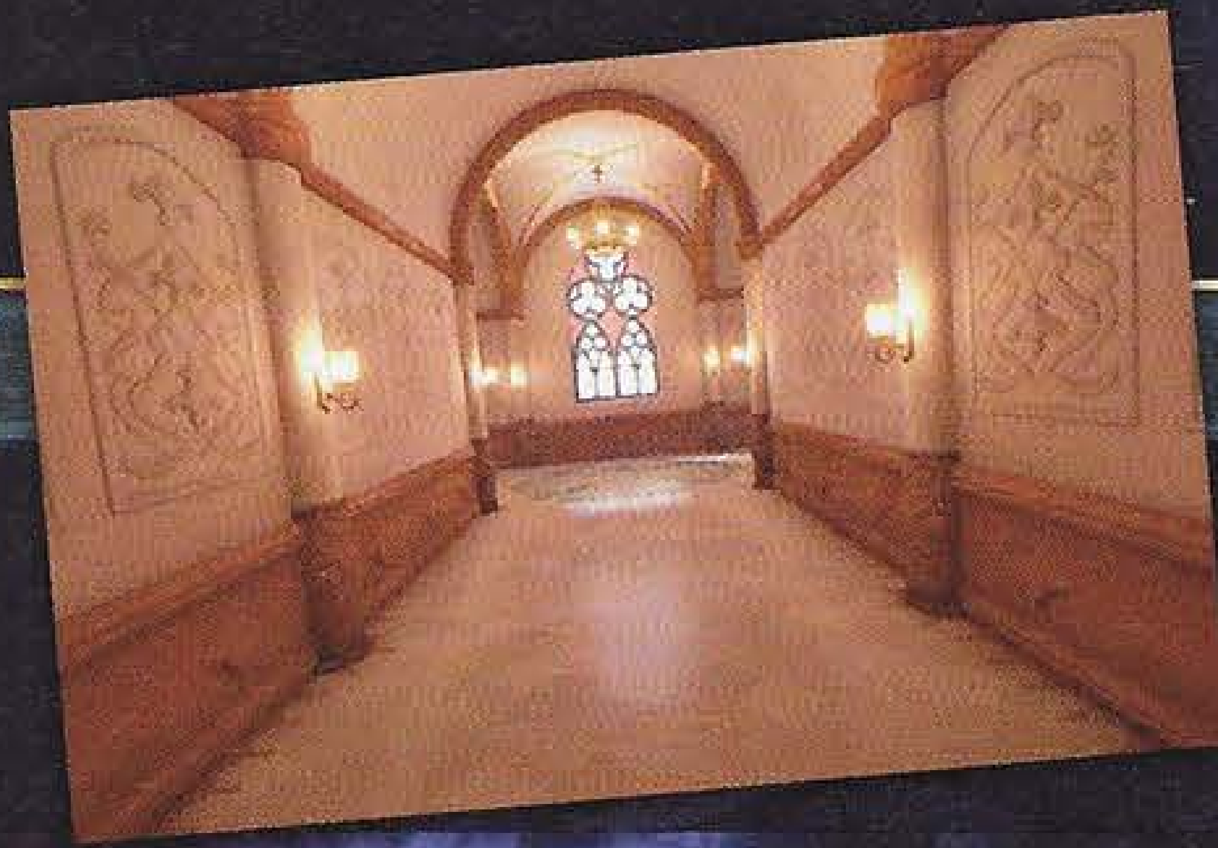
⬆闇の世界では時の流れが止まっており、アクアはこの世界で何年もさまよいつづけている。



⬅リクと王様は、アクアとの繋がりをたどって闇の海岸を訪れるが……。

旅立ちの地

Land of Departure



テラ、ヴェントゥス、アクアの3人が修行に励んでいた世界。光と闇の狭間に位置し、歴代のキーブレードマスターによって代々守られてきた地で、マスターだけが発動できる特殊な仕掛けがほどこされている。



⬆アクアが仕掛けを発動させたことで、この世界は訪れる者の記憶を失わせる「忘却の城」となっていた。



⬅大広間は、かつてテラとアクアがマスター承認試験に挑んだ場所。



デスティニーアイランド

Destiny Islands



暖かい陽の光がそそぐ南の島。ソラ、リク、カイリの家や学校がある本島のまわりに、離れ小島がいくつも浮かぶ。本作に登場するのはそんな小島のひとつで、『KH I』でソラたちがイカダを作っていた島と同じ。





⬆デスティニーアイランドの名物は、星の形をしたパオプの実。これをふたりで食べさせ合うと、たとえ離れ離れになってもかならず結ばれるという言い伝えがある。

秘密の森

Secret Forest

一人前のキーブレード使いを目指すカイリとリアの修行の場として、マーリンが用意した場所。時の流れが外の世界と異なり、この森で長い期間を過ごしても、外の世界ではわずかな時間しか経過しない。



⬆修行の場としては十分すぎるほど広く、マーリンの魔力の強さがうかがえる。



⬆カイリとリアは、この地での修行の合間に少しずつ交流を深めていく。

ディズニーキャッスル

Disney Castle

王様(ミッキー)が治める城で、ドナルドとグーフィーの故郷。各地を飛びまわる王様にかわり、王妃のミニーが留守を預かっており、デイジーやプルートらと一緒に王様たちの帰りを待っている。



⬆チップとデールは、この城からモバイルポータルを通じてソラたちに力を貸す。



⬆中庭にある植えこみの扉は、地下のグミシップの格納庫につながっている。



アートディレクター：エンヴァイロメント(ライティング)
木村洋一
Youichi Kimura

代表作 FFXIII、FFXIV

Q どのような作業を担当されましたか？

A ライティング(光の当てかた)全般の監修、画面の色合い、明るさ、トーンなどの調整です。

Q ライティングを決めるうえで、もっとも大切にしていることは？

A 主役に自然と目が行くようにすることと、プレイヤーの目になじむ見えかたにして、物語への感情移入のさまたげにならないようにすることです。

Q 一番こだわって制作した部分はどこですか？

A ザ・カリビアンは原作が実写作品なので、CGっぽさをできるだけ抑えて、映画を観ているかのような見えかたにすることを目指しました。このワールドの調整には相当な労力をさいていますが、なんとか納得できるものに仕上げられたのは、スタッフが最大限に力を発揮してくれたおかげです。

Q もっとも苦労したことを教えてください。

A かぎられた制作期間のなかでビジュアルのクオリティはどのレベルを狙うのか、調整に苦労しました。しかし、PVが公開されてインターネットなどで高評価の声を多くいただき、勇気づけられるとともに、この方向性で正しいのだと確信が持てましたね。

Q 今回の作品で見てほしいところは？

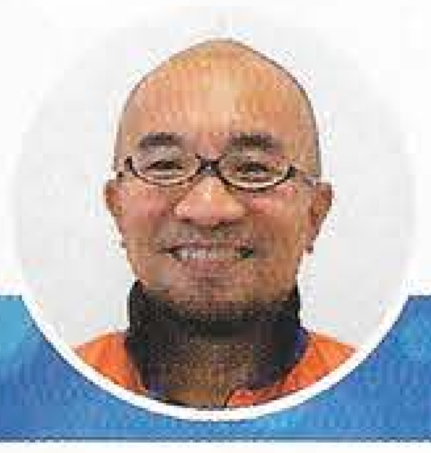
A ラプンツェルが鏡の前でティアラをつけるシーンは、CG映画と同等の技術を使って、原作と比較しても遜色ないくらいの視覚効果を生み出しています。このほかにも、ゲームのイベントシーンとしては少々やりすぎと思えるほど、原作を忠実に再現した場面がところどころにあるので、映画と見くらべてみるとおもしろいかもしれません。

Q 次回作ではどんなことに挑戦したいですか？

A 本作では原作映画の雰囲気を再現することに注力しましたが、これからはよりオリジナリティを出し、原作のオマージュに挑戦していきたいです。

自分だけが知っている本作の秘密

じつは、ザ・カリビアンの青空や雲は、カリブ海ではなく三浦半島で撮影したものです。ほかにも、東京近郊で撮影した空が、いくつかのワールドで使われていたりします。



アートディレクター：エンヴァイロメント(2Dアート)
大谷正樹
Masaki Otani

代表作 KH 3D、KH 1.5、FFX、サガ フロンティア、聖剣伝説 レジェンド オブ マナ

Q 原作映画の背景を再現するにあたって、気をつけたことを教えてください。

A ファンのかたにガッカリされないよう、こまかい部分にもこだわりました。たとえばザ・カリビアンの船を作るときには、参考資料を集め、模型の展覧会や博物館などにも通って研究を重ねています。

Q 一番こだわって制作した部分はどこですか？

A 背景アートチームがかなりの労力をかけたトイボックスは、とても楽しく独創的なワールドになったと思います。ギャラクシー トイズに置かれたおもちゃとその箱は、すべて新規にデザインしたものですが、「本物っぽさ」を出すために何日もおもちゃ屋さんに足を運びました。原作の舞台はアメリカなので、アメリカのお店にも行ったんですよ。

Q もっとも苦労した点は？

A 背景のなかにアルファベットなどの"読めてしまう文字"が多くて、そのチェックが本当にメチャクチャ大変でした。とくにギャラクシー トイズには商品のパッケージなどがたくさんあって、ローカライズチームや法務担当のかた、社内の英語圏出身のスタッフたちにかなり助けてもらいましたね。

Q 開発中の忘れられない思い出を教えてください。

A トイボックスは、最初に企画チームから仕掛けなどの案を聞いて「マジか!?」と驚いたのですが、それに合わせてビックリするような予算とスケジュールを提出したら通ってしまい、「やるしかない！」と身ぶるいしたのを覚えています(笑)。

Q 次回作ではどんなことに挑戦したいですか？

A じつは自分はアクションゲームがあまり得意ではないので、ゲームで観光ができる感じの作品とか作ってみたいですね。VRにも興味があります。

自分だけが知っている本作の秘密

トイボックスのギャラクシー トイズでは、物語的に多くの意味合いを持つ「X」を背景の各所に使っています。また、「7と13」という数もあちこちのデザインに取り入れていて、ザ・カリビアンで乗るリヴァイアサンは、船尾にある窓が7個、その下の装飾が13個なんです。





アニメーションディレクター
浜田康司
Koji Hamada

代表作 KH Re：COM、KH BbS、KH BbS FM、KH 3D、KH 1.5、KH 2.5、KH 2.8、オールスタープロレスリングⅠ、Ⅱ、Ⅲ

Q どのような作業を担当されましたか？

A ゲーム内の全般的なアニメーションのディレクションを行ないました。おもに、エネミーや各ワールドのディズニーキャラクター、街の人などです。

Q ラプンツェルの長い髪の毛を動かすのは難しかったのではありませんか？

A とても大変で、物理設定班が最後まで調整を重ねていました。地面に引きずっている部分の処理や、身体の横にまわしている髪が腕やスカートに干渉する問題など、かなり手こずりましたが、ひとつの答えにたどり着けたと思っています。

Q キャラクターの動きの作成で苦労したことは？

A トイボックスのウッディとバズは、原作ではあまり攻撃をする場面がなく、攻撃モーションを作るときにとても悩みました。でも、監修をしてくださったピクサーのスタッフさんから臨機応変にアドバイスをいただけて、非常に助かりましたね。

Q 開発中の忘れられない思い出を教えてください。

A キングダム・オブ・コロナでのダンスのモーションを作成するために、スタッフの数名が会議室でダンスの練習をしたことです。モーションの参考になるのは、原作映画のなかでの動きと、ディズニーさんから教えていただいたダンスの動画だけでした。たまたまダンスを習っている人がいたので、その人と数名のスタッフとで試行錯誤しながら練習し、そこで学んだ動きをもとに、ゲーム中のダンスのモーションを爽快感ある動きに調整しています。

Q 今回の作品で見てほしいところは？

A 街にいる人たちですね。あまり多くのモーションを作成することはできず、反省点も多いですが、楽しんで作業できた部分です。

自分だけが知っている本作の秘密

モンストロポリスの工場でサリーとマイクがペンキをかぶったあとは、リフトのそばで遊ぶ彼らとブーの姿を見ることができます。じつは、ソラたちがレーザーをよけてベルトコンベアを進んでいくときにも、コンテナの陰でサリーたちが遊んでいるので、見てみてください。



アニメーションディレクター
品川宗則
Munenori Shinagawa

代表作 KHⅡ、KH Re：COM、KH Days、KH coded、KH BbS、KH Re：coded、KH 3D、KH 1.5、KH χ、KH 2.5、KH アンチェインド キー、KH 2.8

Q 原作映画の動きを再現するにあたって、気をつけたことを教えてください。

A 原作のイメージやキャラクター性を損なわないようにすることに、もっとも注意して制作しました。トイボックスを担当したチームは、キャラクターのフィギュアをそばに置いて動きの研究をするくらい、気合いを入れて作業をしていましたね。

Q カットシーンからバトルへシームレスでつながる場面は、どんなところに気を使いましたか？

A バトルのアニメーションに切りかわるときに、キャラクターのポーズがきちんと合うようにすることです。開発の終盤には、位置やポーズがズレるバグがあって、調整するのが大変でした。

Q "「KH」らしい"動きとは、どんなものだと思いますか？

A キャラクター性がきわだっていて、シリアスな雰囲気もコミカルな感じも混じった、見ている人を引きつける動きですかね。モーションキャプチャーの動きはリアルですが、演じている人の存在がどこかに感じられるのに対して、「KH」シリーズの動きはすべて手つけにこだわっているので、人間の演技では出せない魅力がいっぱい詰まっています。

Q 過去のシリーズ作品を参考にした部分や、変えようとした部分があれば教えてください。

A 今回はシリーズの集大成なので、過去の作品に出てきた印象的なシーンの演技などを取り入れています。「前にこの動き見たかも」というのが、いくつかあるのではないでしょうか。

Q 開発中の忘れられない思い出を教えてください。

A 監修をしていただいたディズニーさんやピクサーさんに、「クオリティが原作映画のようだ！」と喜んでもらえたのがうれしかったです。

自分だけが知っている本作の秘密

マスター・ゼアノートの特徴でもある指をニギニギと小刻みに動かすしぐさですが、チェス風のゲームをする少年時代のゼアノートも、指を少し動かしています。子どものころからのクセだったということにしてみました。



MINI GAME CHAPTER 5 ミニゲーム



MINIGAME

ミニゲームの基礎知識




ソラたちが訪れる各ワールドでは、さまざまなミニゲームをプレイできる。すべてのミニゲームを遊びつくして『キングダム ハーツIII』をとことん楽しもう。

ミニゲームの種類と特徴

本作でプレイ可能なミニゲームは、下の表の12種類。そのうちの『セブンプリンズ』は7種類、『クラシックキングダム』は23種類のゲームの集まりなので、実質的には40種類ものミニゲームを遊べるのだ。多くのミニゲームでは右記の点が共通しているほか、好成績を収めてクリアすると、冒険に役立つものが手に入る。ちなみに、一部のミニゲームは物語の途中でかならず挑戦するが、そのときはルールが多少ちがう(詳細は各ミニゲームのページを参照)。

多くのミニゲームに共通する要素

- OPTIONSボタンでポーズをかけて「リトライ」を選ぶと、最初からやり直せる
- スタート時にHPやMPなどが全回復する
- フォームチェンジを行なっていた場合は、スタート時に解除される
- シチュエーションコマンドが出現していた場合は、スタート時に消滅する

ミニゲームの種類

※★……ワールドの物語中でかならず挑戦するミニゲーム

名前	遊べるワールド	詳細
①幸運のマーク	大半のワールド	P.361
②セブンプリンズ		P.382
③クラシックキングダム	どこでも(キャンプメニュー内)	P.394
④リトルシェフのレストラン	トワイライトタウン(※1)	P.407
⑤VERUM REX -Beat of Lead-★	トイボックス	P.415
⑥フェスティバルダンス★	キングダム・オブ・コロナ	P.423
⑦フローズンスライダー★	アレンデール	P.426
⑧ティガーのベジタブルファーム★	100エーカーの森	P.435
⑨ランピーのフルーツキャッチ★		P.440
⑩プーのハニーポット★		P.442
⑪フラッシュトレーサー★	サンフランソウキョウ	P.446
⑫バトルポータル	大半のワールド	P.456



※『幸運のマーク』『セブンプリンズ』『クラシックキングダム』『リトルシェフのレストラン』『バトルポータル』は、「プレイレコード」の「ミニゲーム」の欄には含まれないが、本書ではミニゲームとしてあつかっている
※1……ワールドマップや各地のセーブポイントから直接プレイしに行くことも可能

ミニゲームの特徴❶
貴重なアイテムなどが手に入る



ミニゲームを遊ぶと、その結果に応じて、食材、キーブレード、アビリティなどが入手できる。それらのなかには、特定のミニゲーム以外では手に入らないものも多い。

ミニゲームの特徴❷
モバイルポータルに記録が残る



モバイルポータルの「プレイレコード」には、それぞれのミニゲームのスコアやクリアタイムなどの最高記録が登録される。限界まで記録を更新することに挑戦してみるのもいいだろう。



ミニゲーム 1

幸運のマーク

遊べる時期	トワイライトタウンでデビルズウェーブを撃退したあと

トワイライトタウンに住むオレットたちのあいだでは、幸運のマークの撮影が大流行。冒険中に幸運のマークを見つけたら、忘れずにカメラで撮るようにしたい。

基本ルール 幸運のマークをカメラで撮影しよう

冒険で訪れるワールドの各所には、王様のシルエットに似た「幸運のマーク」が隠されている（下の写真を参照）。幸運のマークは全部で90個あり、写真を撮っていけば（→P.200）、その数に応じて右の表のアイテムがもらえるのだ。なお、ソラたちが右下の表のセリフをしゃべったときは、近くに幸運のマークがあるので探してみるといい。

幸運のマークを撮影した数に応じてもらえるもの

撮影した数	もらえるもの	撮影した数	もらえるもの
1個	APアップ	40個	パワーアップ
3個	メガポーション	45個	マスターネックレス
5個	エキスパートリング	50個	ワイズリング
10個	サンダラレット	55個	ガードアップ
15個	ムーンアミュレット	60個	オリハルリング
20個	マジックアップ	65個	コズミックベルト+
25個	スターチャーム	70個	ロイヤルリボン
30個	リボン	80個	オリハルコン
35個	バスターバンド+	90個	ミッキーブローチ（※2）

※2……さらに「隠れ王様」のトロフィーを獲得（もしくは実績を解除）できる



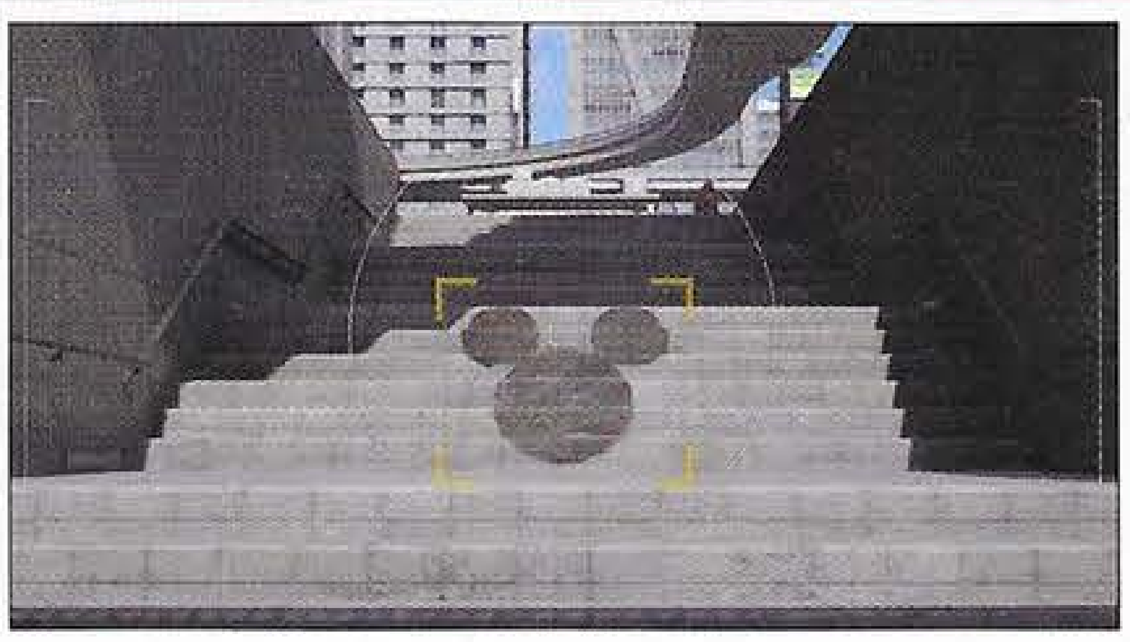
←幸運のマークは、壁や床のくぼみ、3つ並んだ岩、積まれた丸太の断面など、さまざまなもので表現されている。

幸運のマークが近くにあるときにしゃべるセリフ

キャラクター	セリフ
ソラ	あれ幸運のマークだよな！
ドナルド	あそこに幸運のマークがあるよ
グーフィー	こんな所にも幸運のマークがありそうだよね

撮影方法 黄色いヒントが現れたときがシャッターチャンス

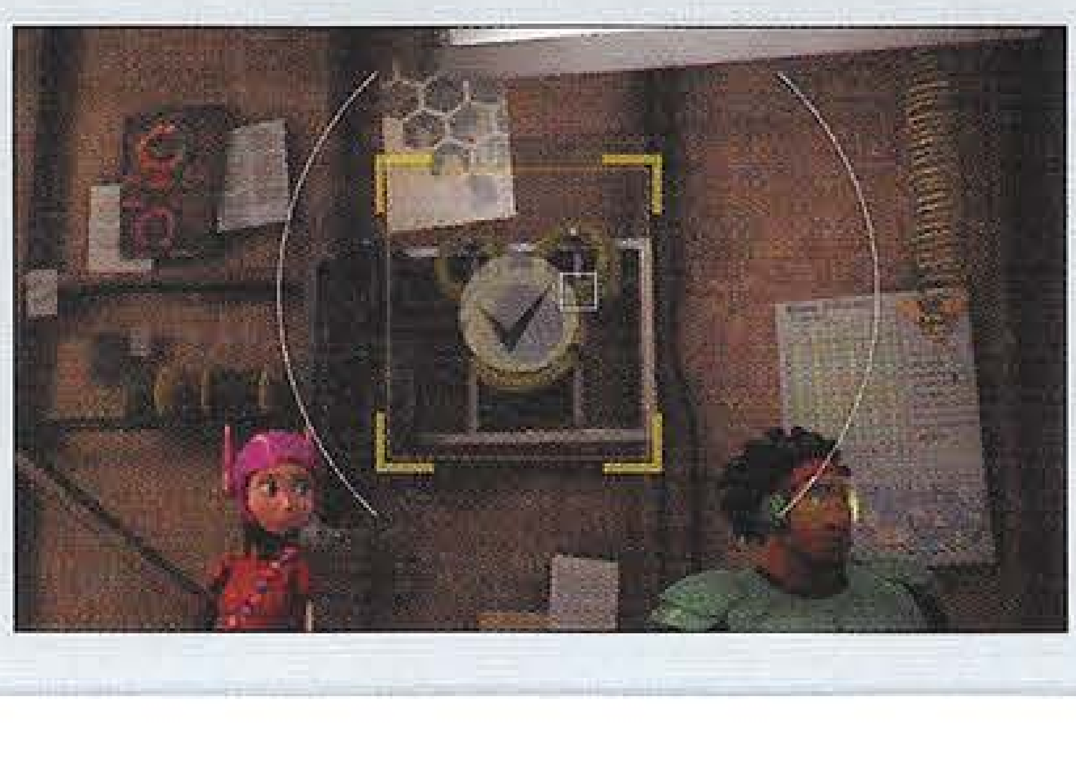
カメラの起動中、幸運のマークをフレーム内にキレイに収めると、右のような黄色いヒント（四角いワク）が表示される。ここでR1ボタンを押せば、幸運のマークの撮影が可能。一方、距離や角度が適切でないと、ヒントが表示されなかったり赤で表示されたりする。そのときにシャッターを切っても、幸運のマークを撮影したと見なされないので注意。



←カメラが幸運のマークを検知すると、自動的にヒントが表示される。

コラムポータル 幸運のマークを撮影した写真はモバイルポータルで確認できる

モバイルポータルの「幸運のマーク」では、各ワールドで撮影した幸運のマークの写真を見られる。これらの写真は、アルバムとは別に保存されていて、アルバムから削除しても消えないのだ。ちなみに、撮影ずみの幸運のマークをもう一度撮影したときは、「幸運のマーク」で見られる写真を上書きするかどうかを選べる。



←撮影ずみのものにカメラを向けたときは、チェックマークが表示される。

幸運のマークの場所

全90個の幸運のマークの撮影場所を一挙に紹介。最寄りのセーブポイントやそこからのルートも記載しているので、コンプリートを目指すときに役立ててほしい。

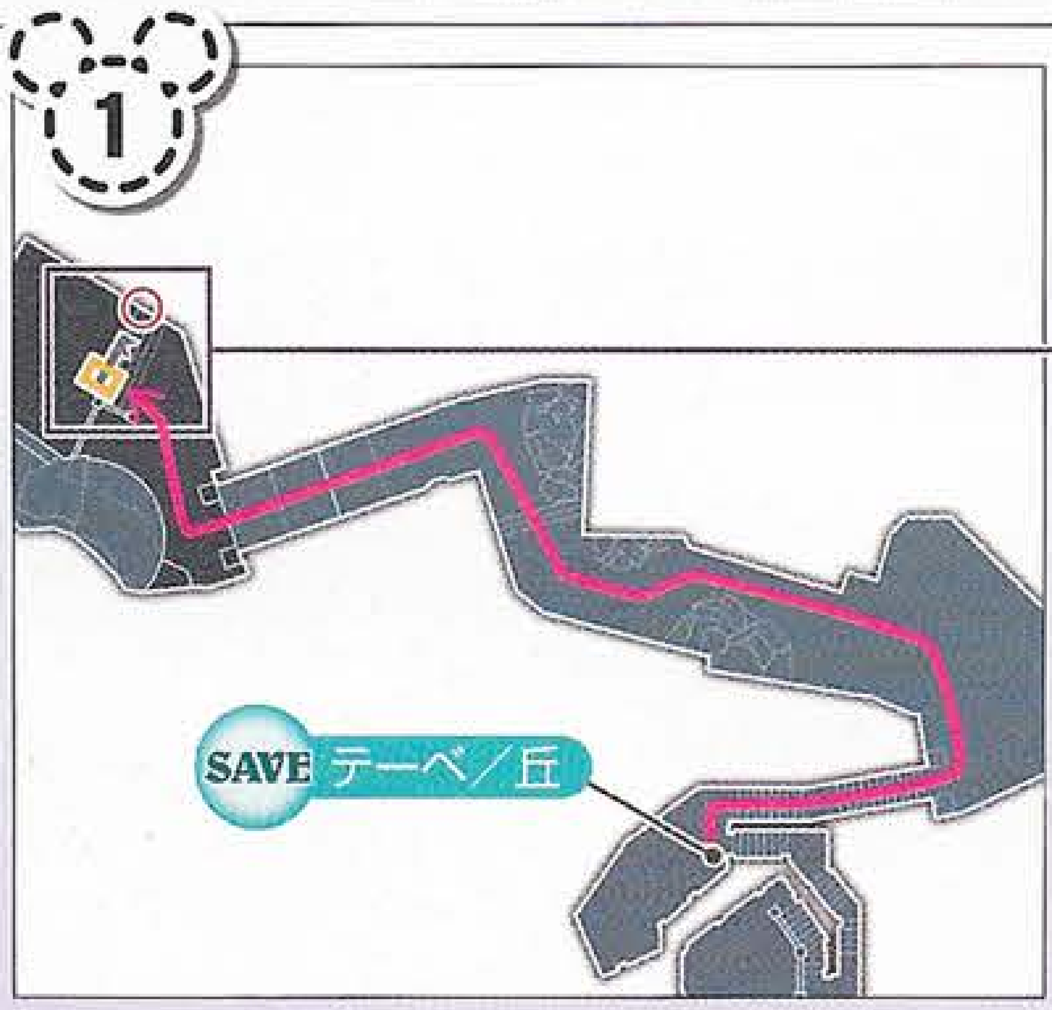
※幸運のマークは、ワールドごとにモバイルポータルの「幸運のマーク」と同じ並び順で掲載。併記している番号は本書で独自につけたもので、CHAPTER 4(→P.210)と対応している。

※ 🔑 ……幸運のマークを撮影するのにオススメの場所と向き

オリンポス

このワールドにある幸運のマーク 12個

1

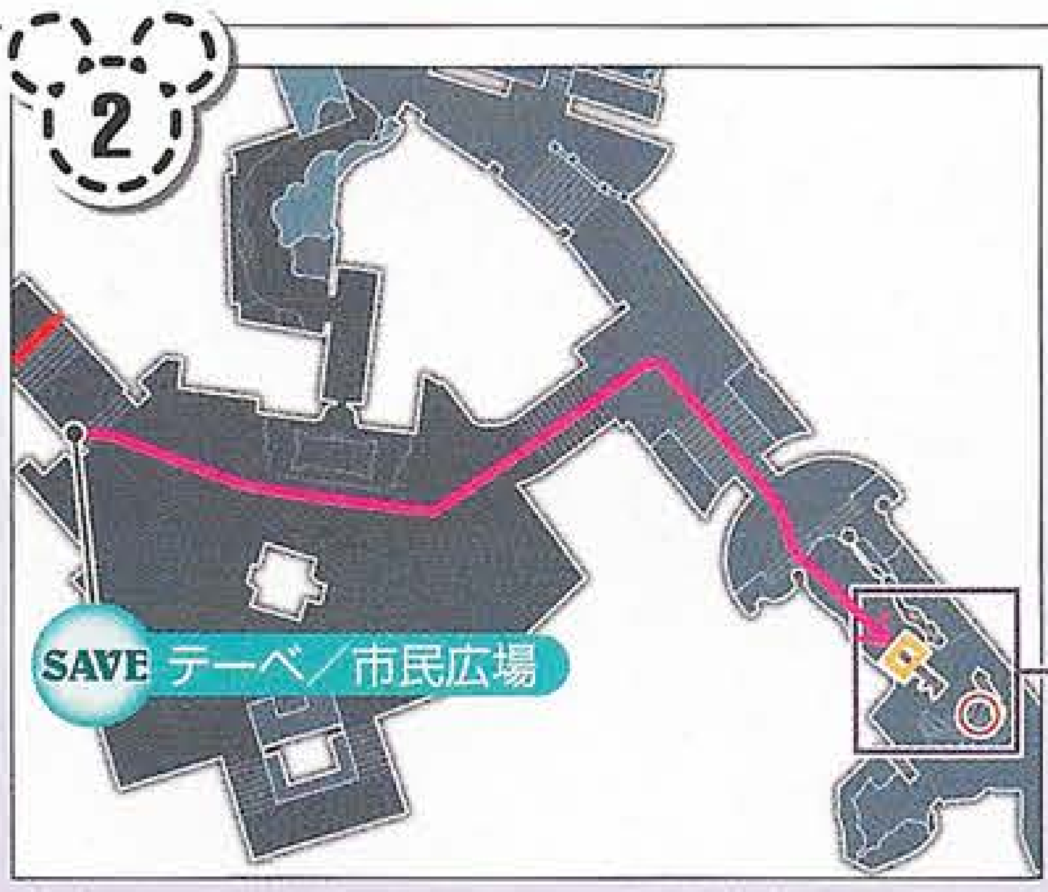




壁のくぼみ



2

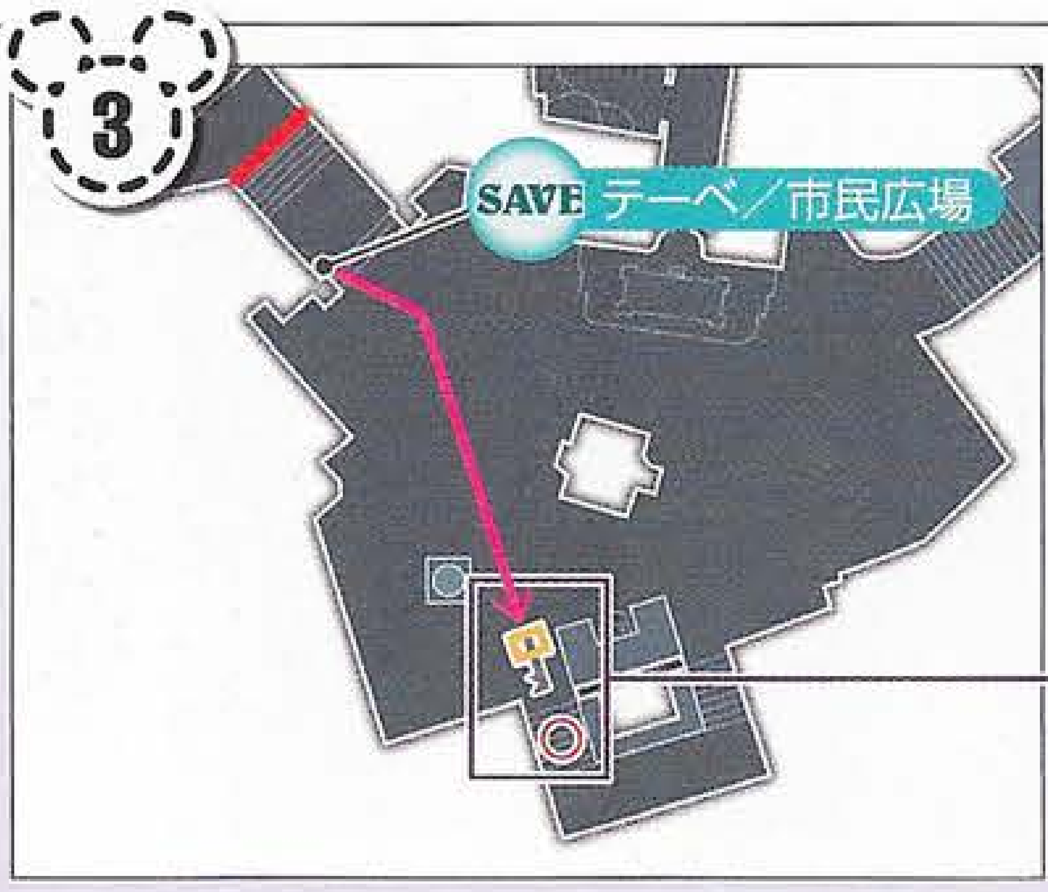




ガレキのくぼみ

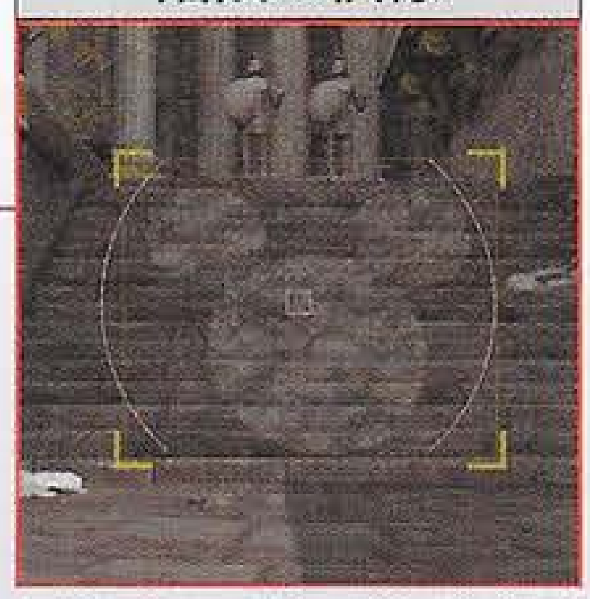


3

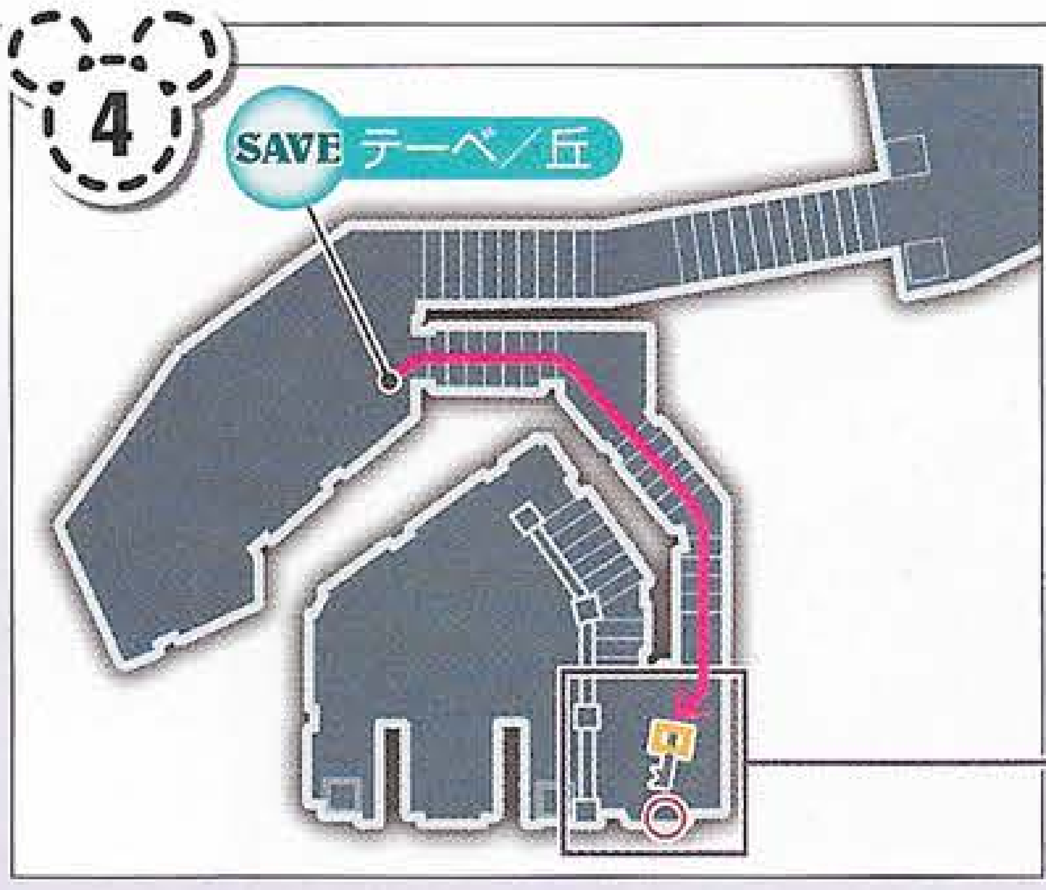


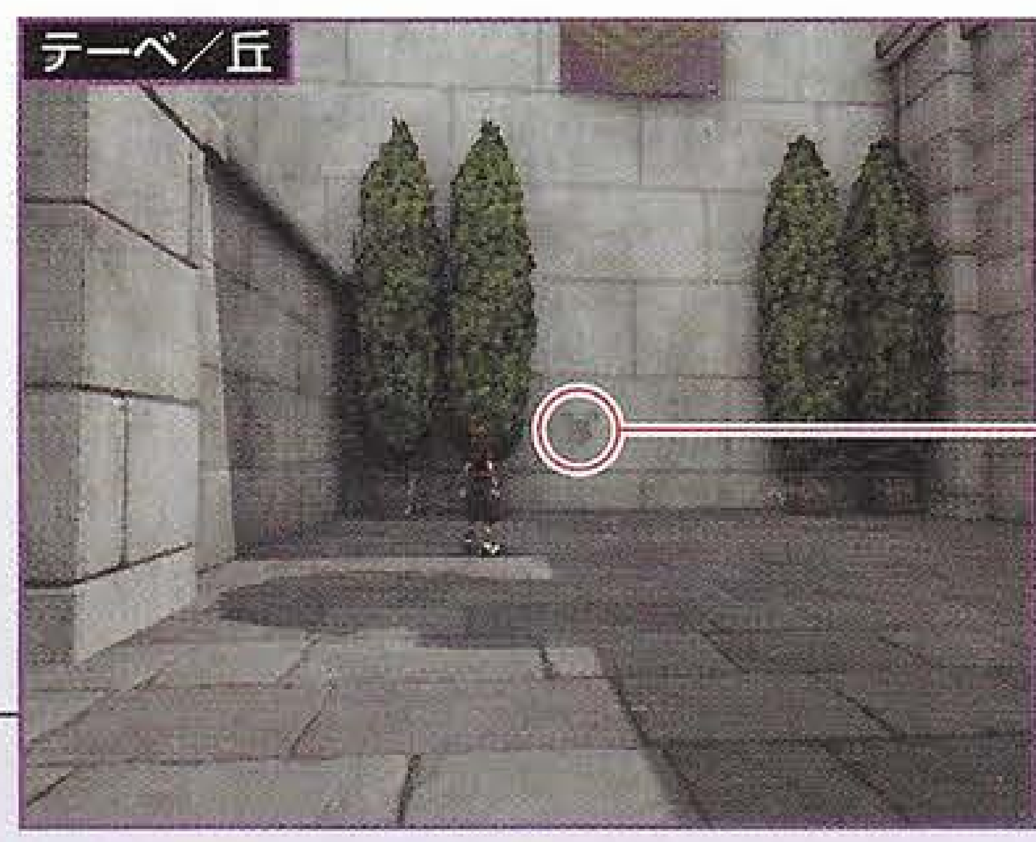


階段の模様

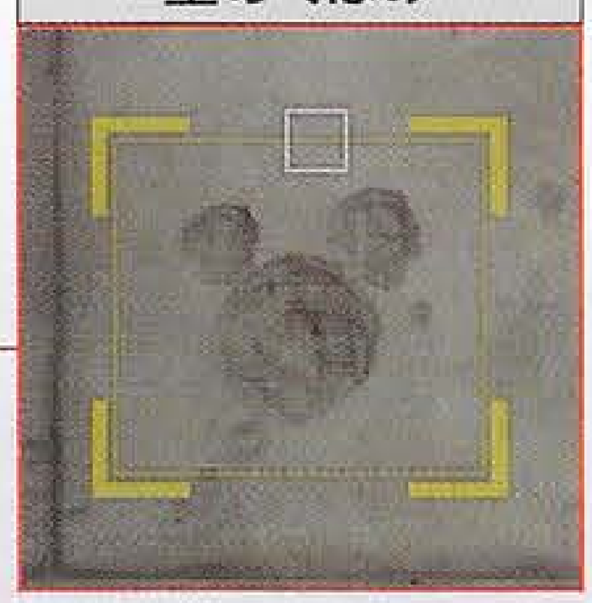


4

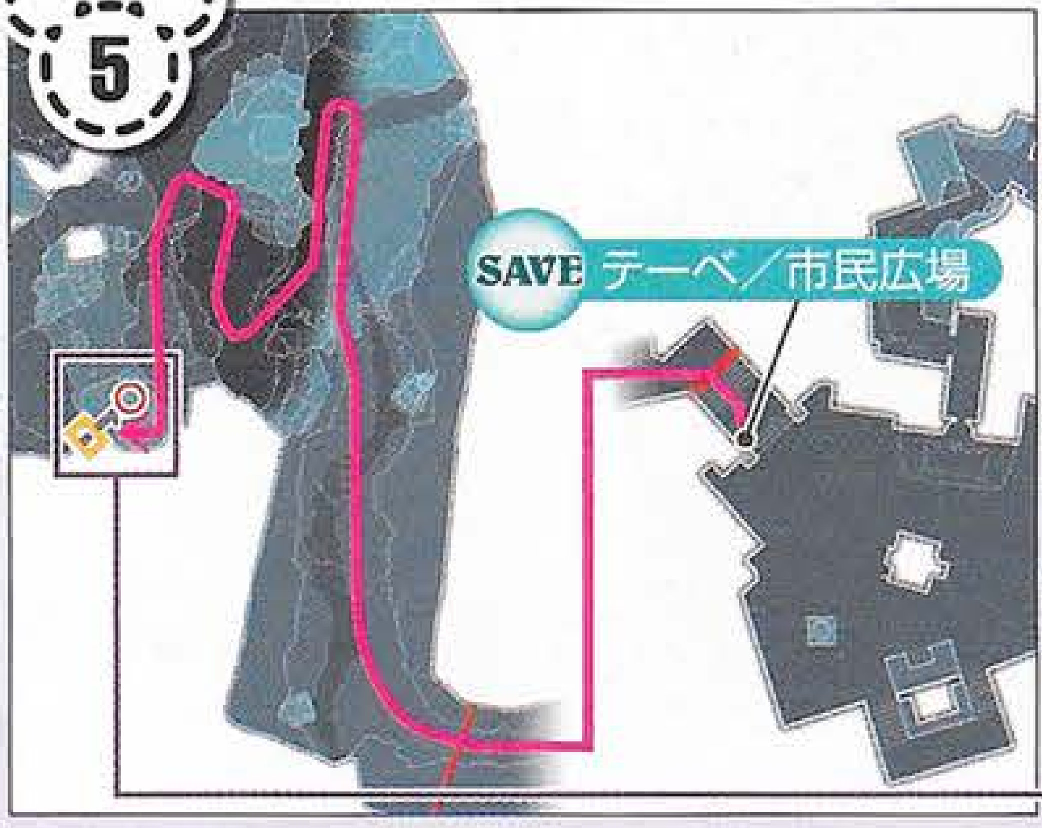




壁のくぼみ



5

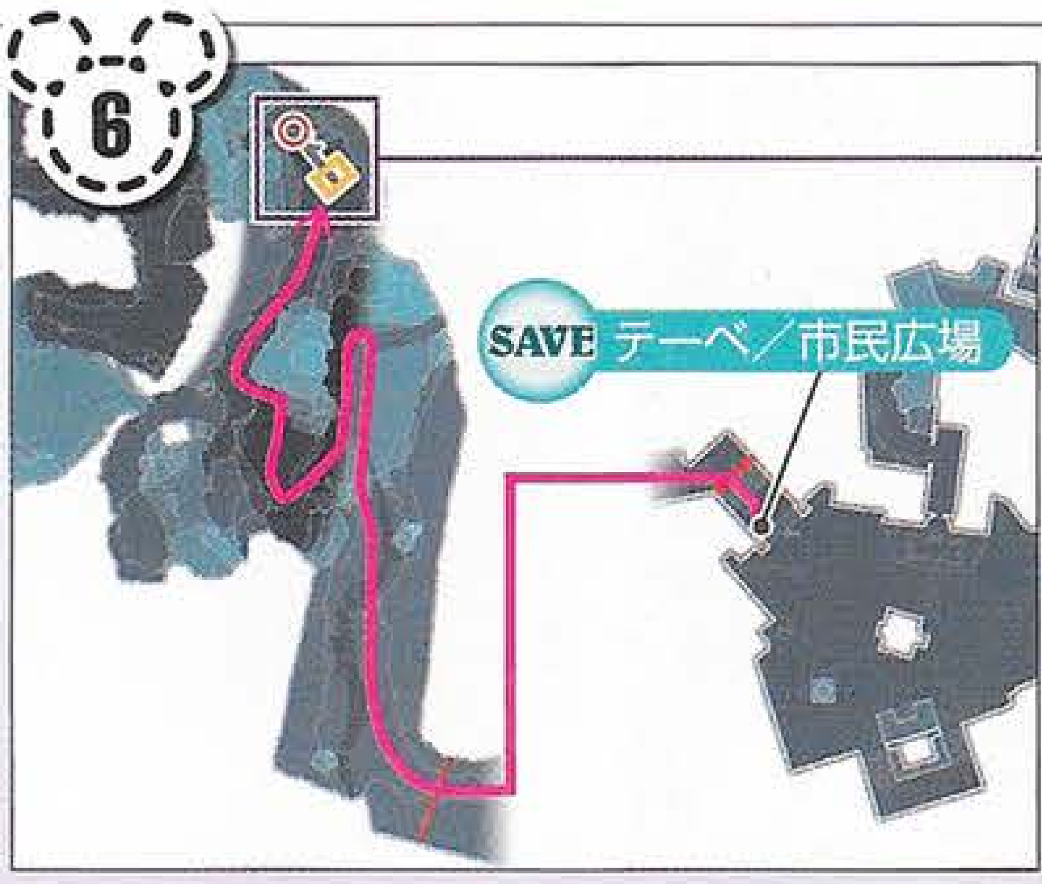




柱のくぼみ



6



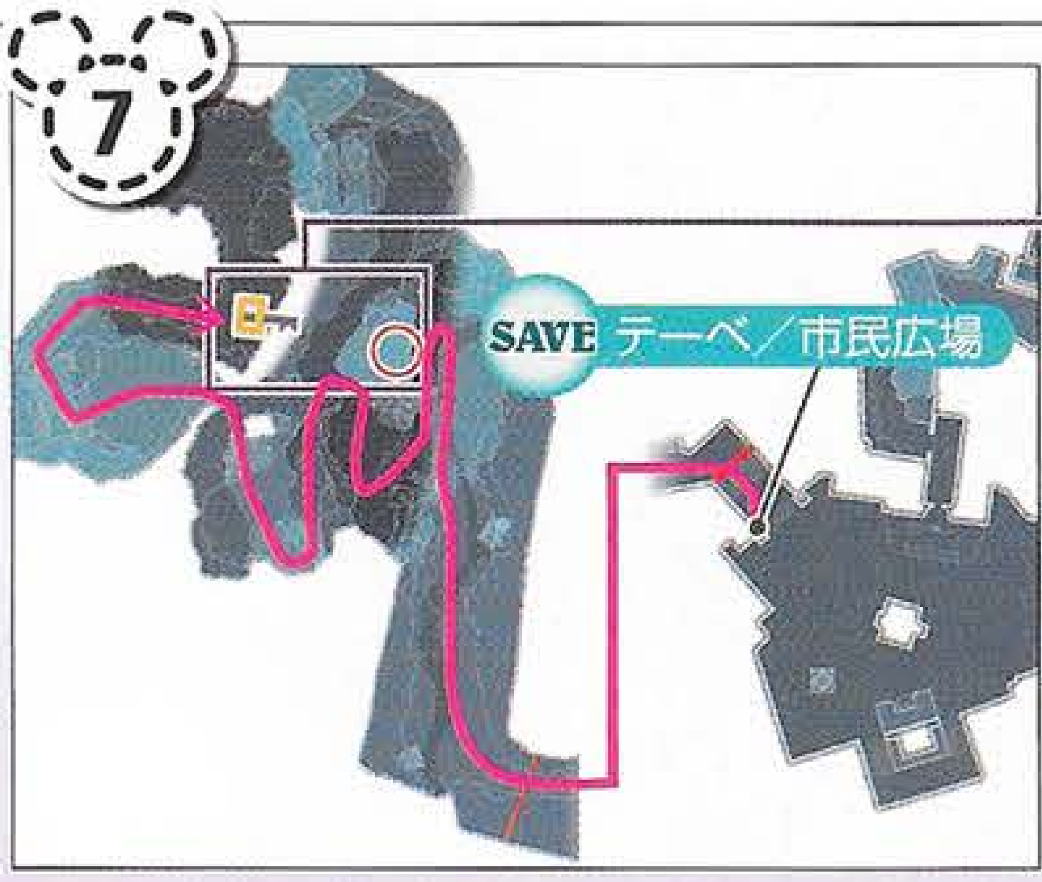


岩壁のくぼみ



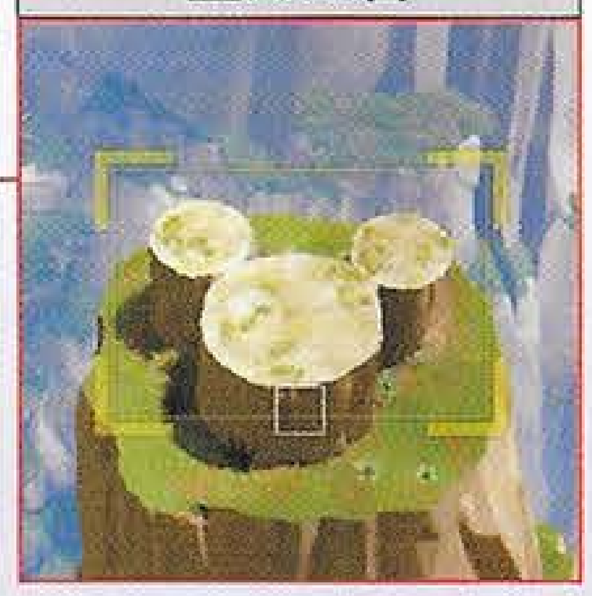
※滝の増水を止めたあとに撮影できる(→P.227)

7

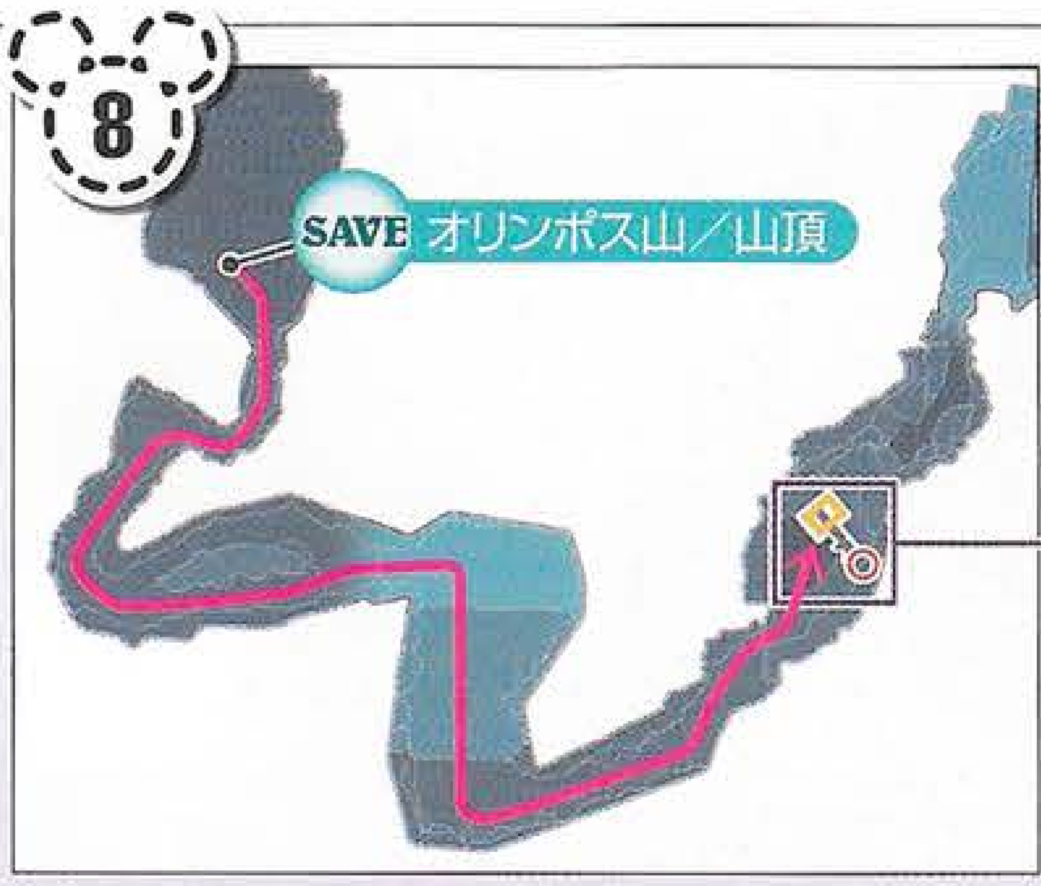




並んだ岩

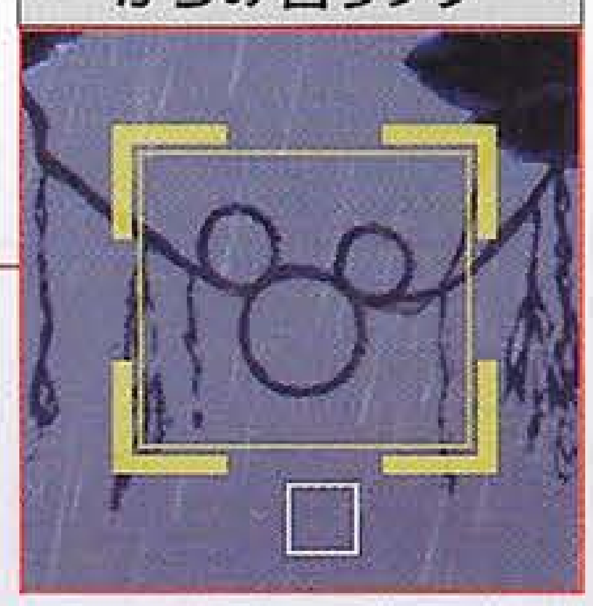


8

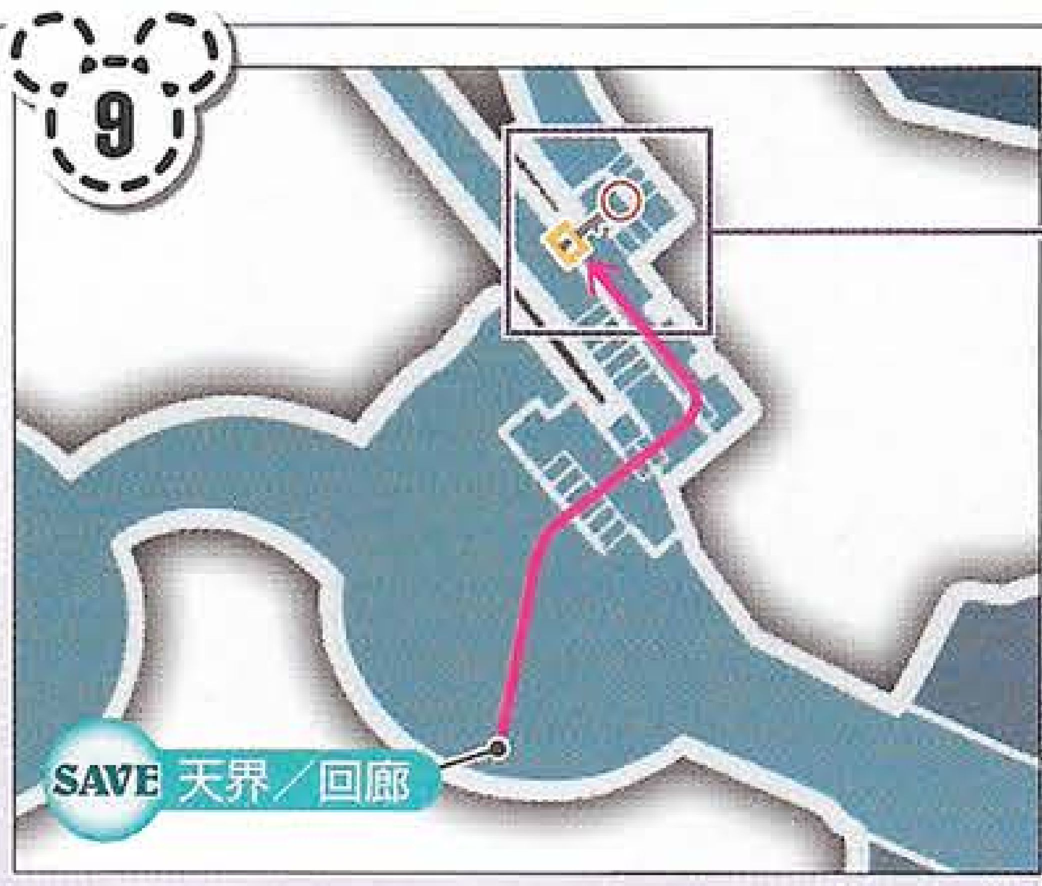




からみ合うツタ

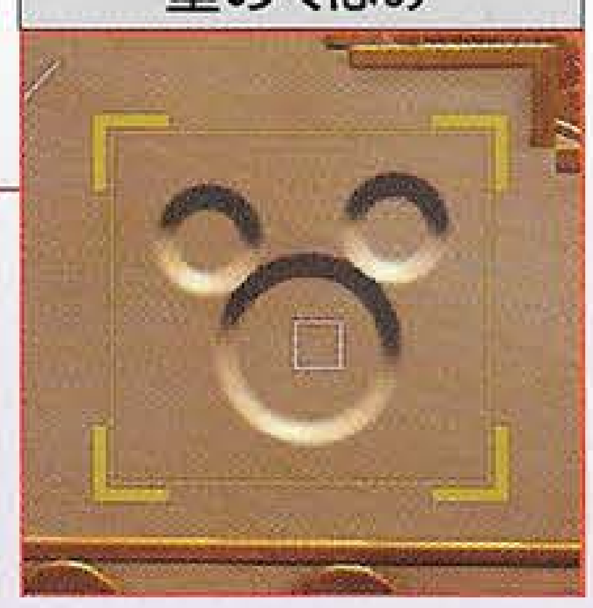


9

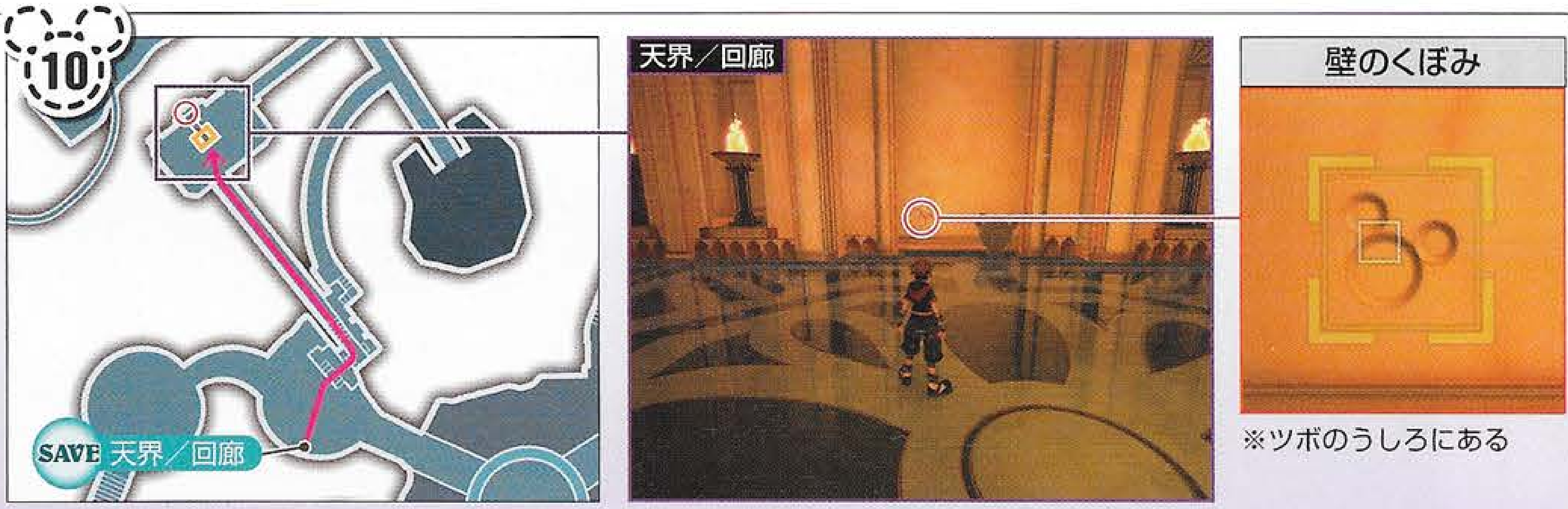




壁のくぼみ

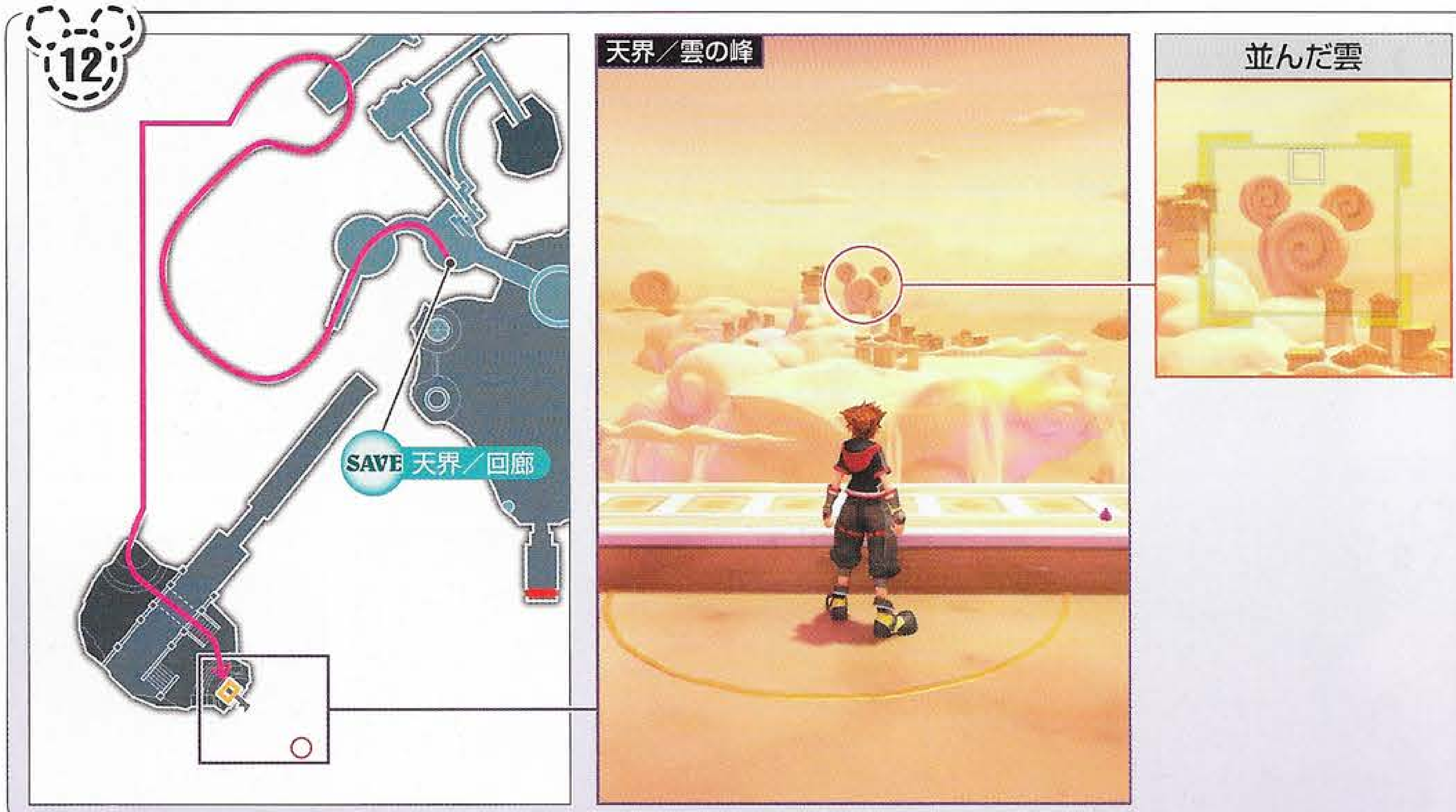


Index



※ツボのうしろにある



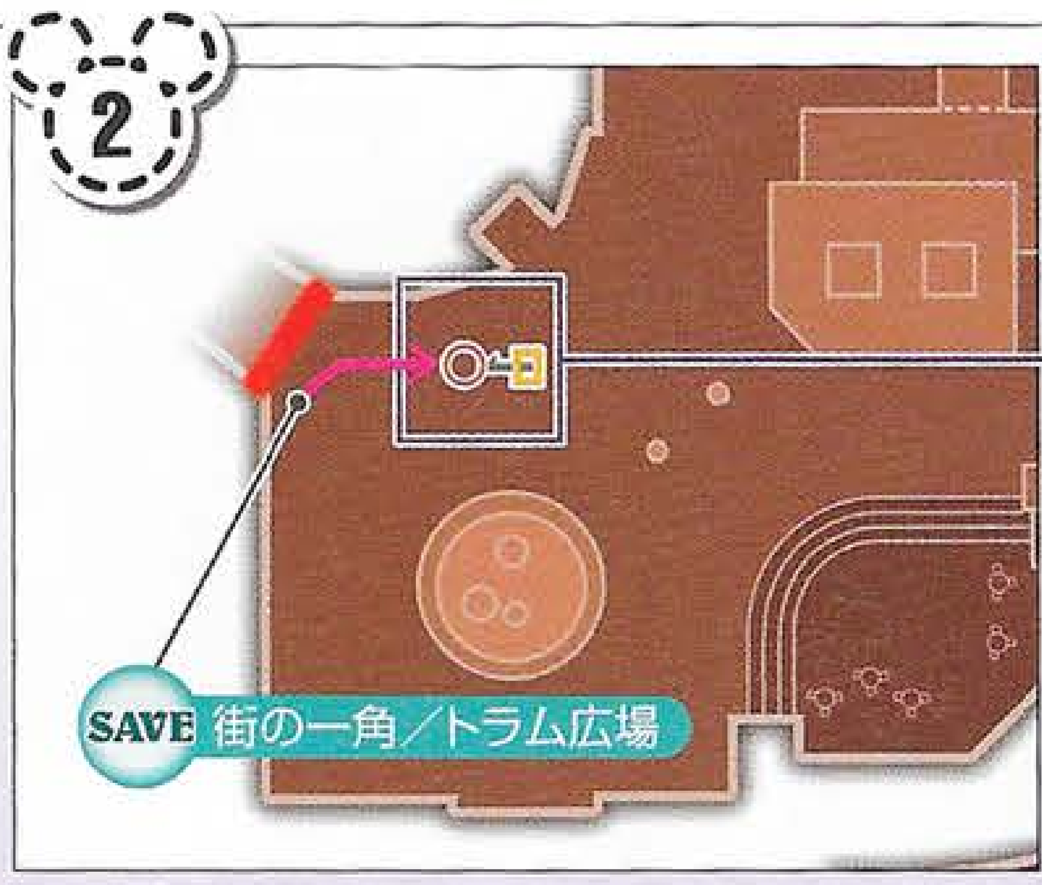


トワイライトタウン

このワールドにある幸運のマーク　9個



2



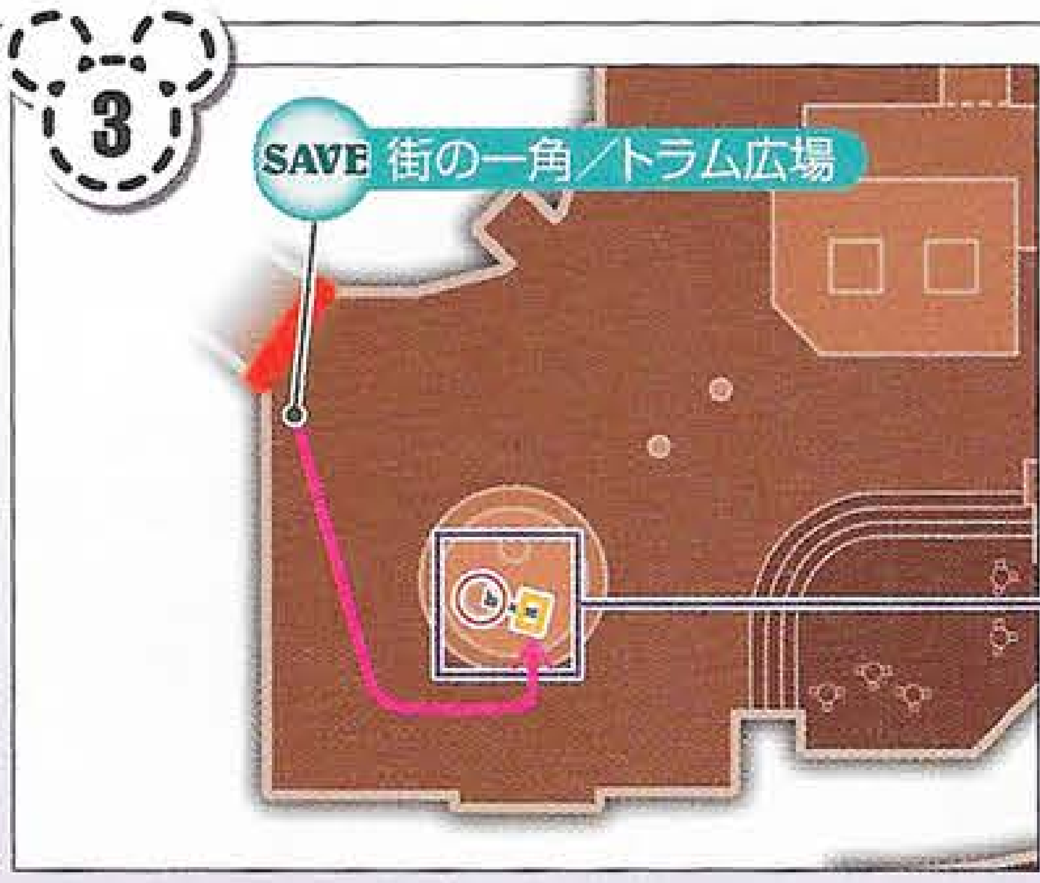


路面電車の屋根のくぼみ



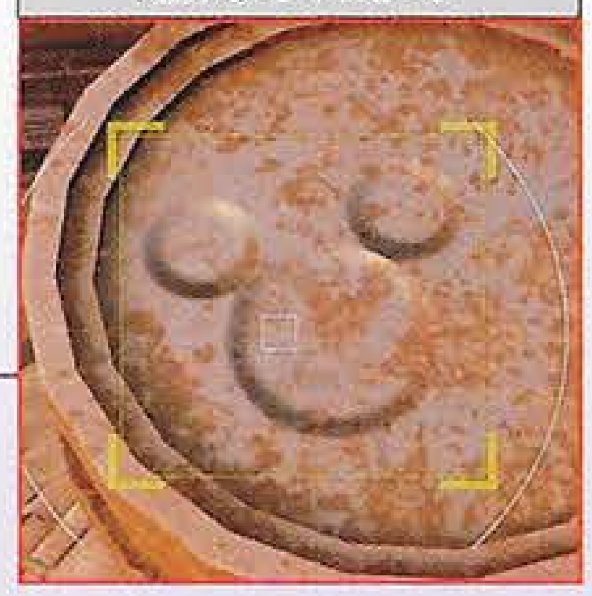
※路面電車は一定のルートを移動している

3

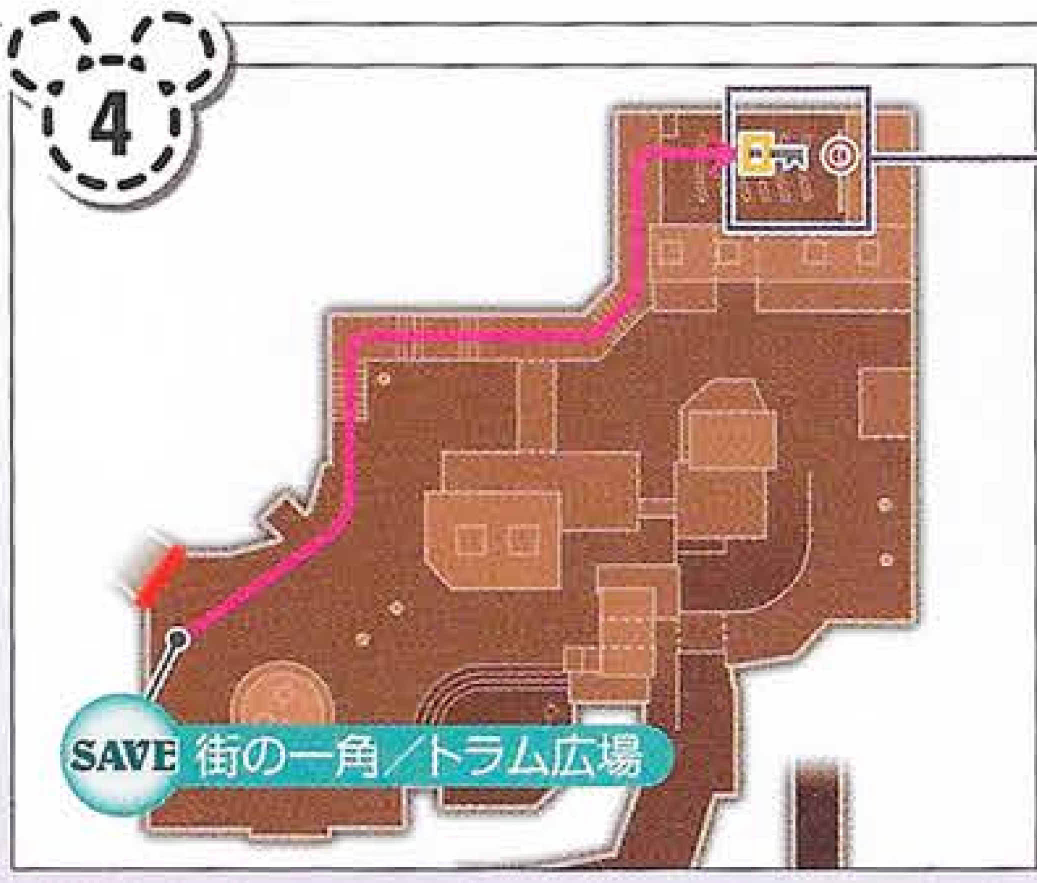


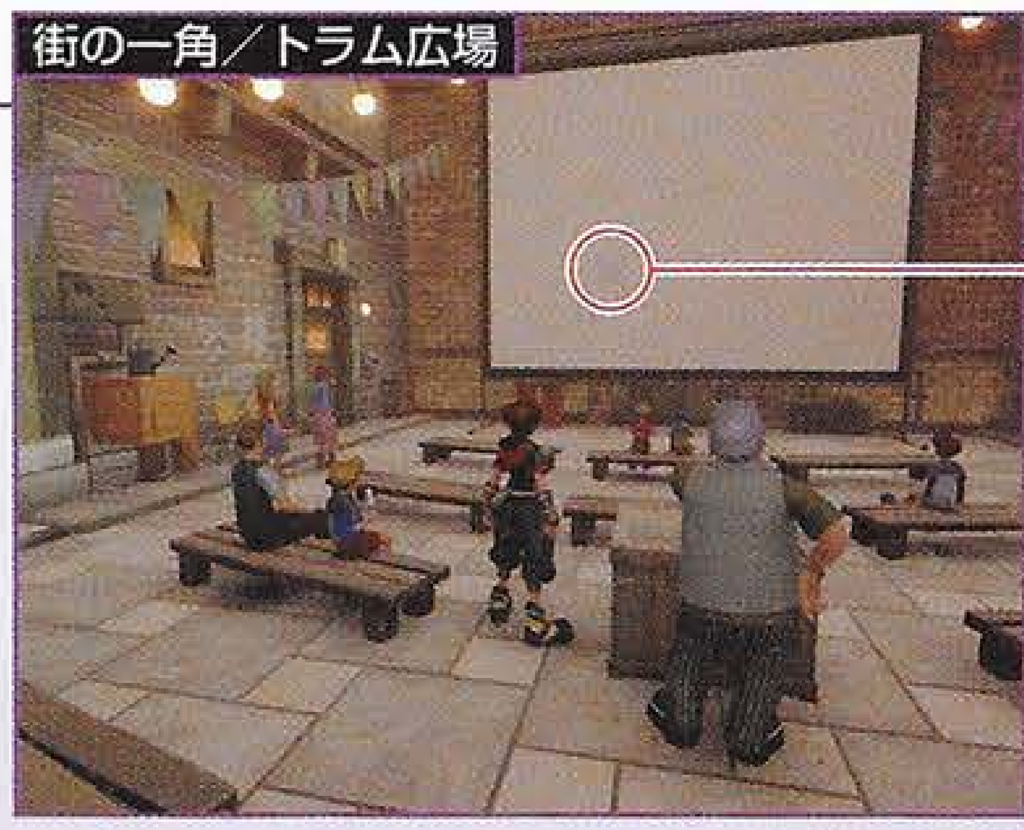


煙突のくぼみ

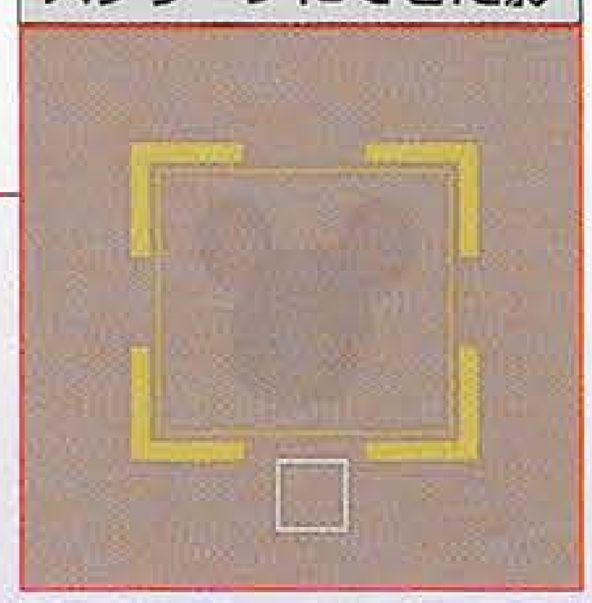


4





スクリーンにできた影



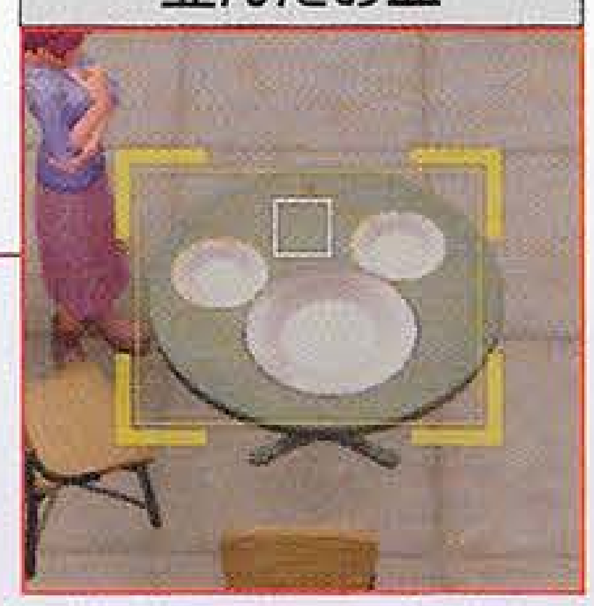
※映画が上映されていないときにのみ撮影できる

5

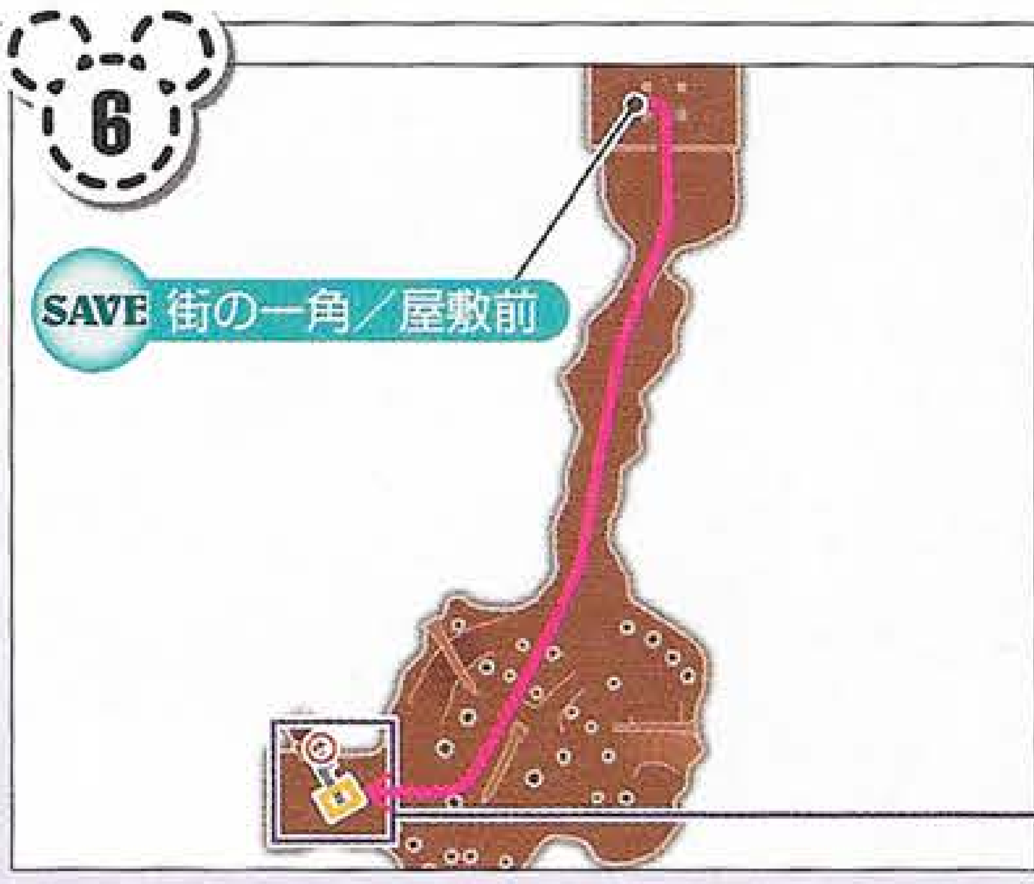




並んだお皿

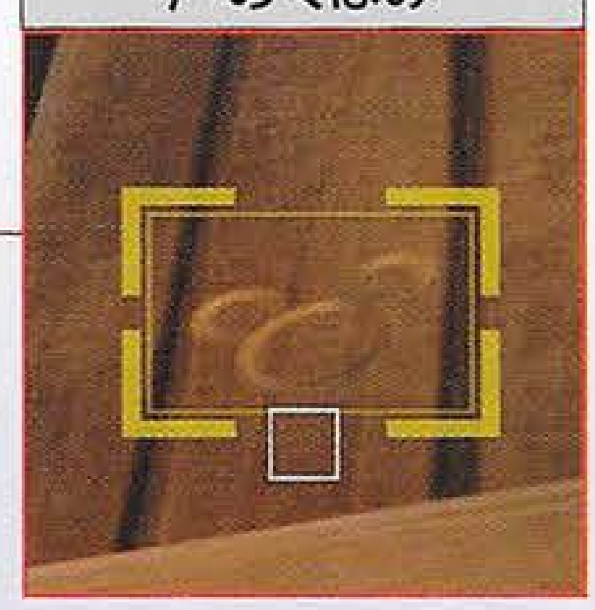


6



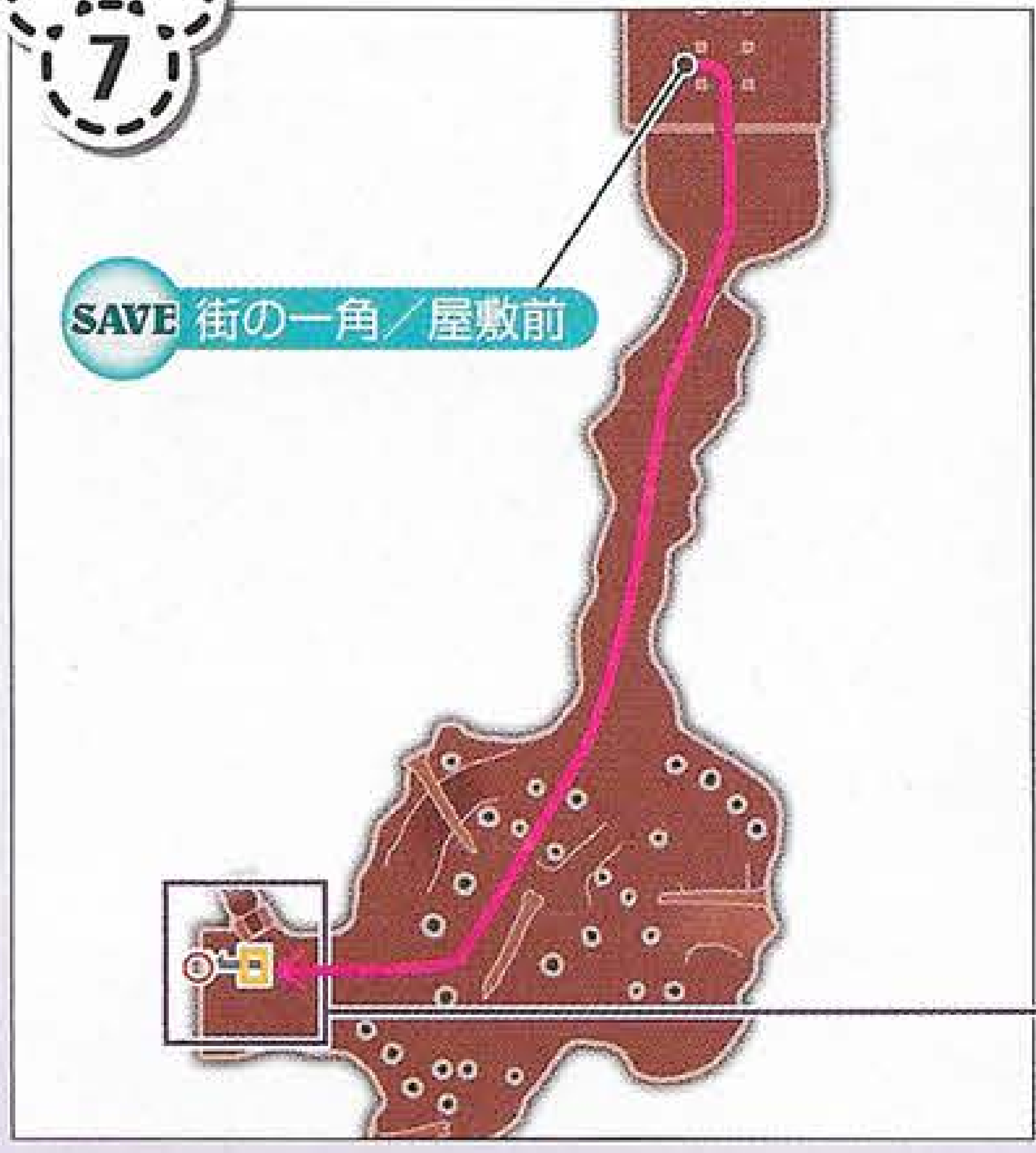


戸のくぼみ



Index

7



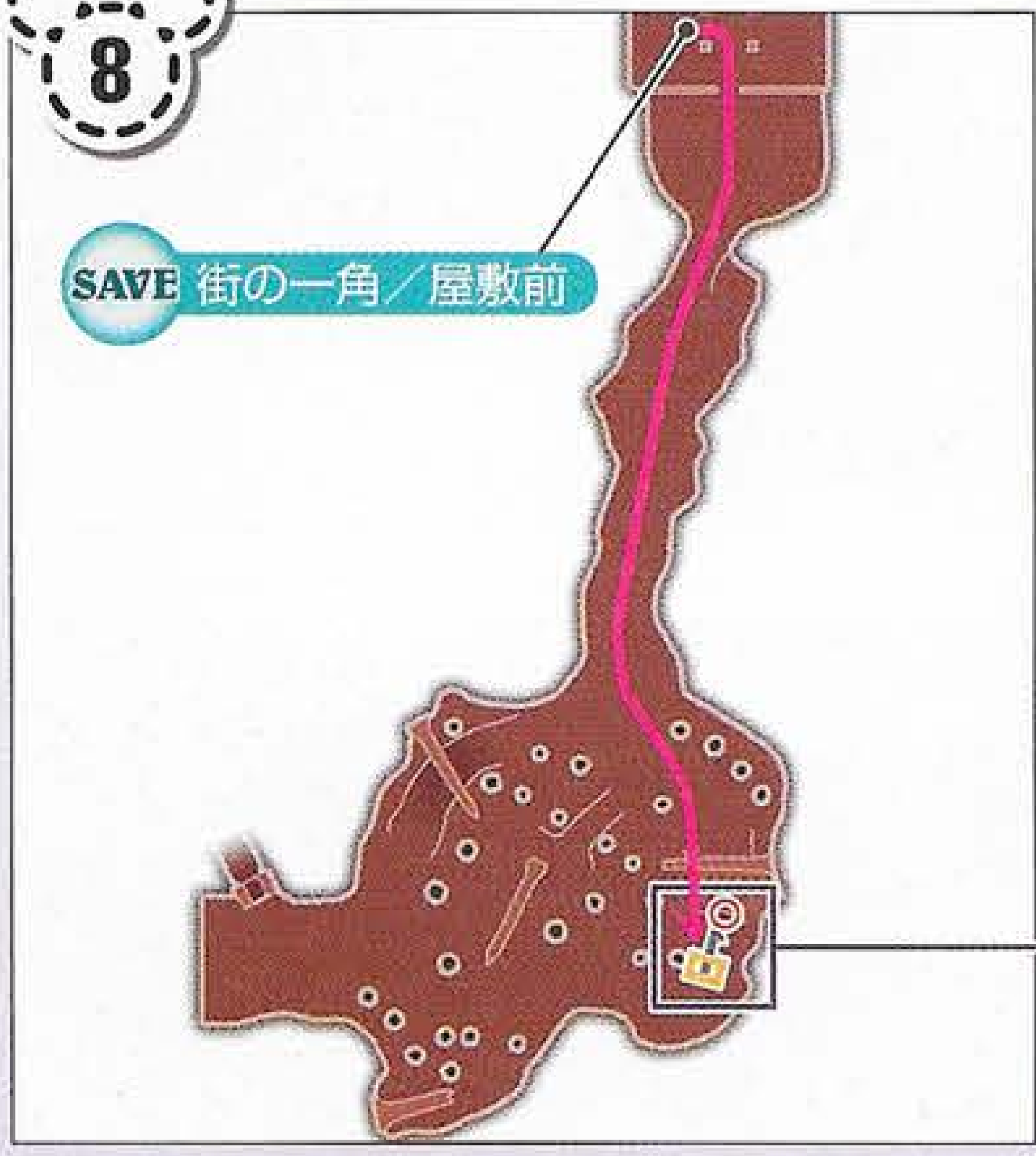
街の一角／街外れの森



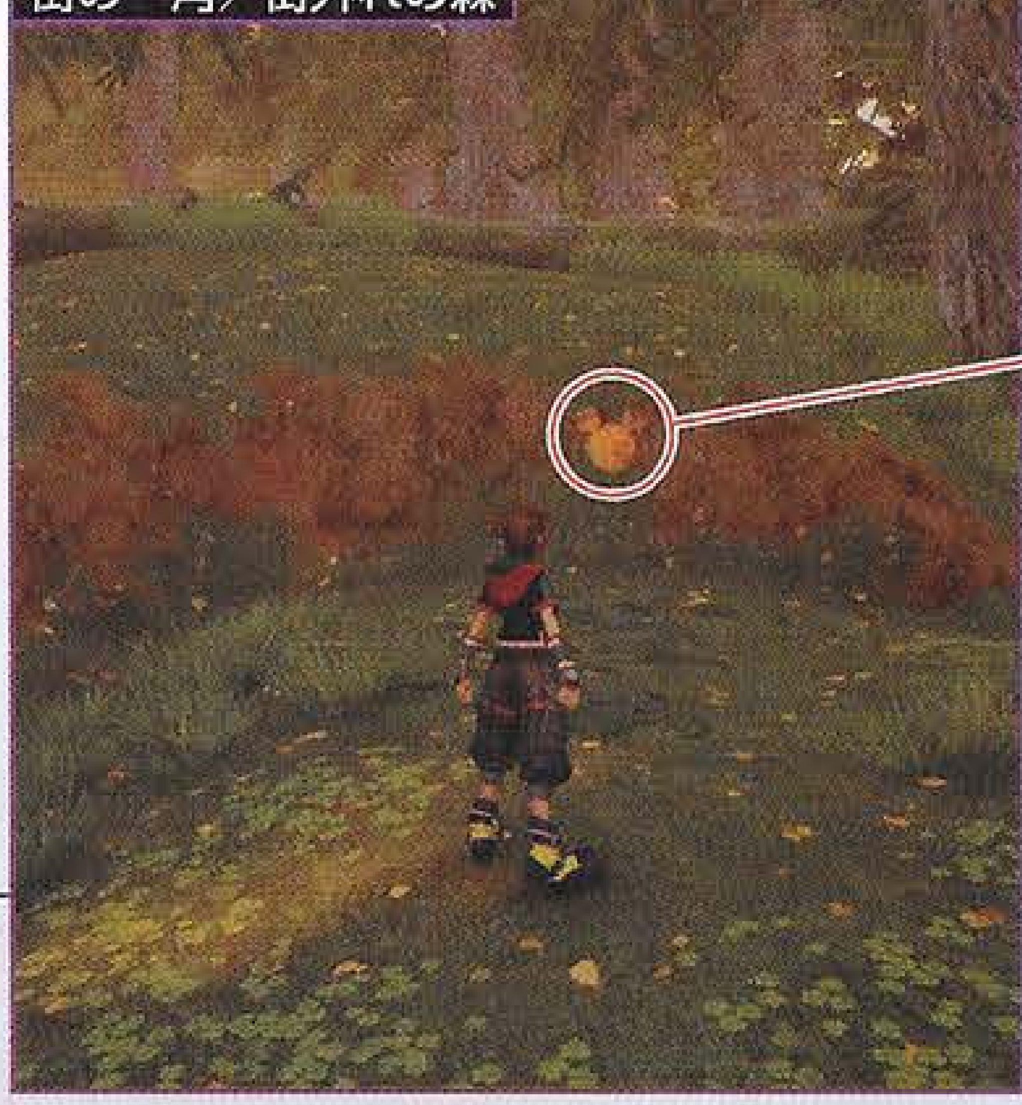
壁のくぼみ



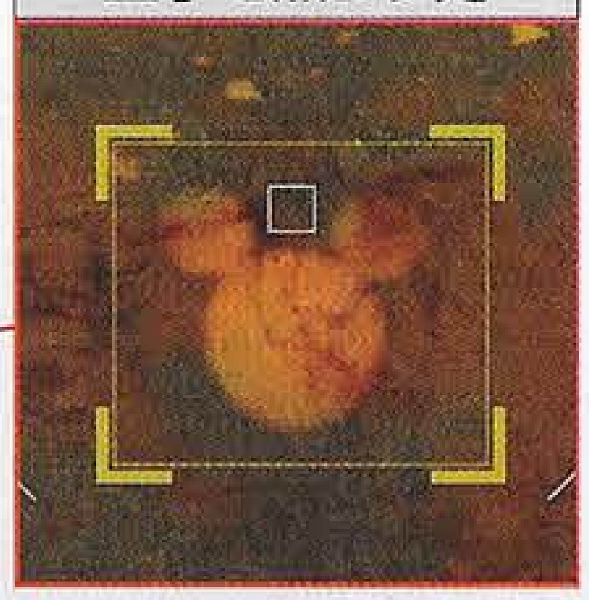
8



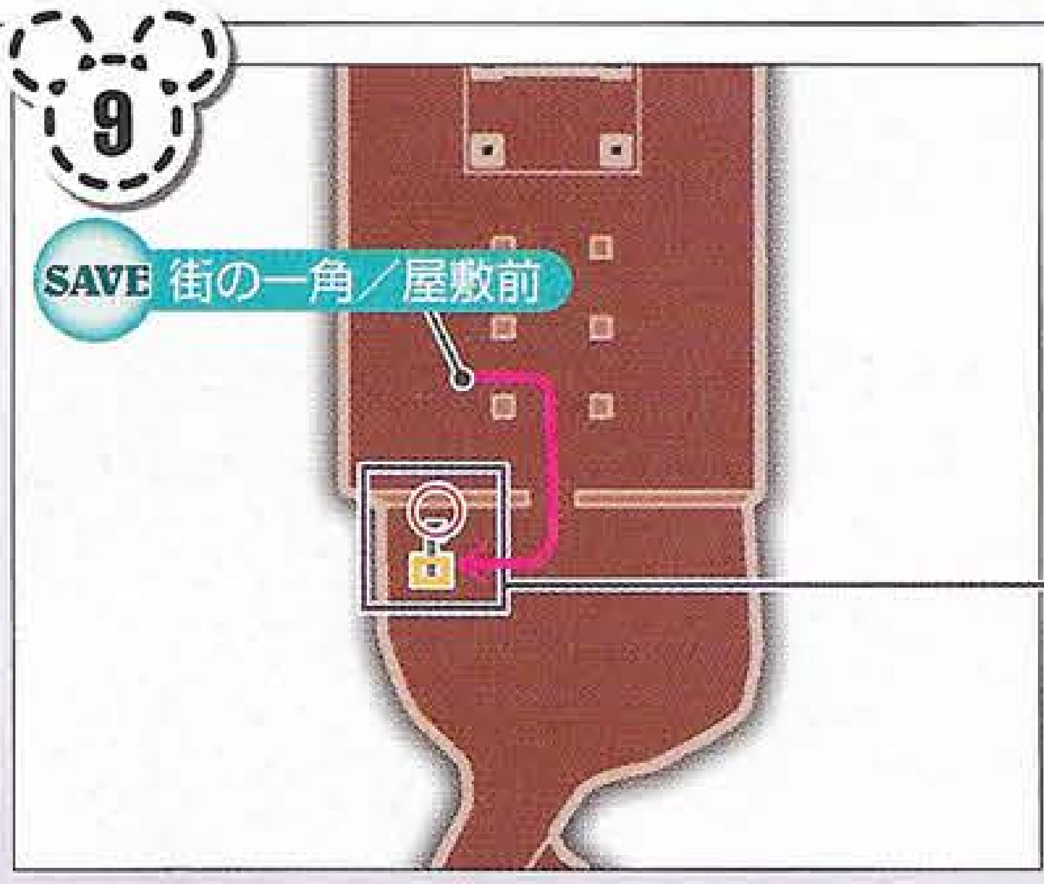
街の一角／街外れの森



土手を照らす光



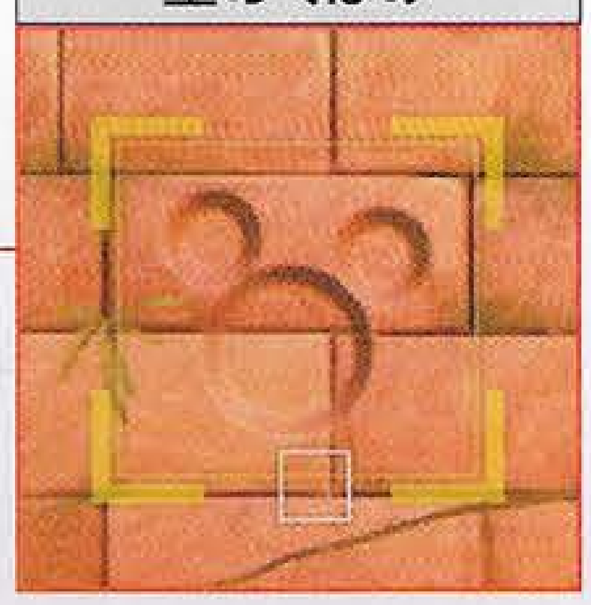
9



街の一角／屋敷前



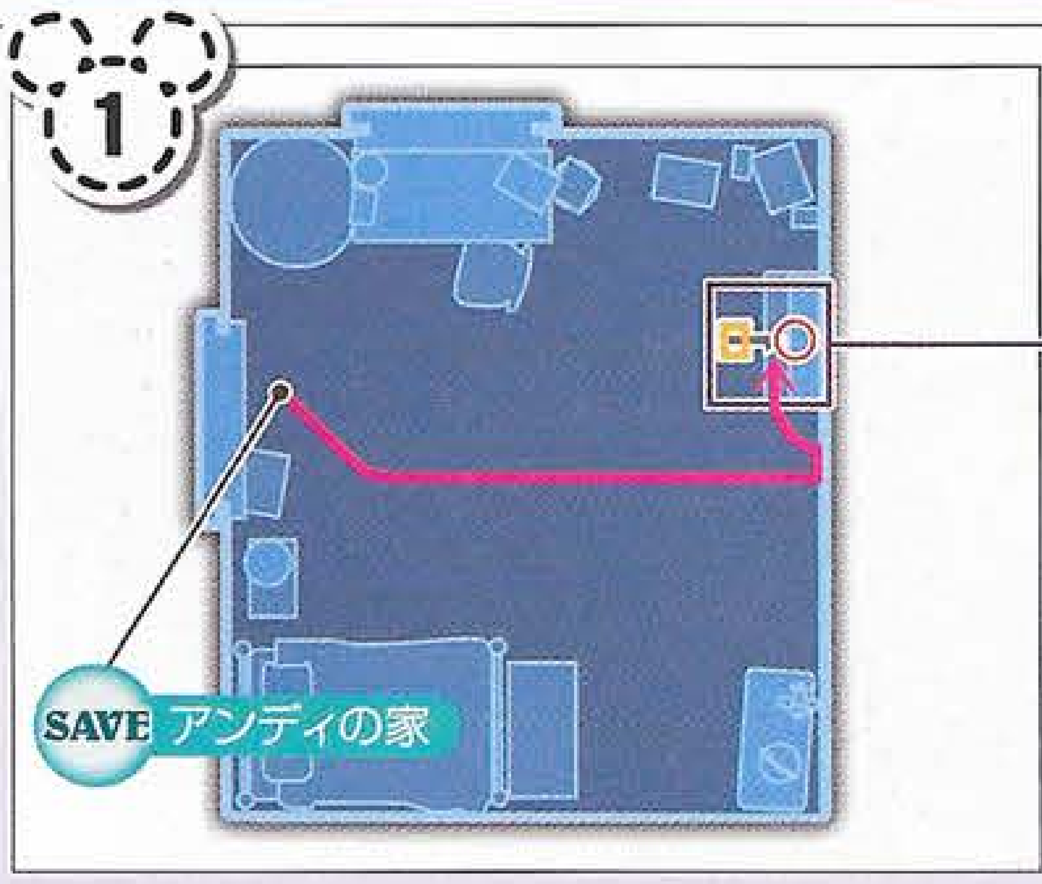
壁のくぼみ



トイボックス

このワールドにある幸運のマーク　11個

1



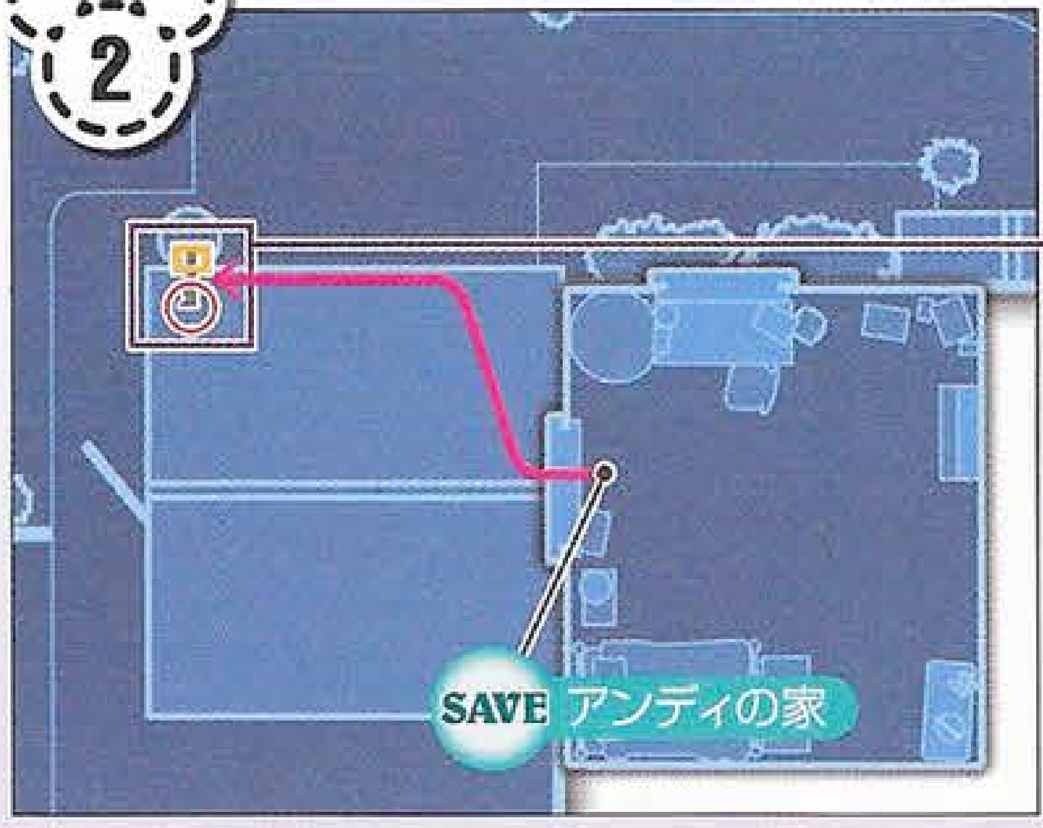
アンディの家



箱のくぼみ



2

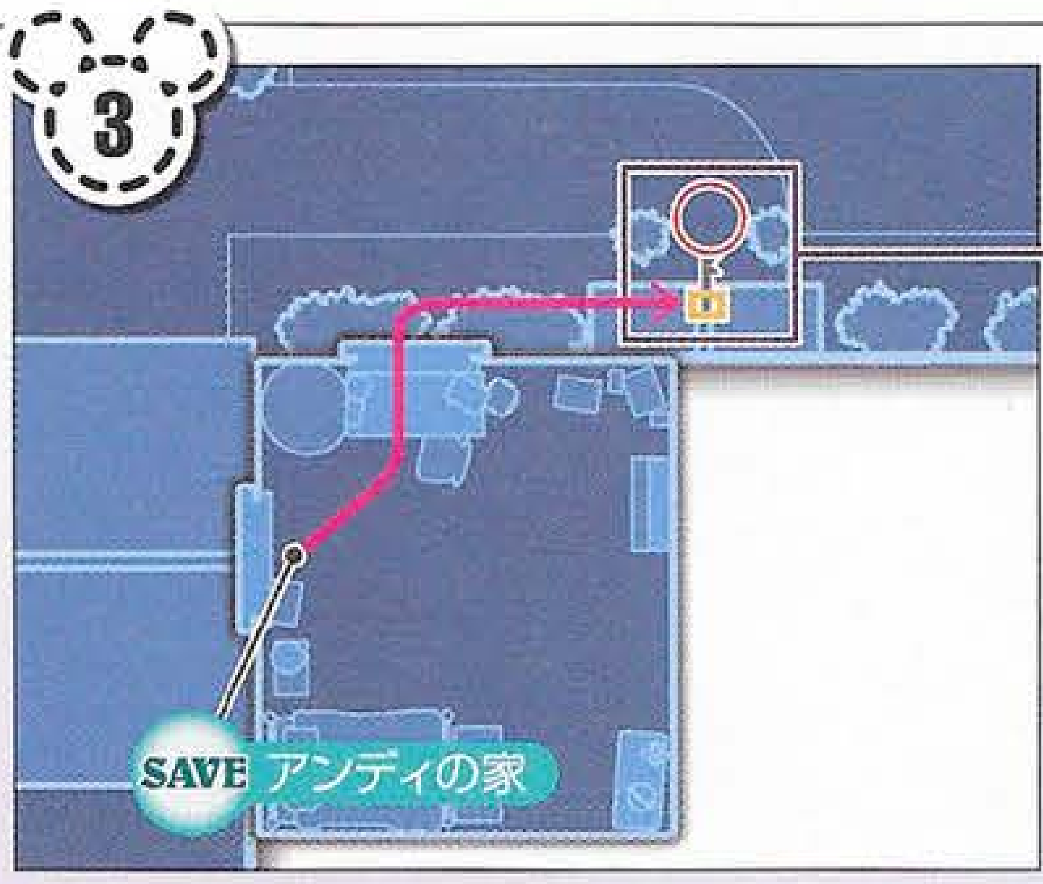




屋根のくぼみ



3

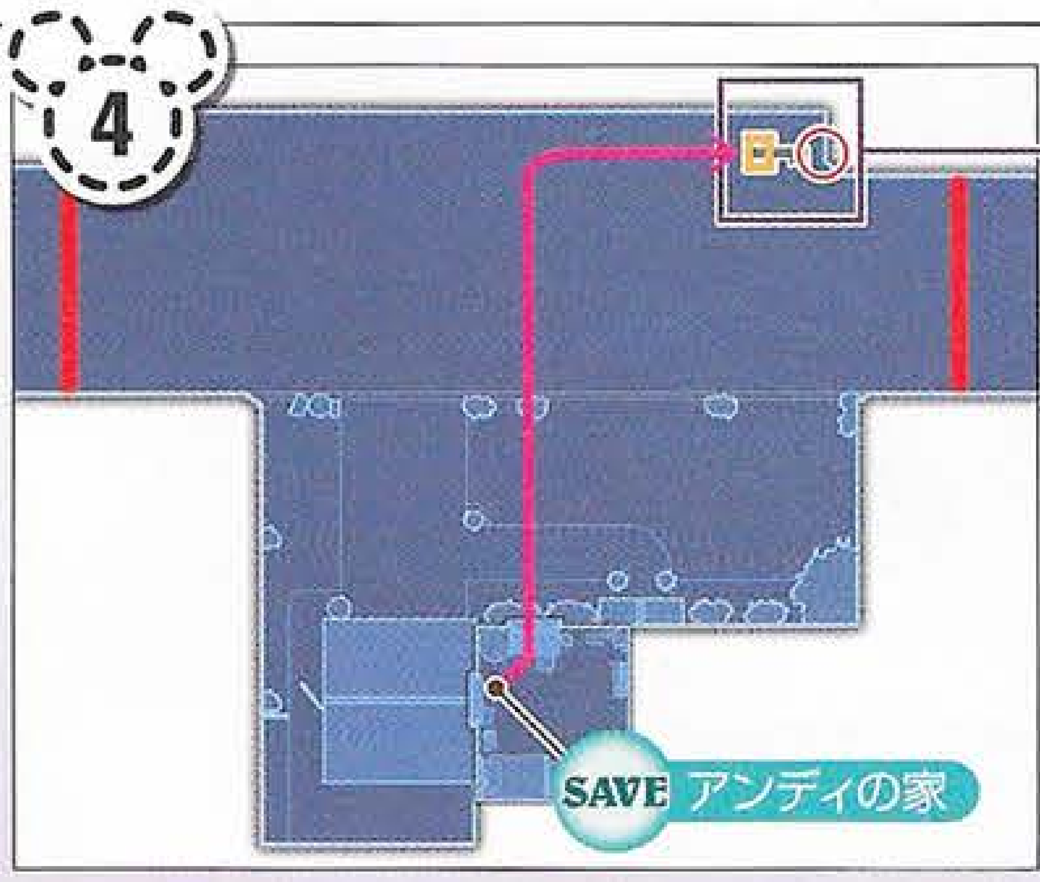




並んだ落ち葉

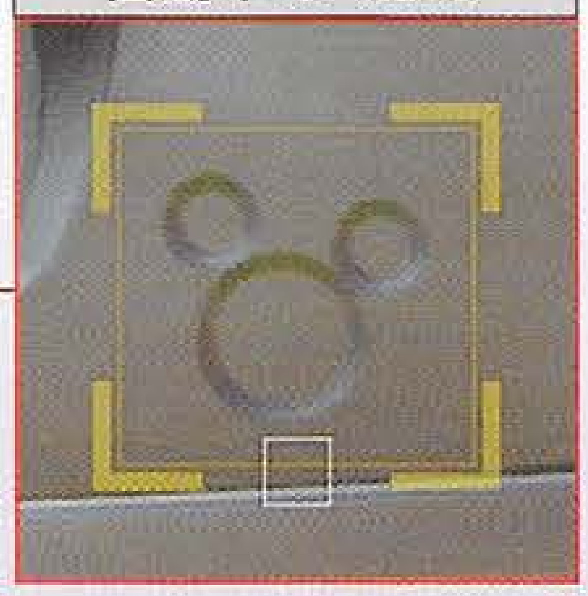


4

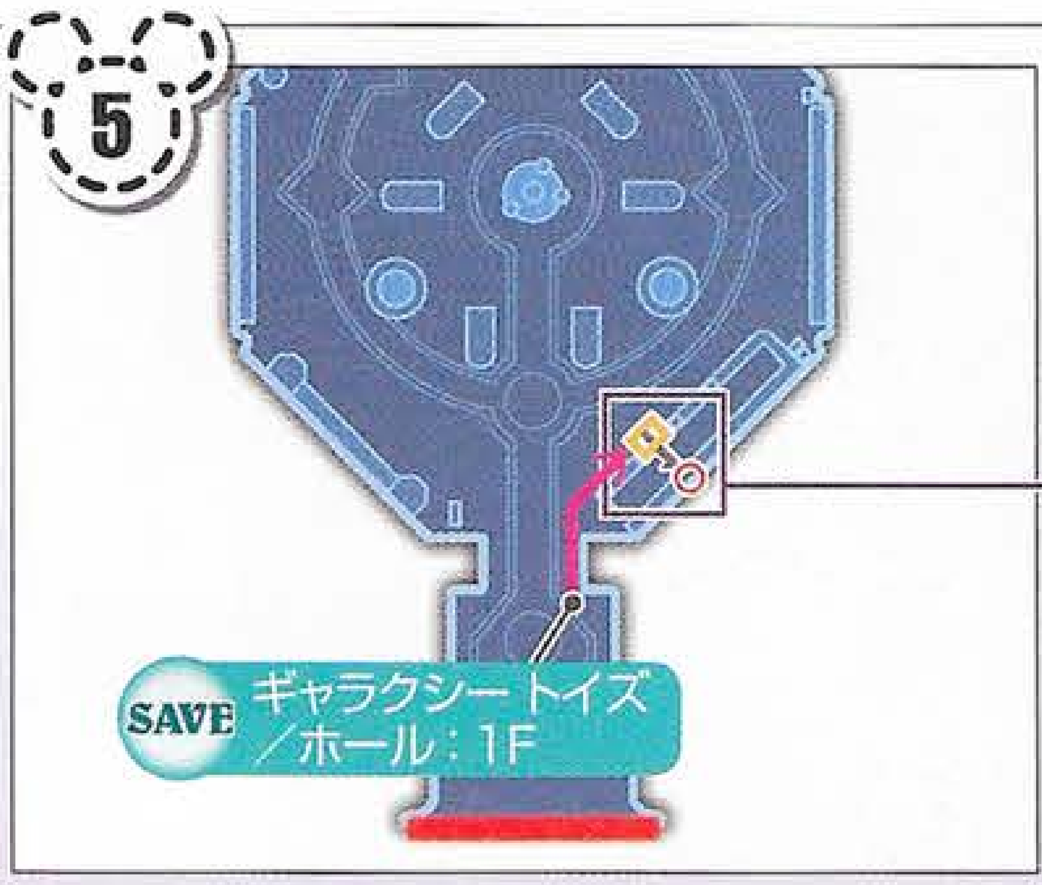




自動車のくぼみ

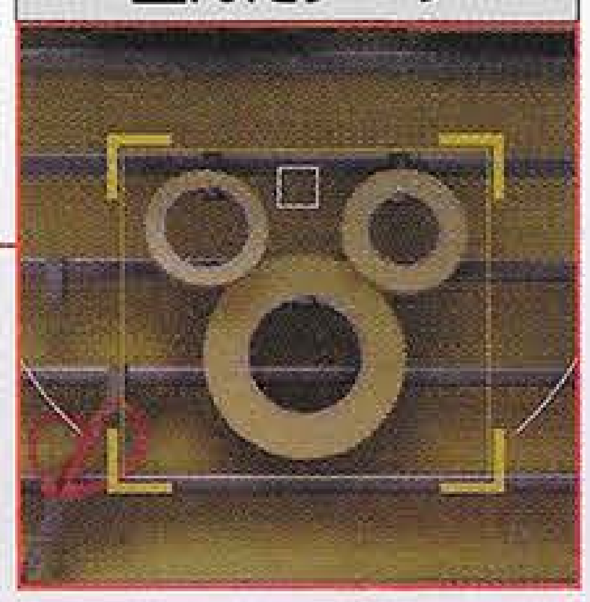


5

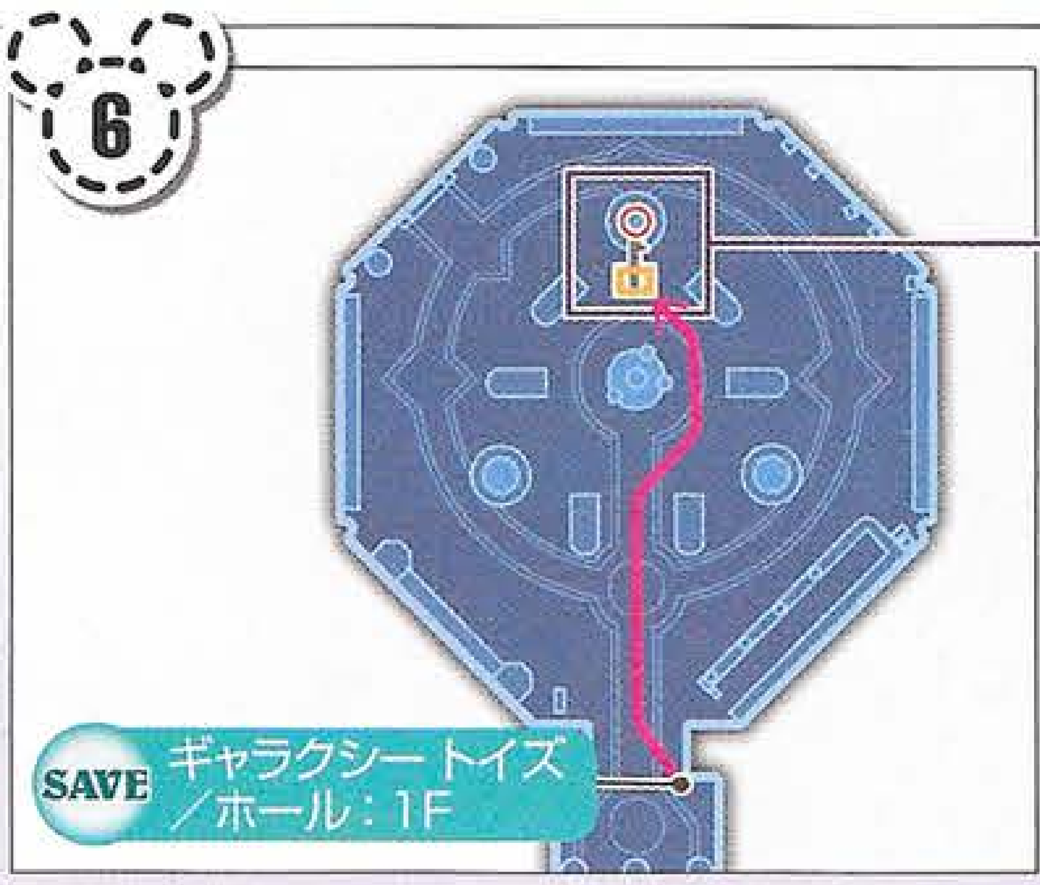




並んだテープ

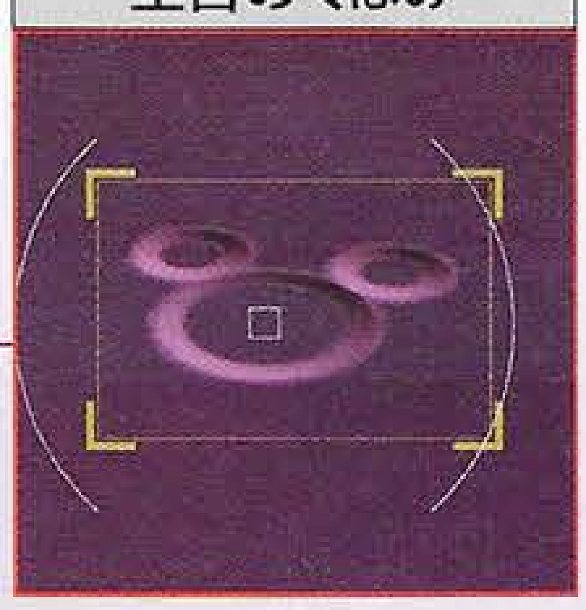


6





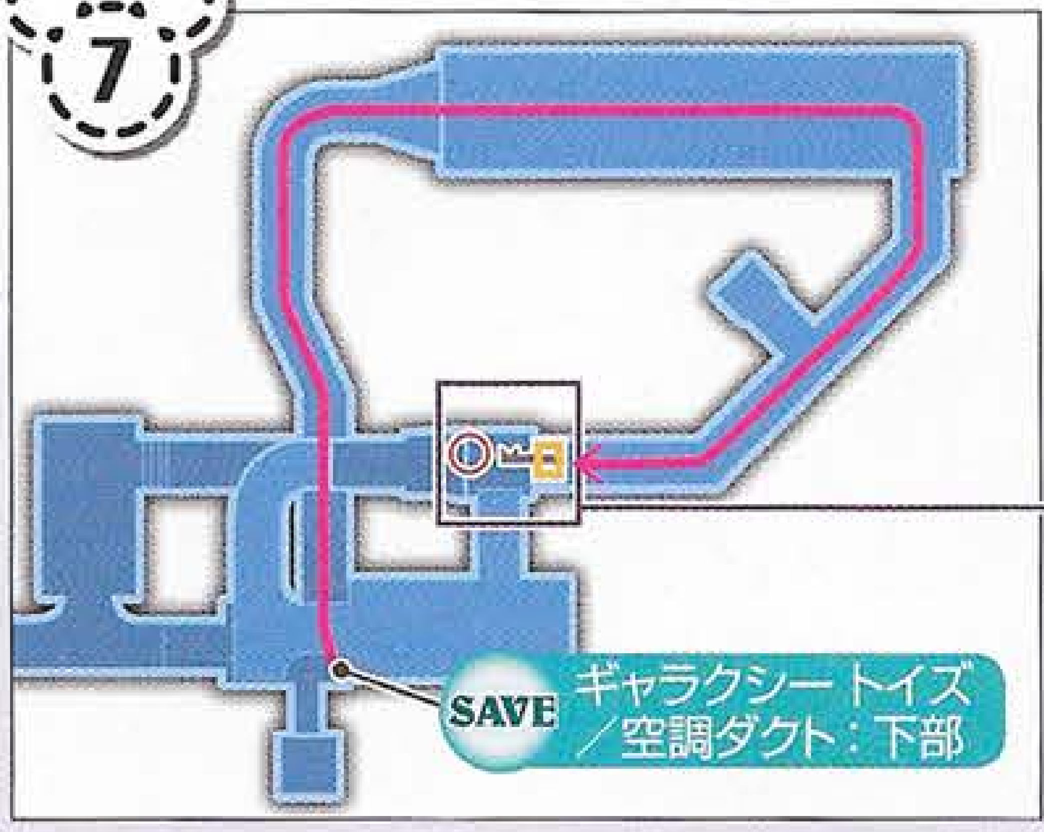
土台のくぼみ



※ギガースの攻撃で陳列棚を壊したあとに撮影できる

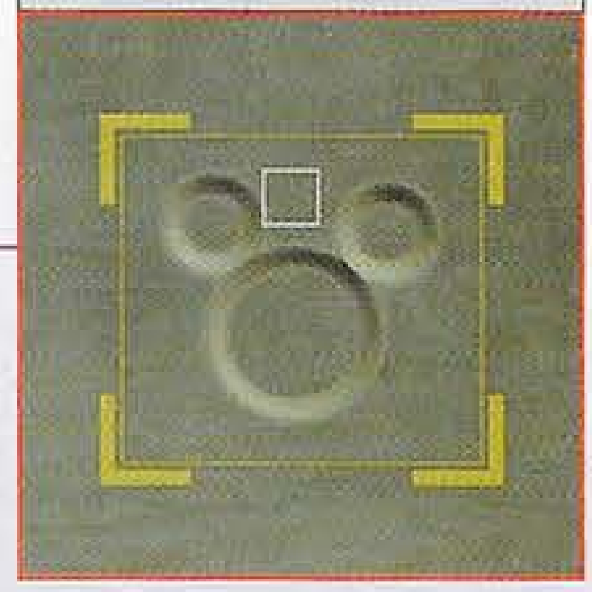
Index

7

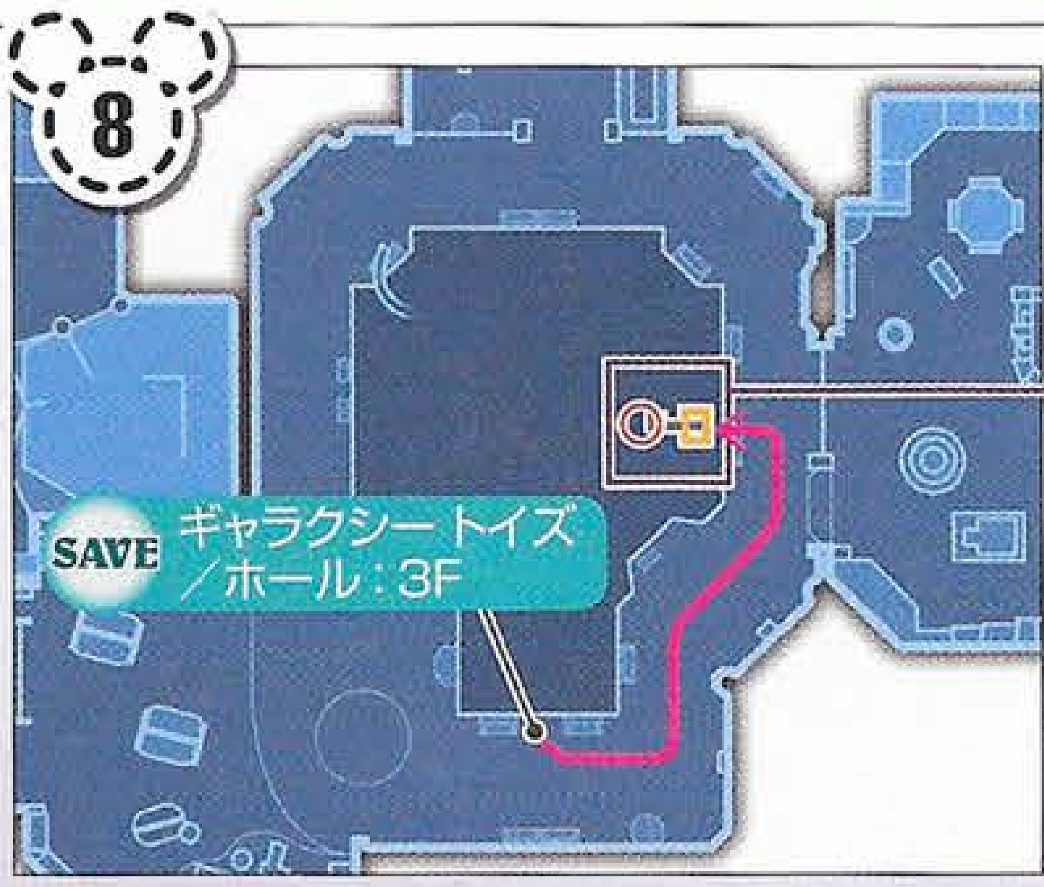




壁のくぼみ



8

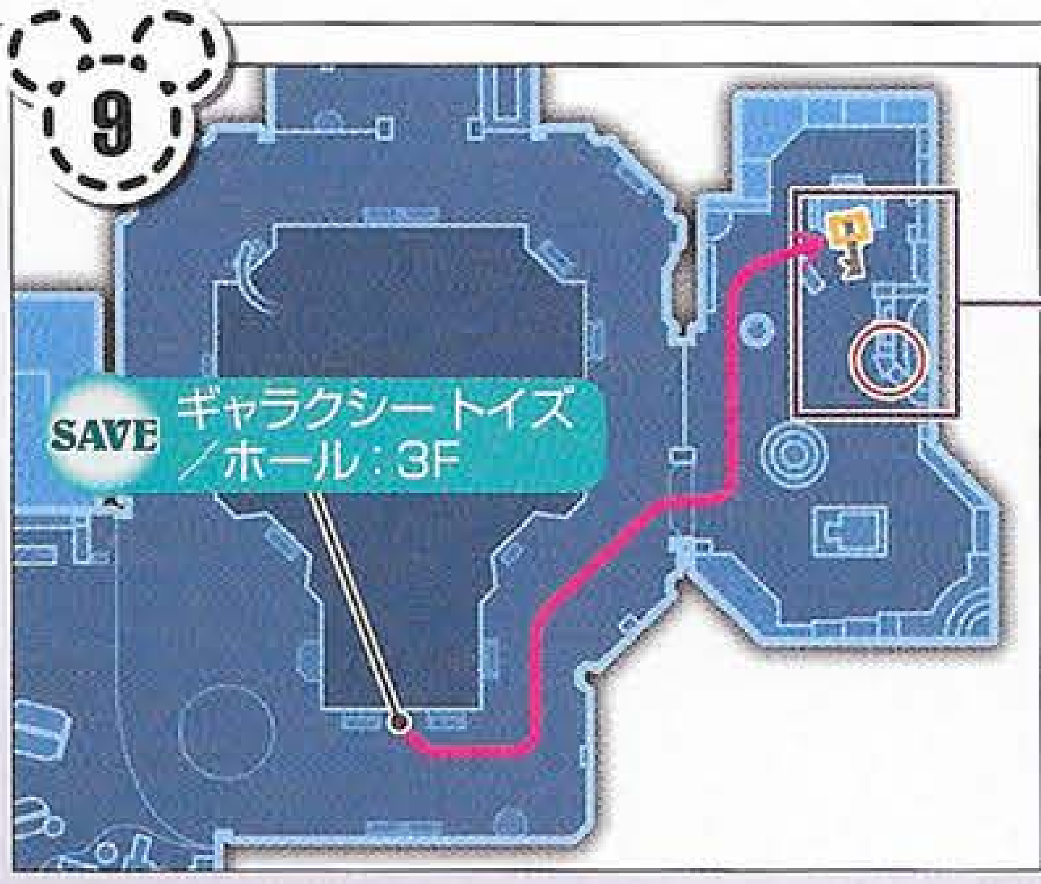




UFOのくぼみ



9

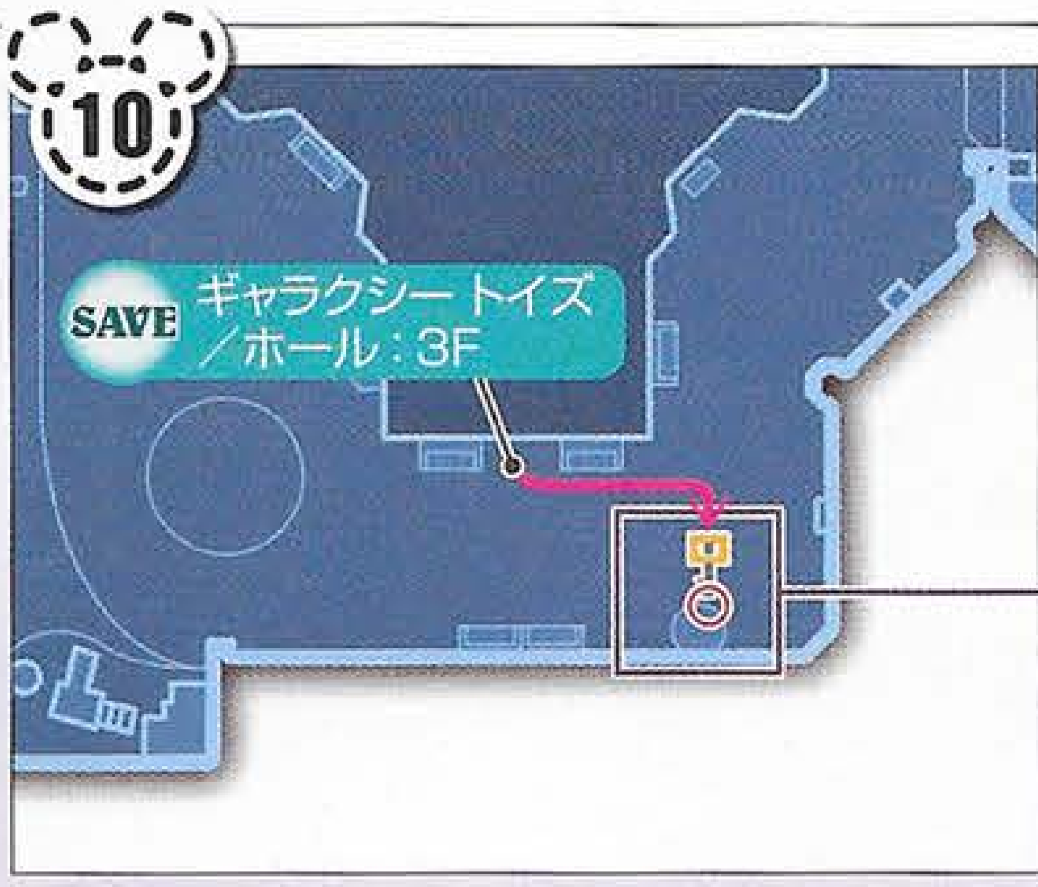




並んだミラーボール

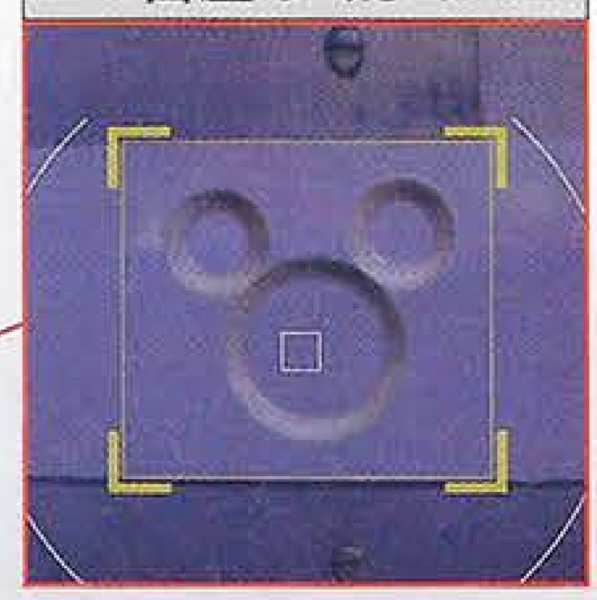


10

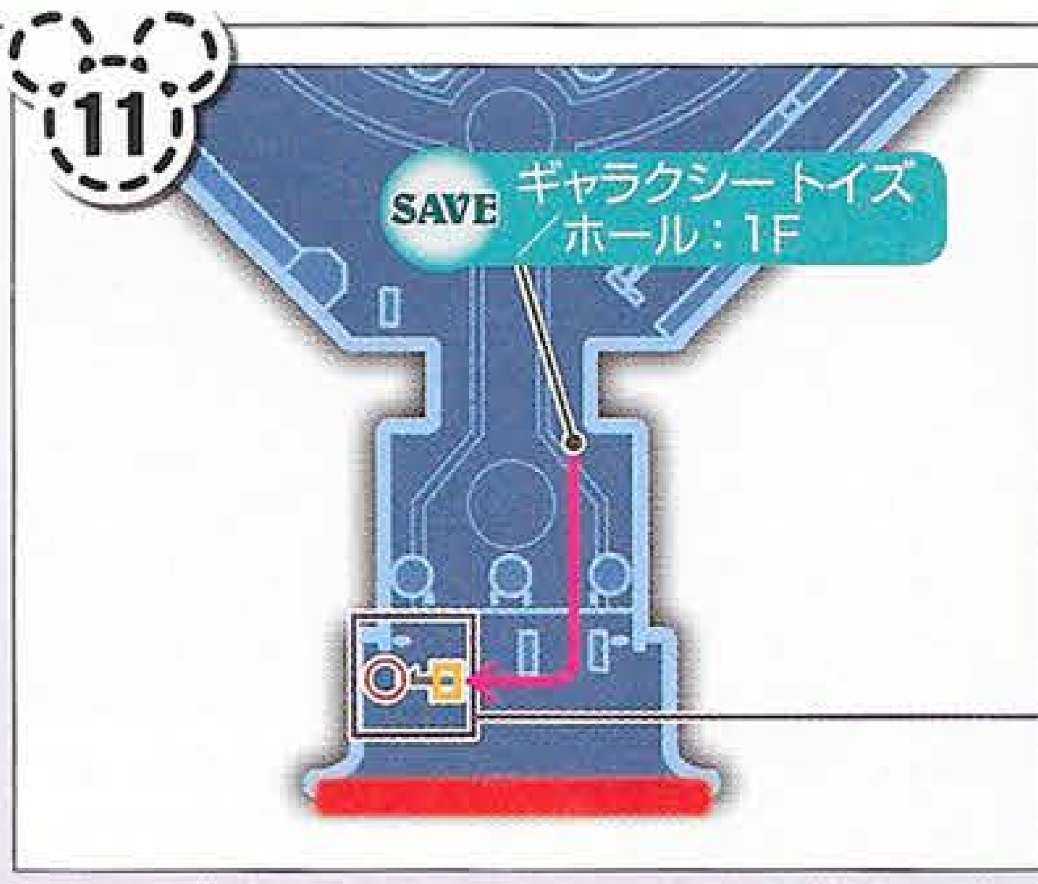


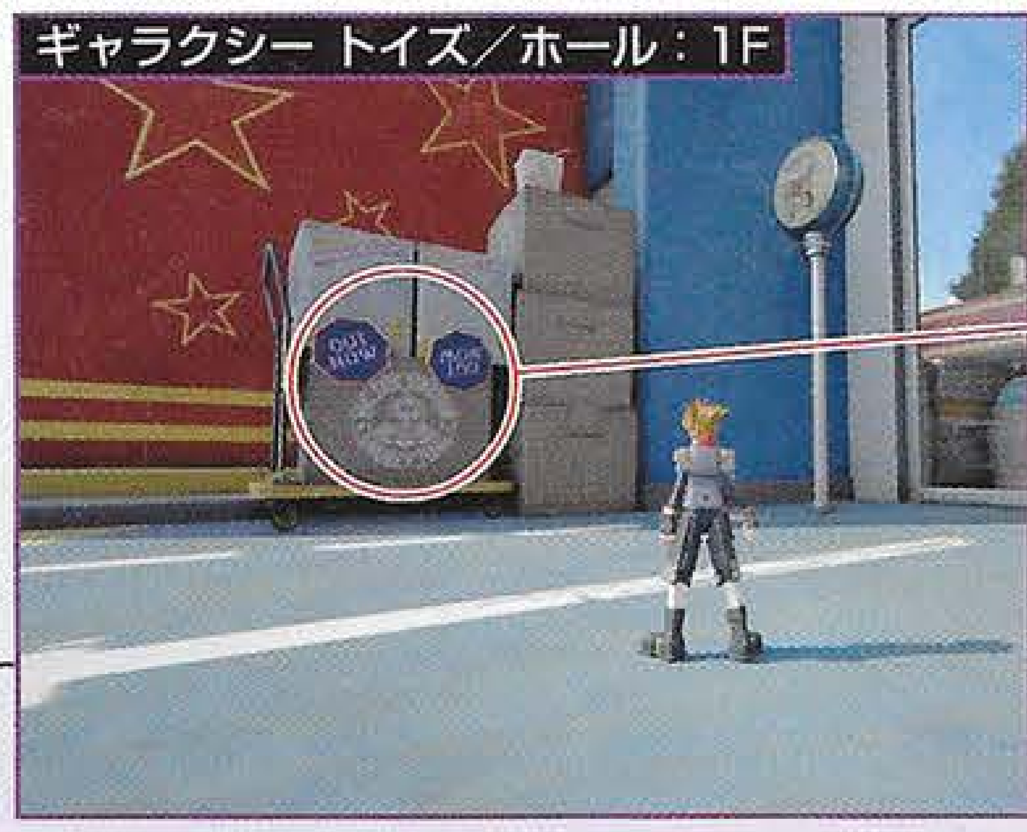


台座のくぼみ

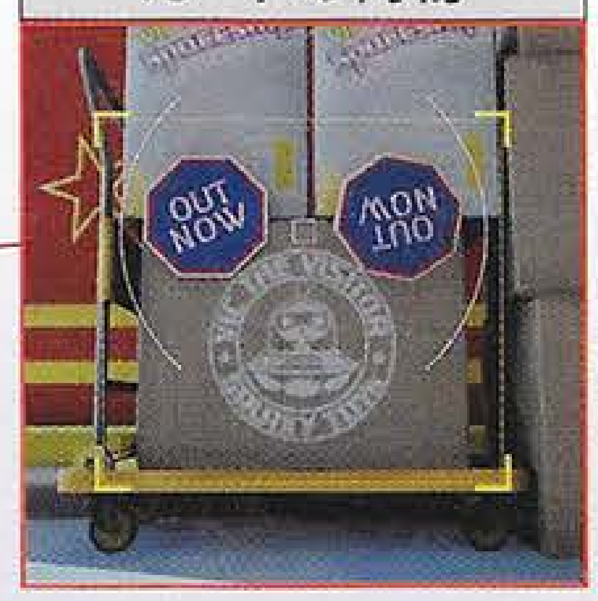


11





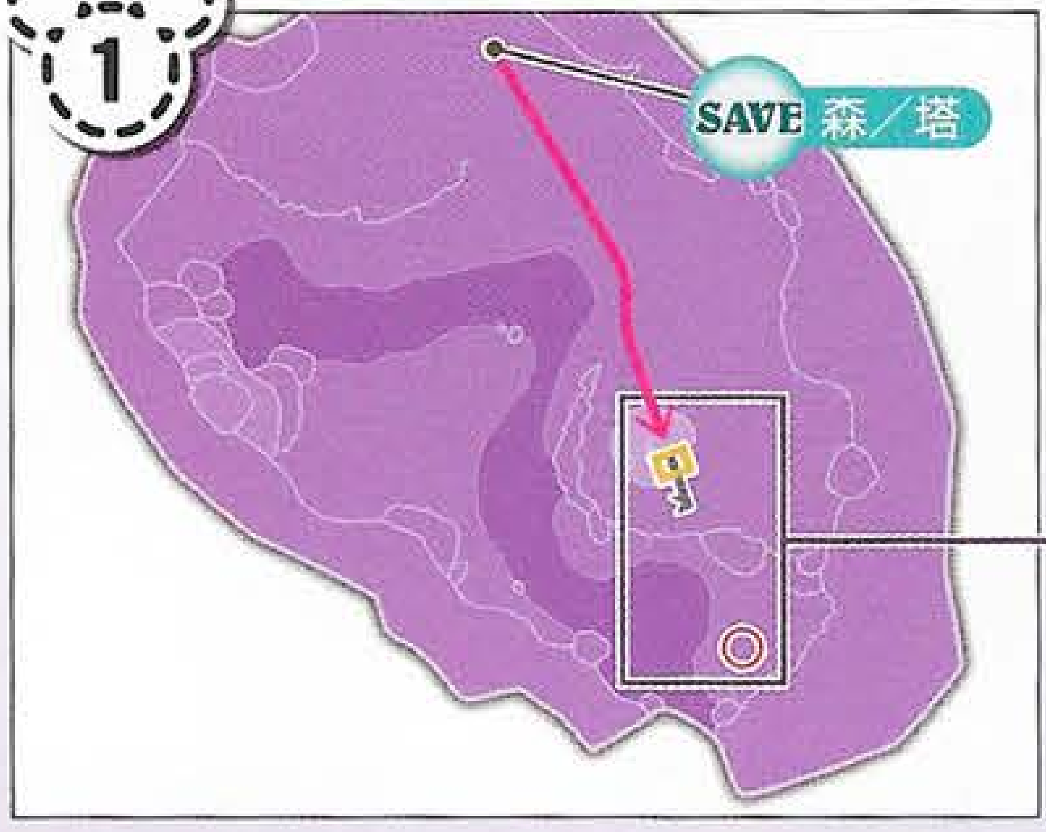
カートの荷物



キングダム・オブ・コロナ

このワールドにある幸運のマーク　9個

1

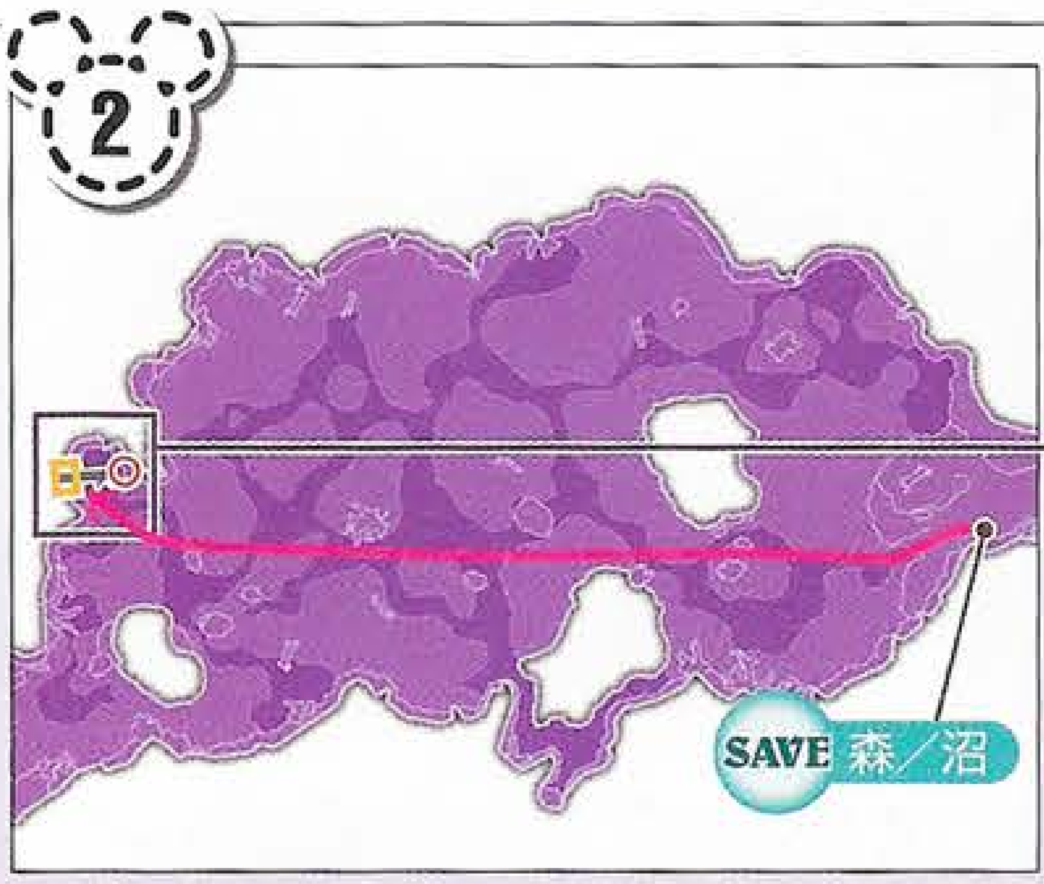




並んだ岩

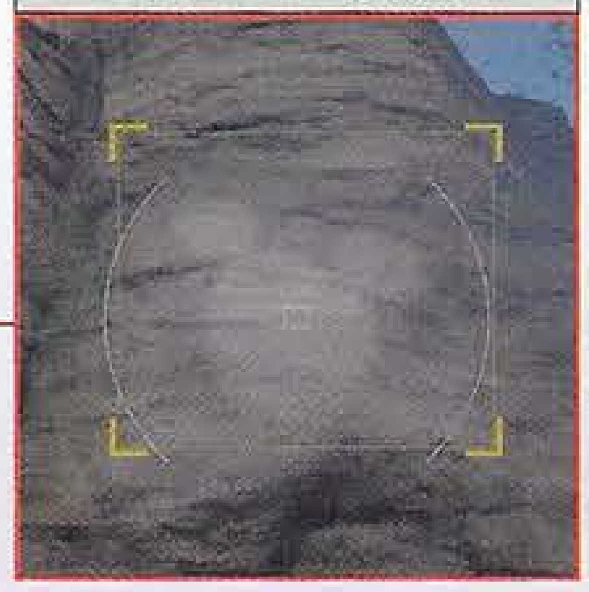


2

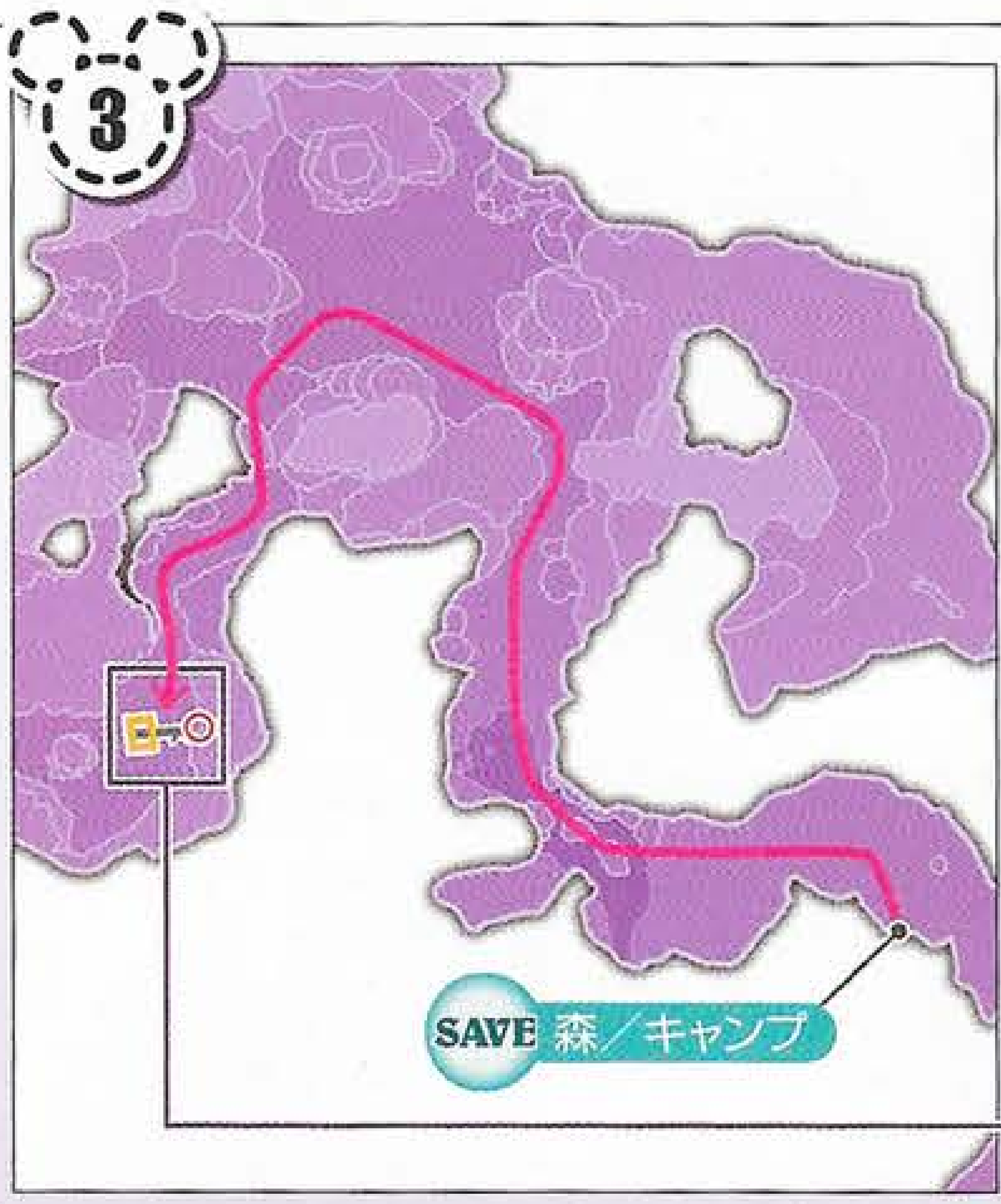


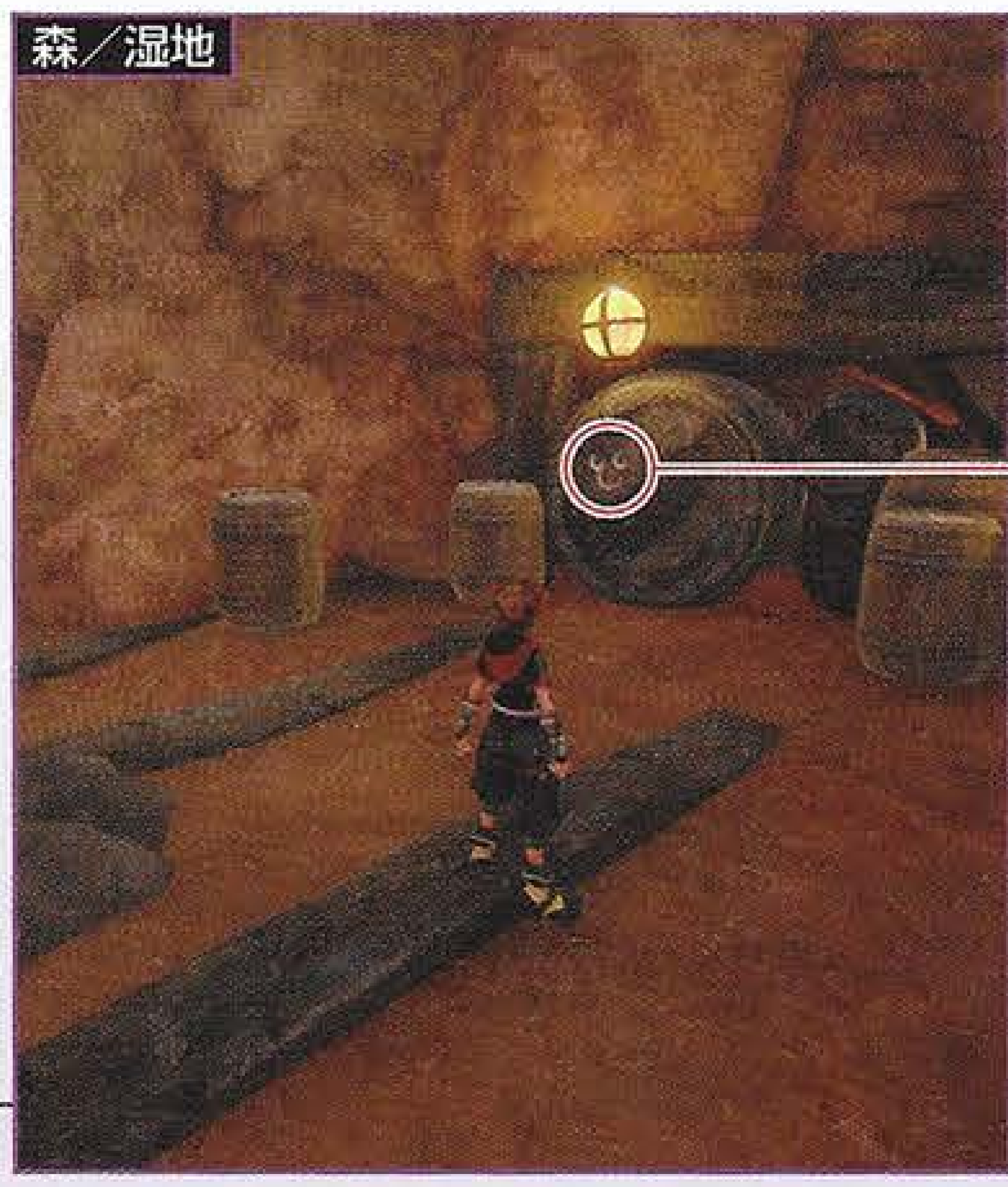


変色した岩肌



3

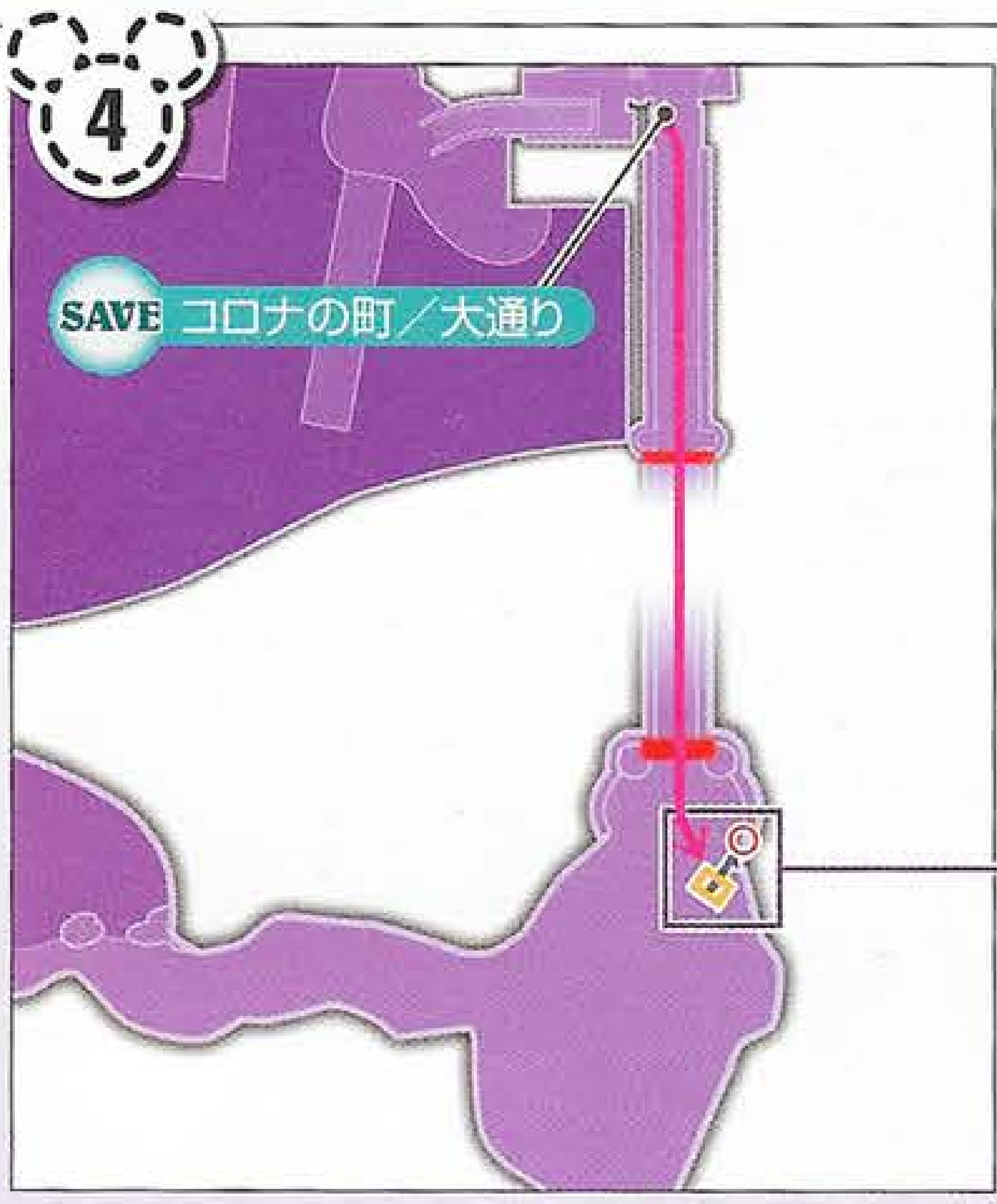


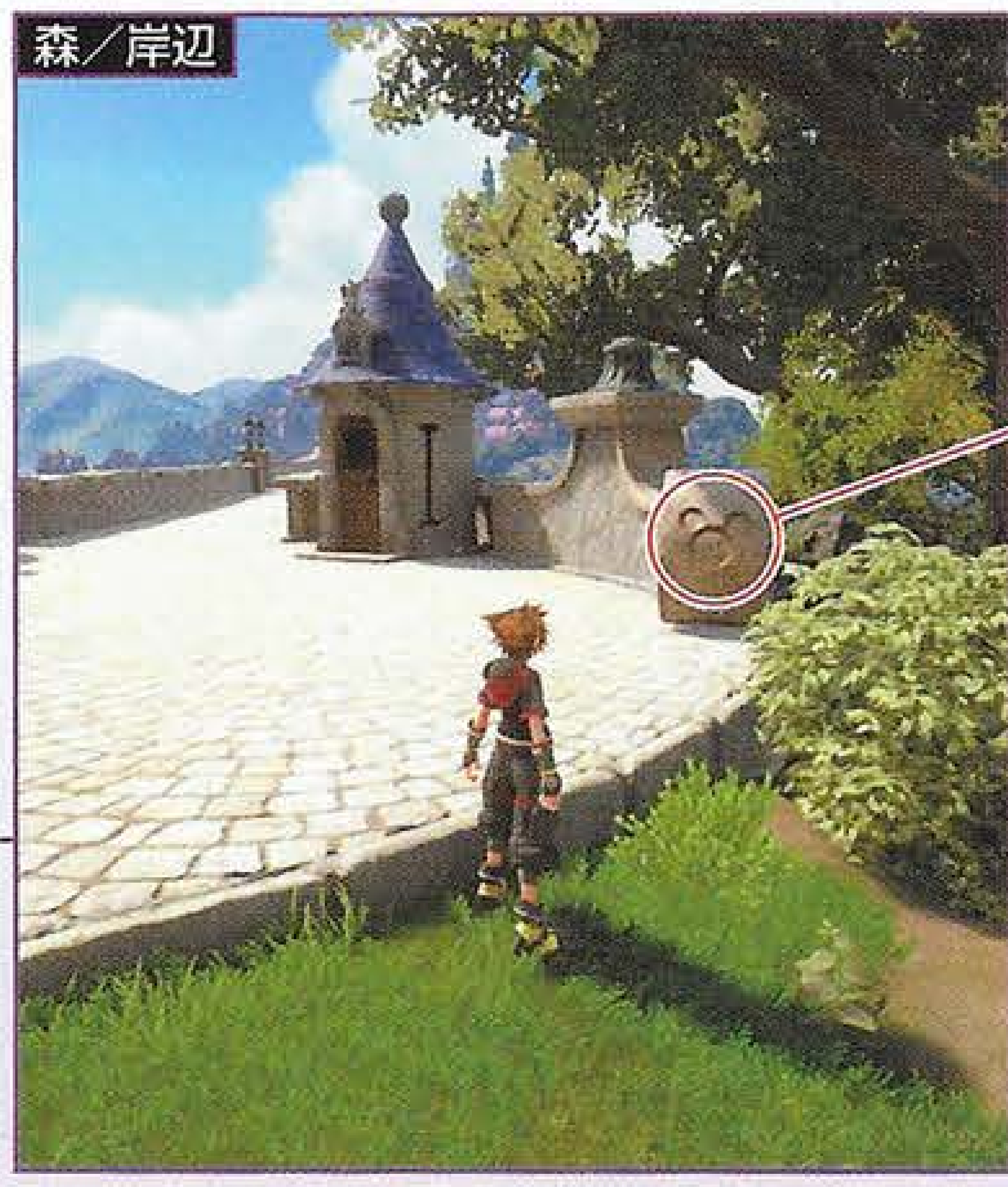


タルのくぼみ

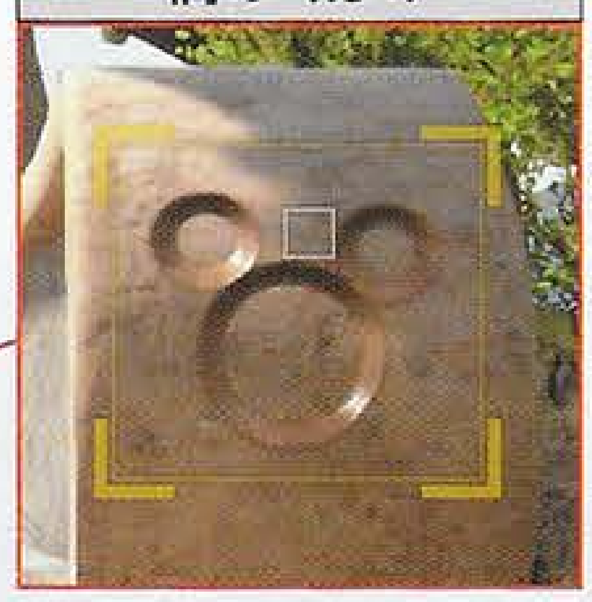


4





橋のくぼみ



CHAPTER 5

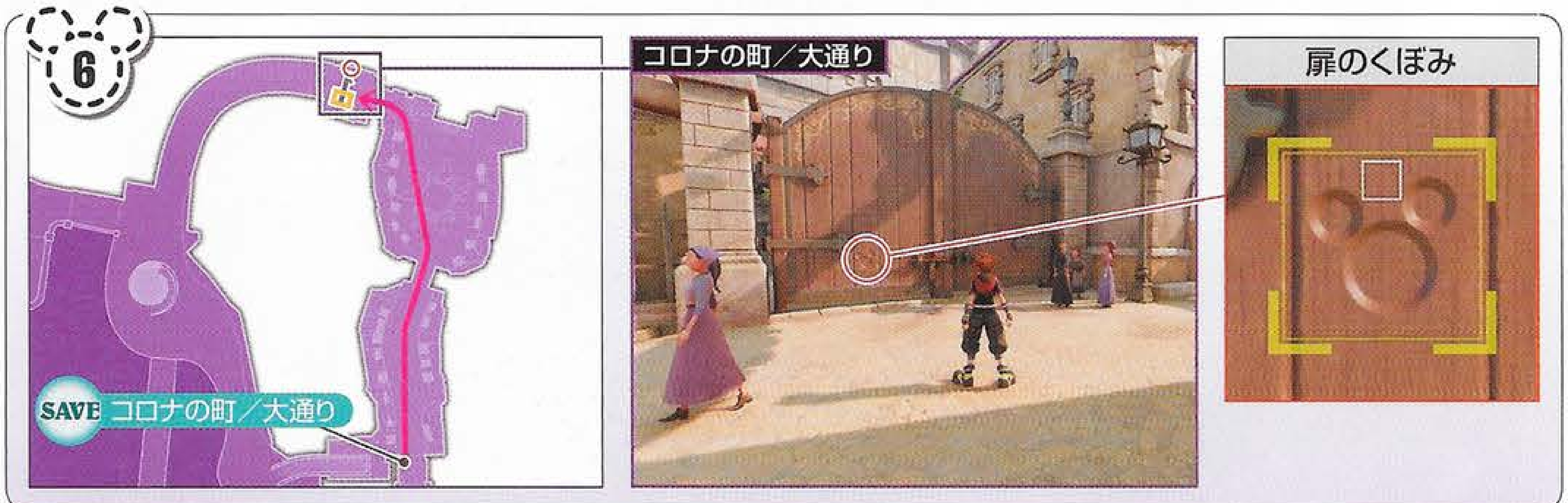
ミニゲーム
MINI GAME

Index

5


SAVE コロナの町／大通り
コロナの町／大通り
アーチのくぼみ

6


SAVE コロナの町／大通り
コロナの町／大通り
扉のくぼみ

7


SAVE コロナの町／大通り
コロナの町／船着き場
石材のくぼみ

8


SAVE コロナの町／大通り
コロナの町／船着き場
タルと丸テーブル

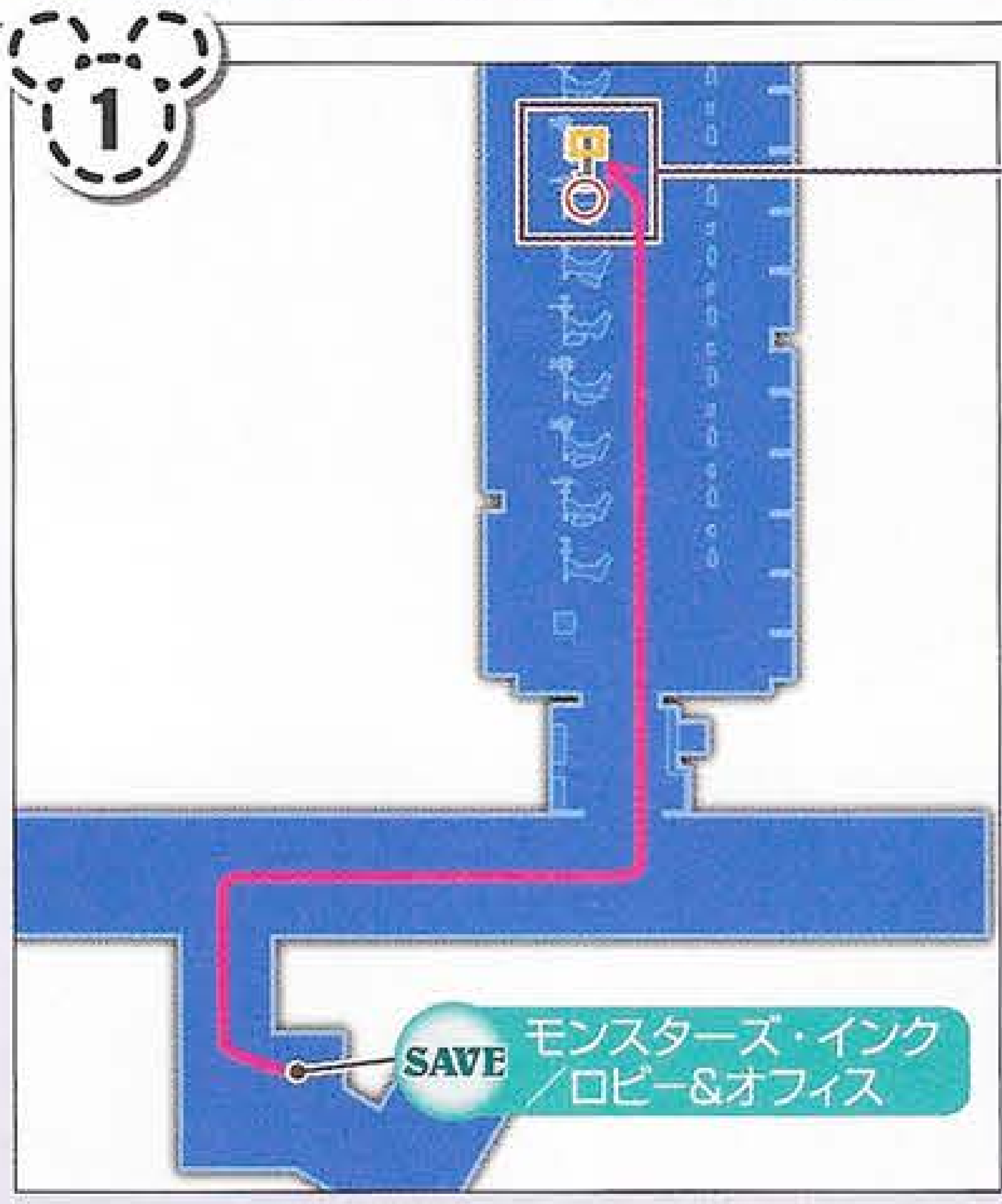
9


SAVE コロナの町／大通り
コロナの町／船着き場
台座のくぼみ

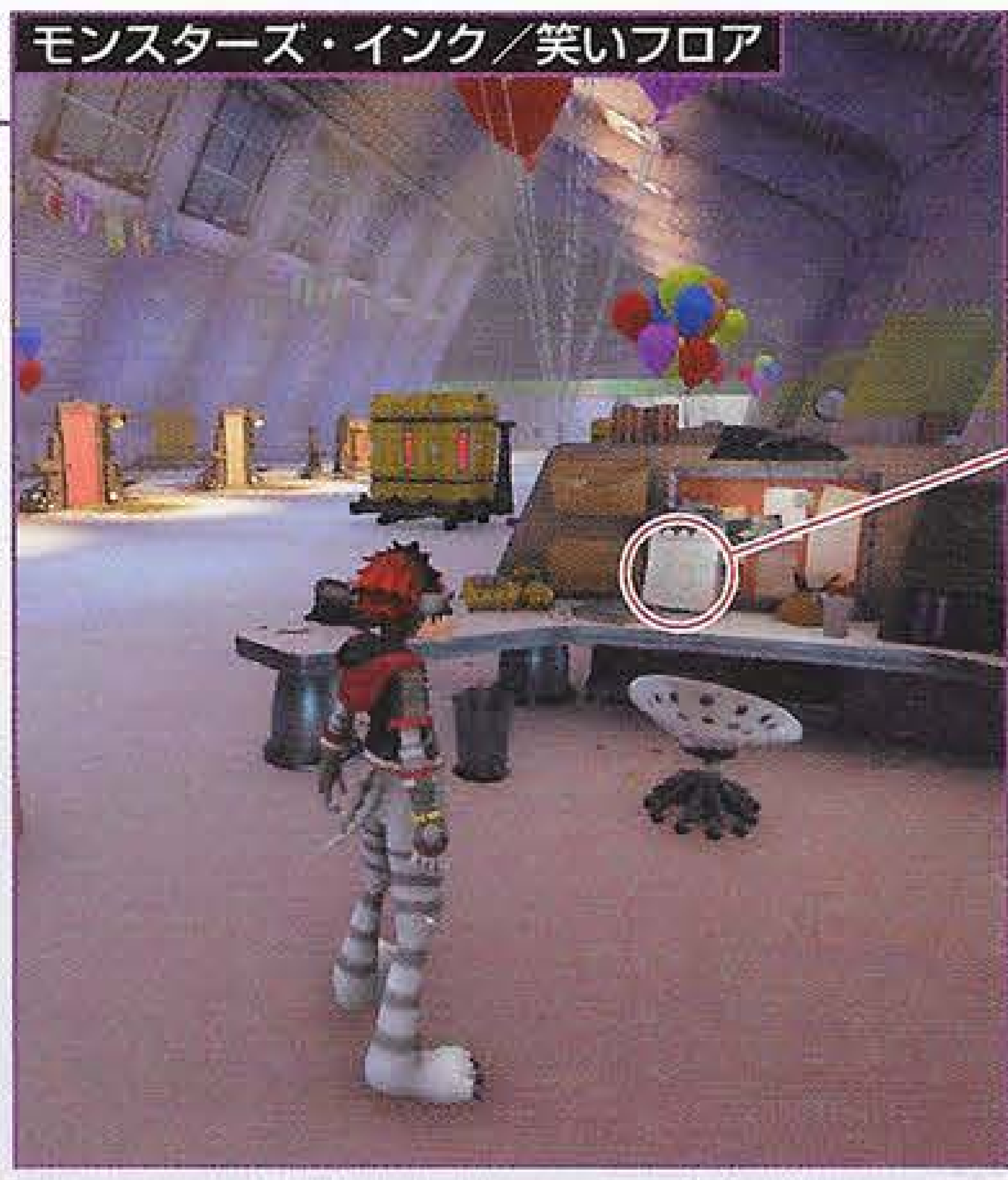
モンストロポリス

このワールドにある幸運のマーク 11個

1



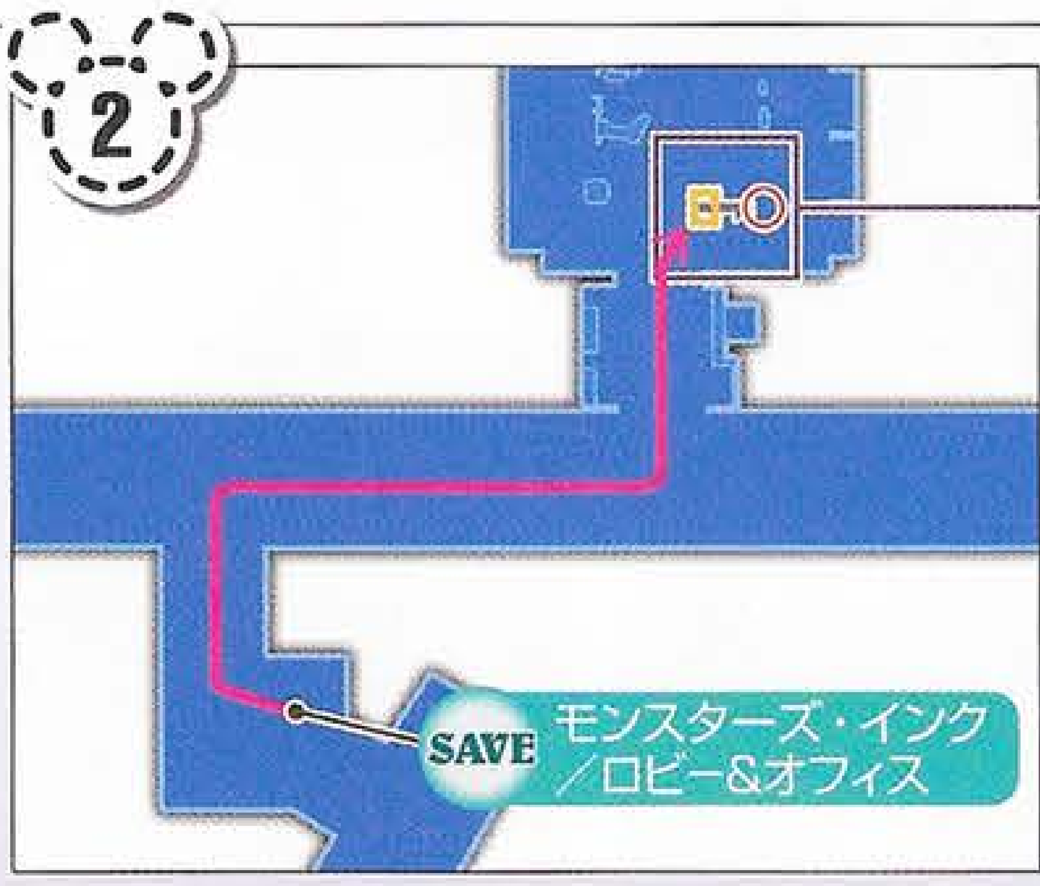
モンスターズ・インク／笑いフロア



予定表の丸マーク



2



モンスターズ・インク／笑いフロア

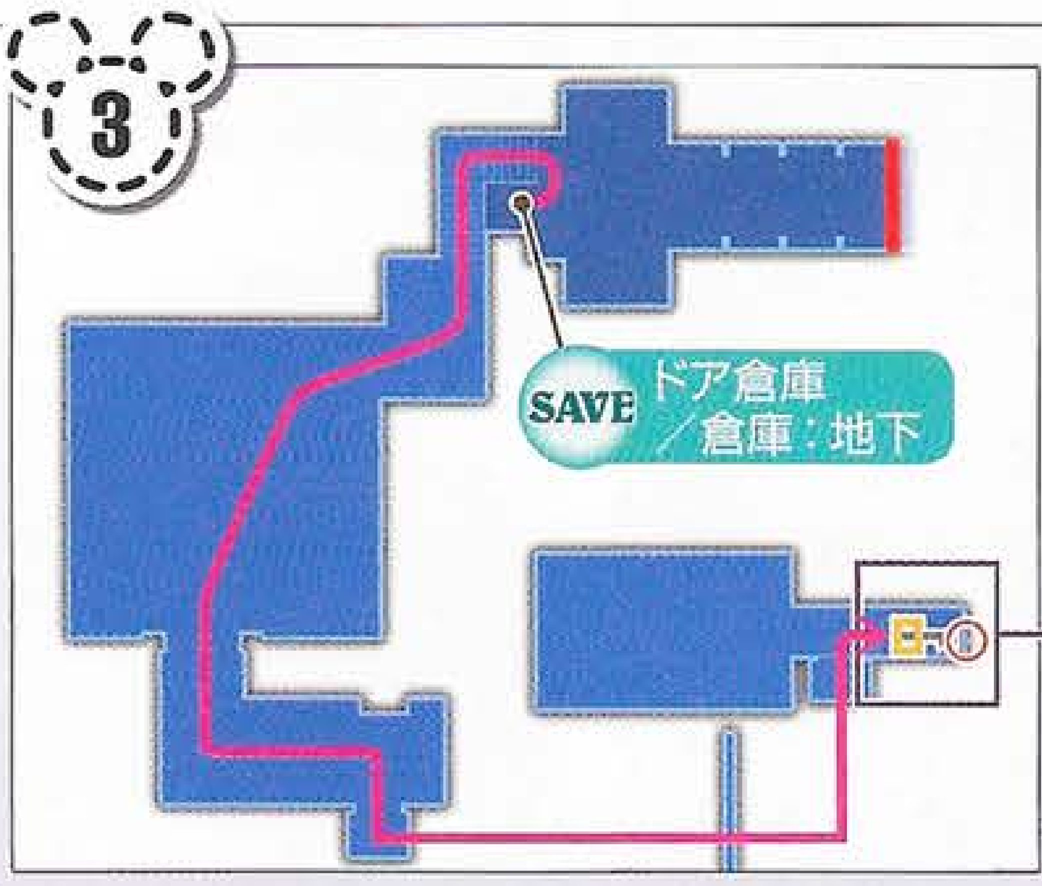


床のくぼみ

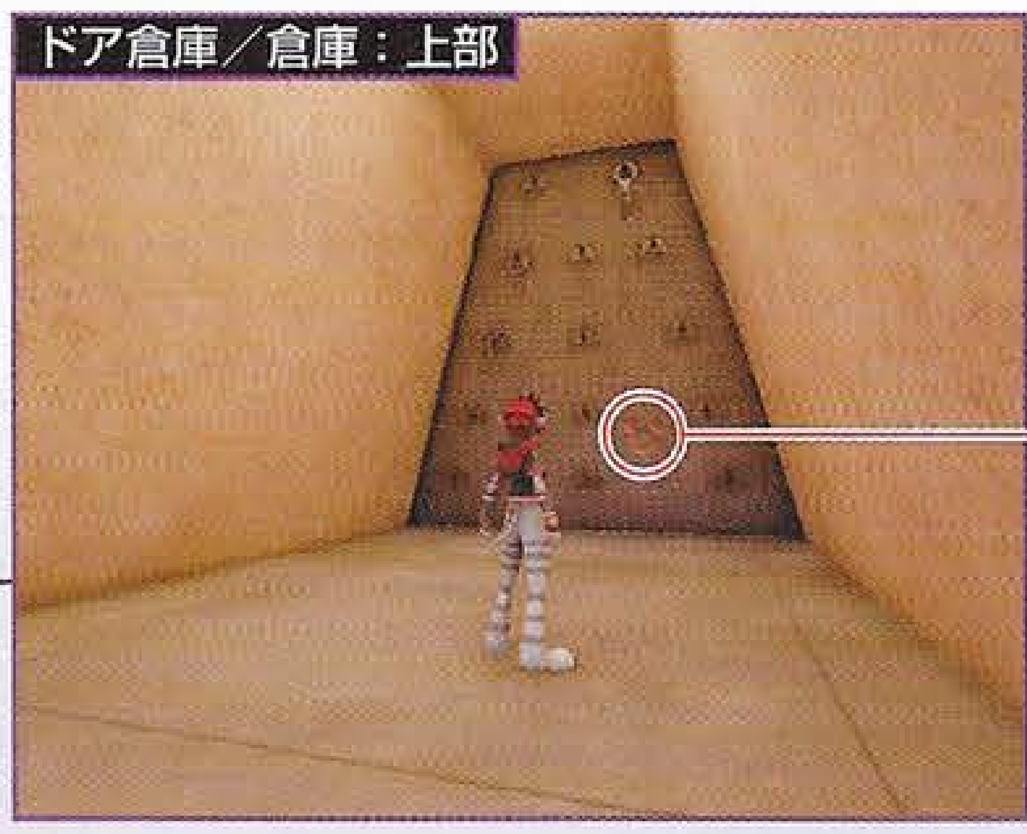


※ピエロの人形を動かしたあとに撮影できる

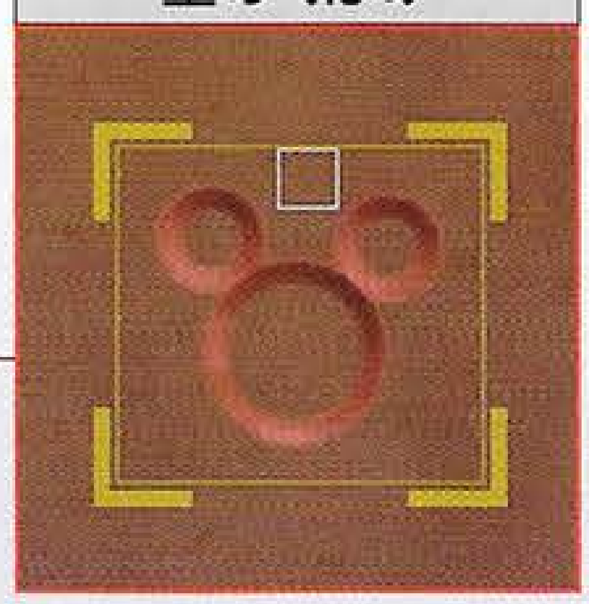
3



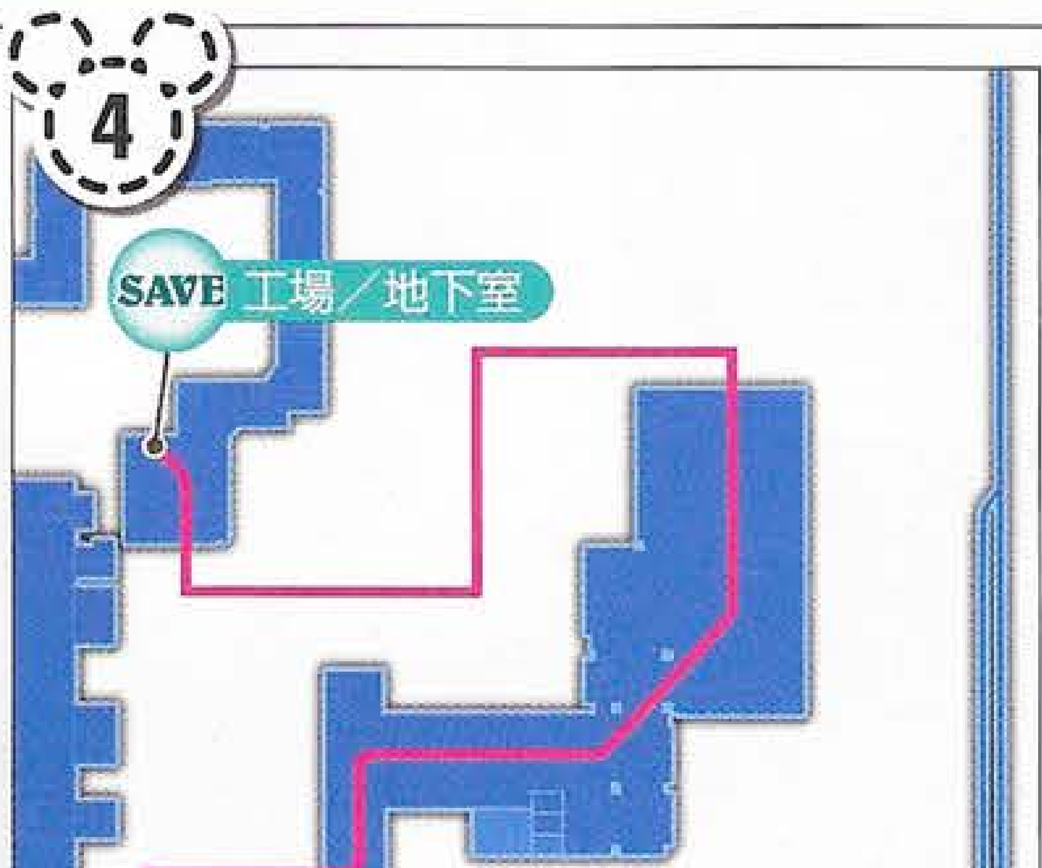
ドア倉庫／倉庫：上部



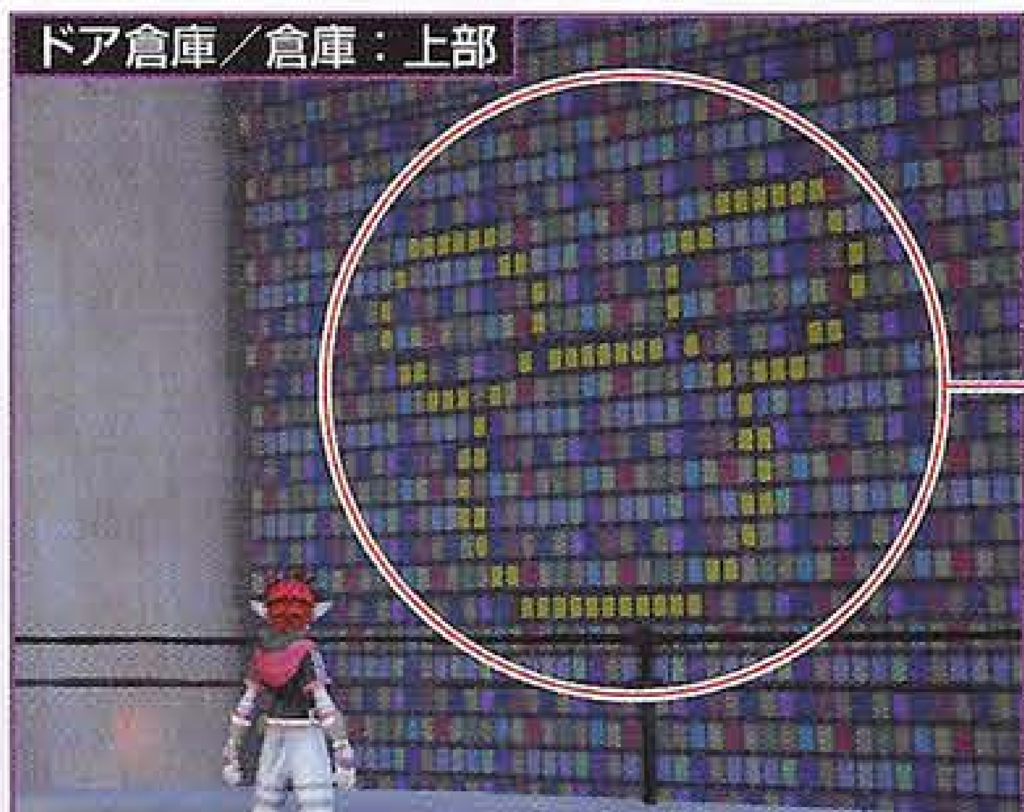
壁のくぼみ



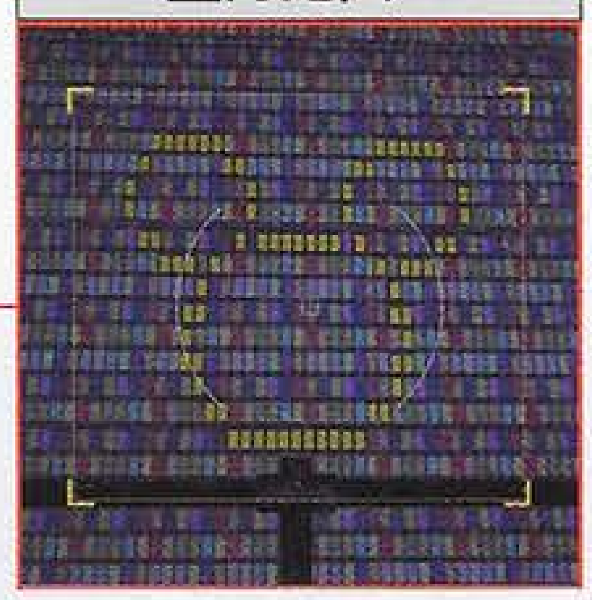
4



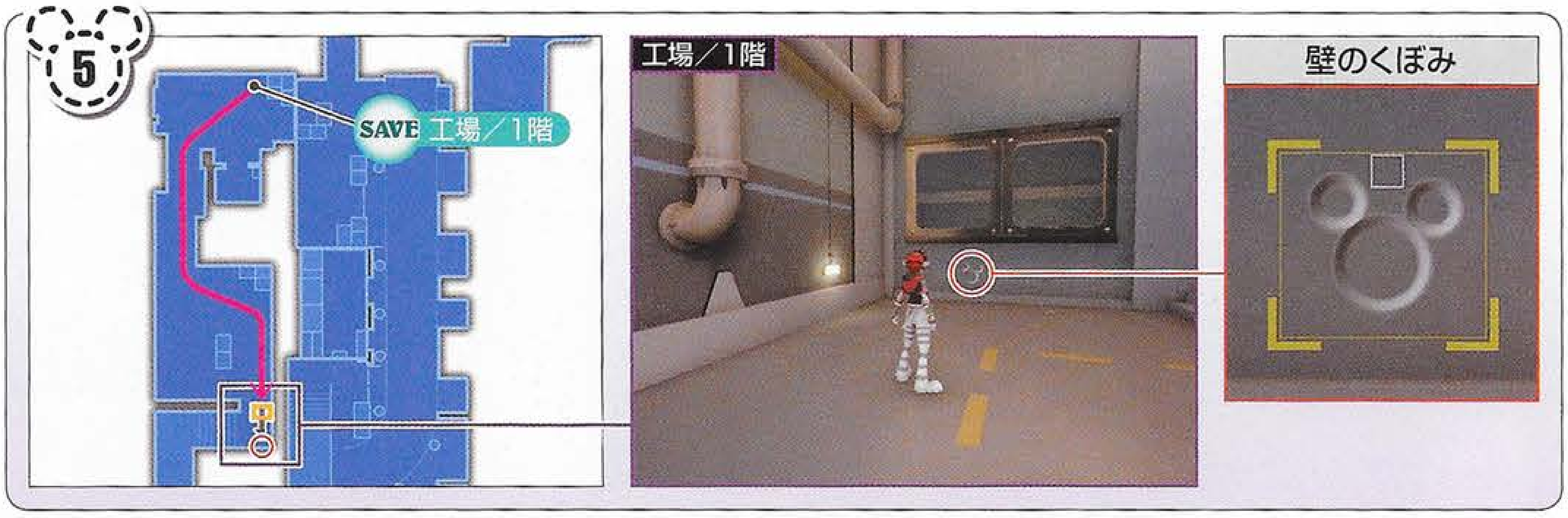
ドア倉庫／倉庫：上部



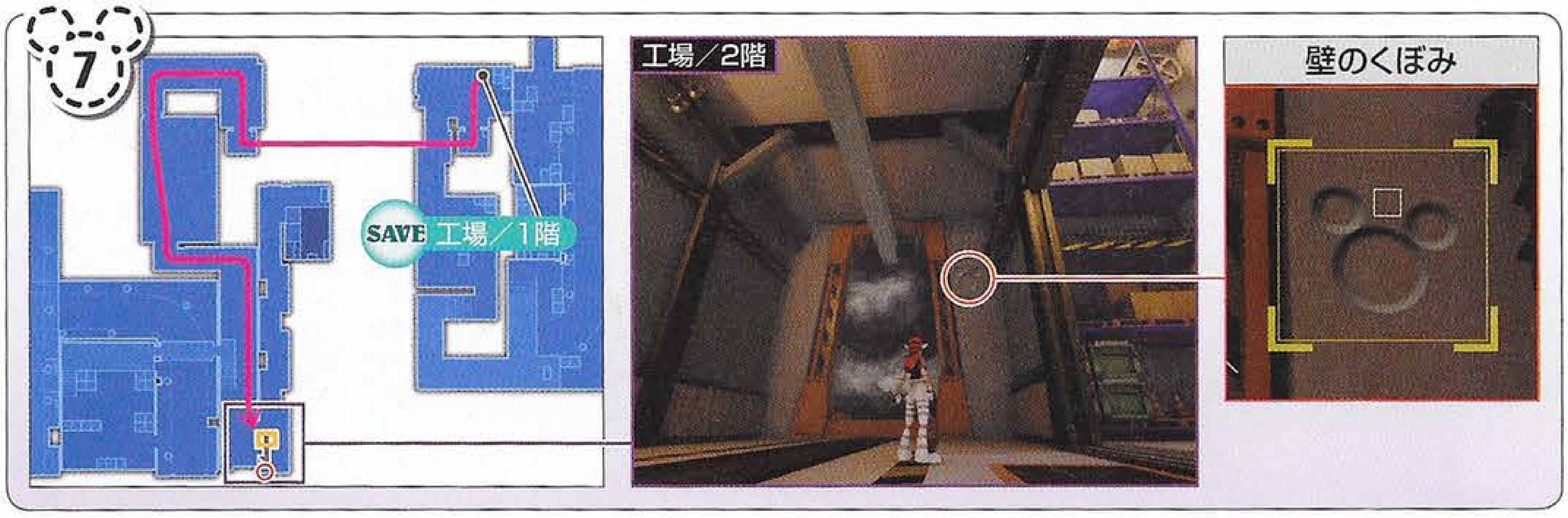
並んだドア



Index


5
SAVE 工場／1階
工場／1階
壁のくぼみ

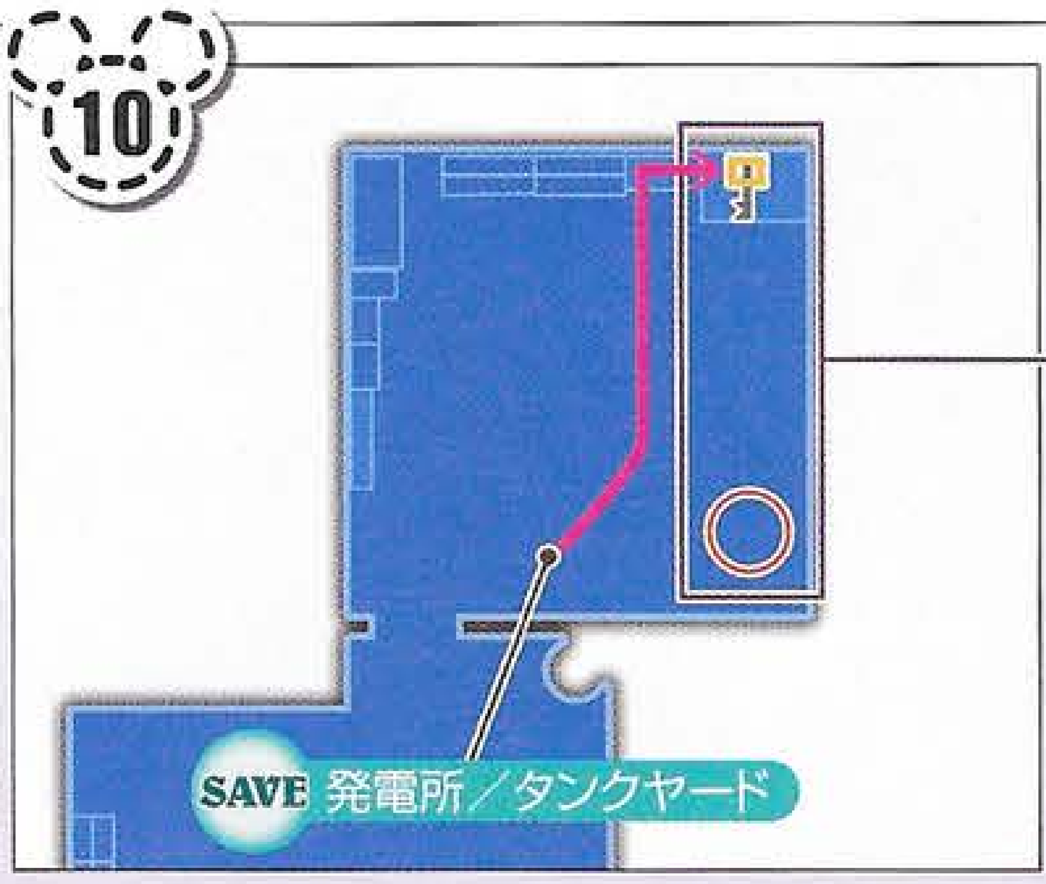

6
SAVE 工場／1階
工場／1階
飛び散ったペンキ


7
SAVE 工場／1階
工場／2階
壁のくぼみ


8
SAVE 発電所／連絡通路
発電所／連絡通路
ロッカー側面のくぼみ

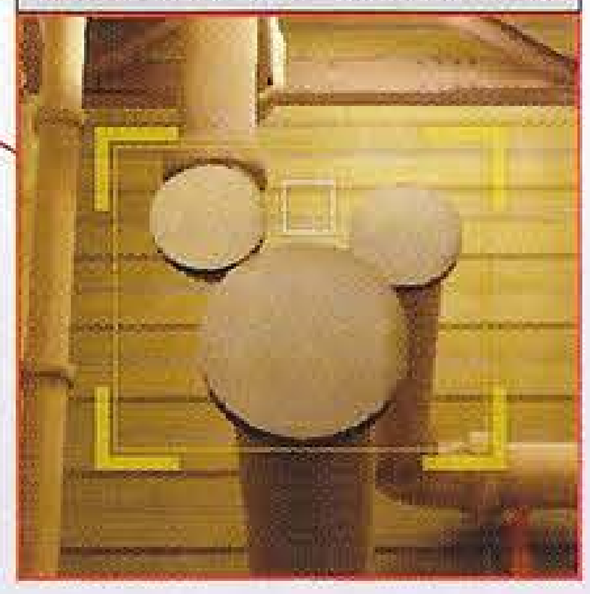

9
SAVE 発電所／連絡通路
発電所／連絡通路
門のくぼみ

10

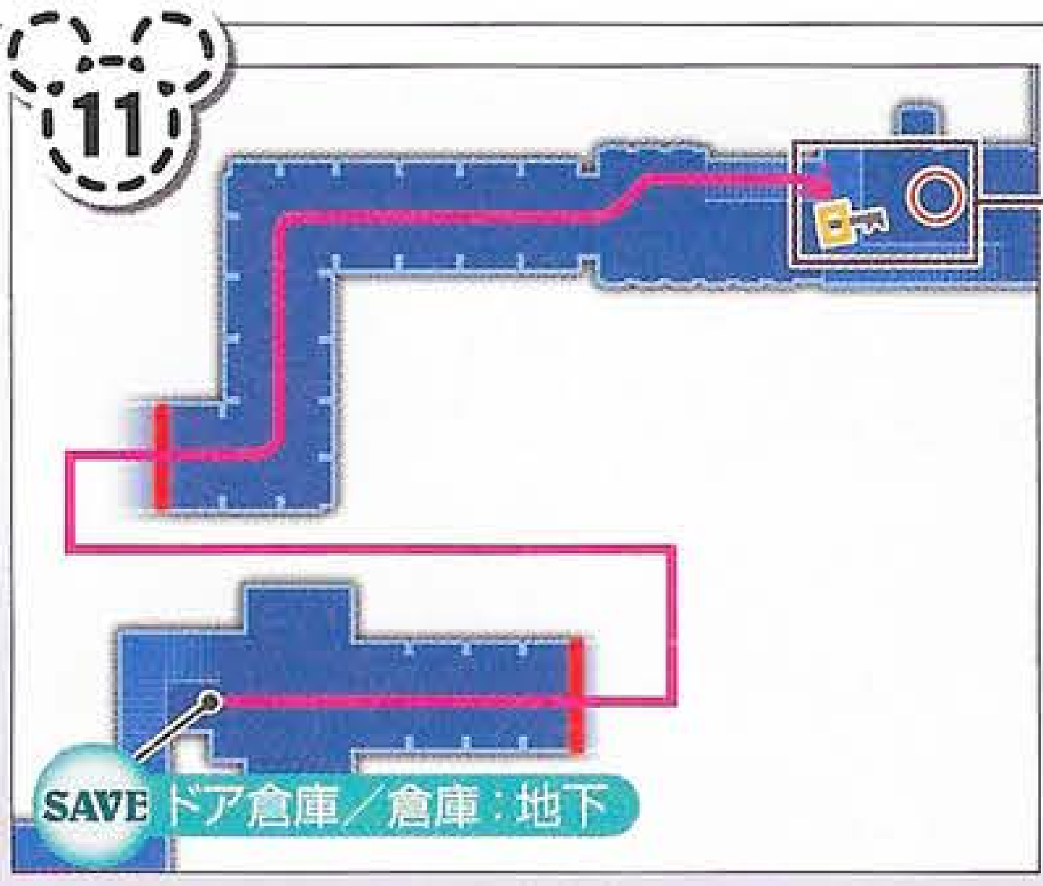




並んだパイプの断面



11





水たまり

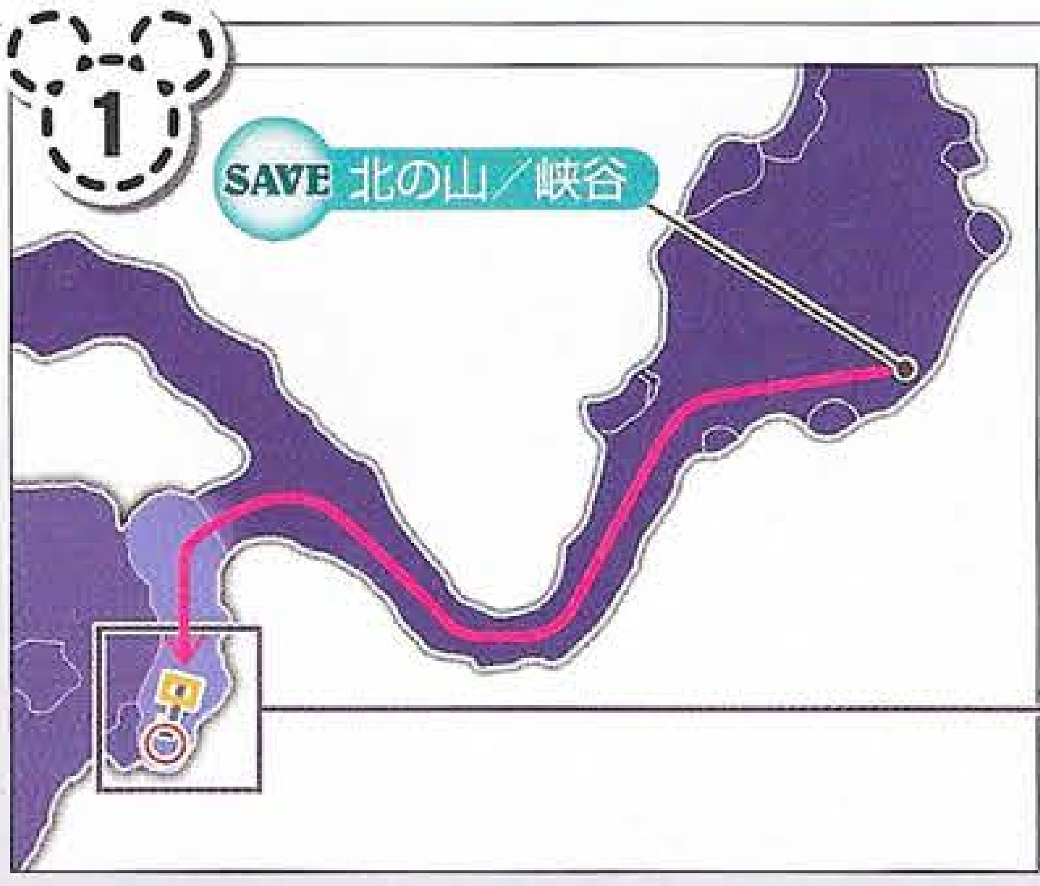


※ワールドクリア後に撮影できる

アレンデール

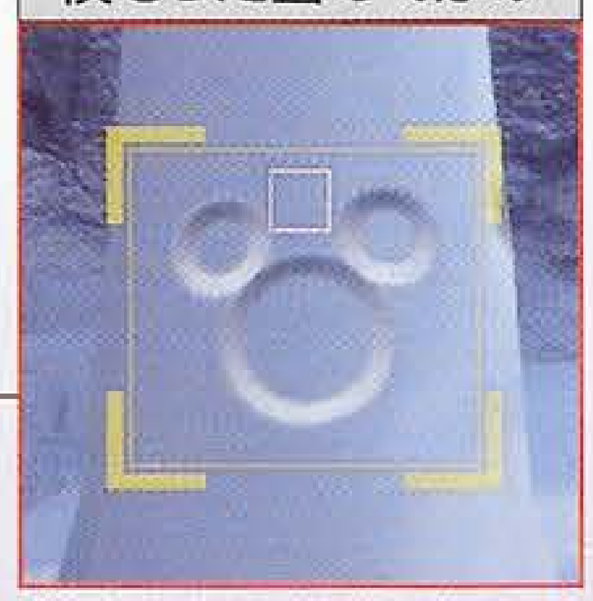
このワールドにある幸運のマーク 11個

1

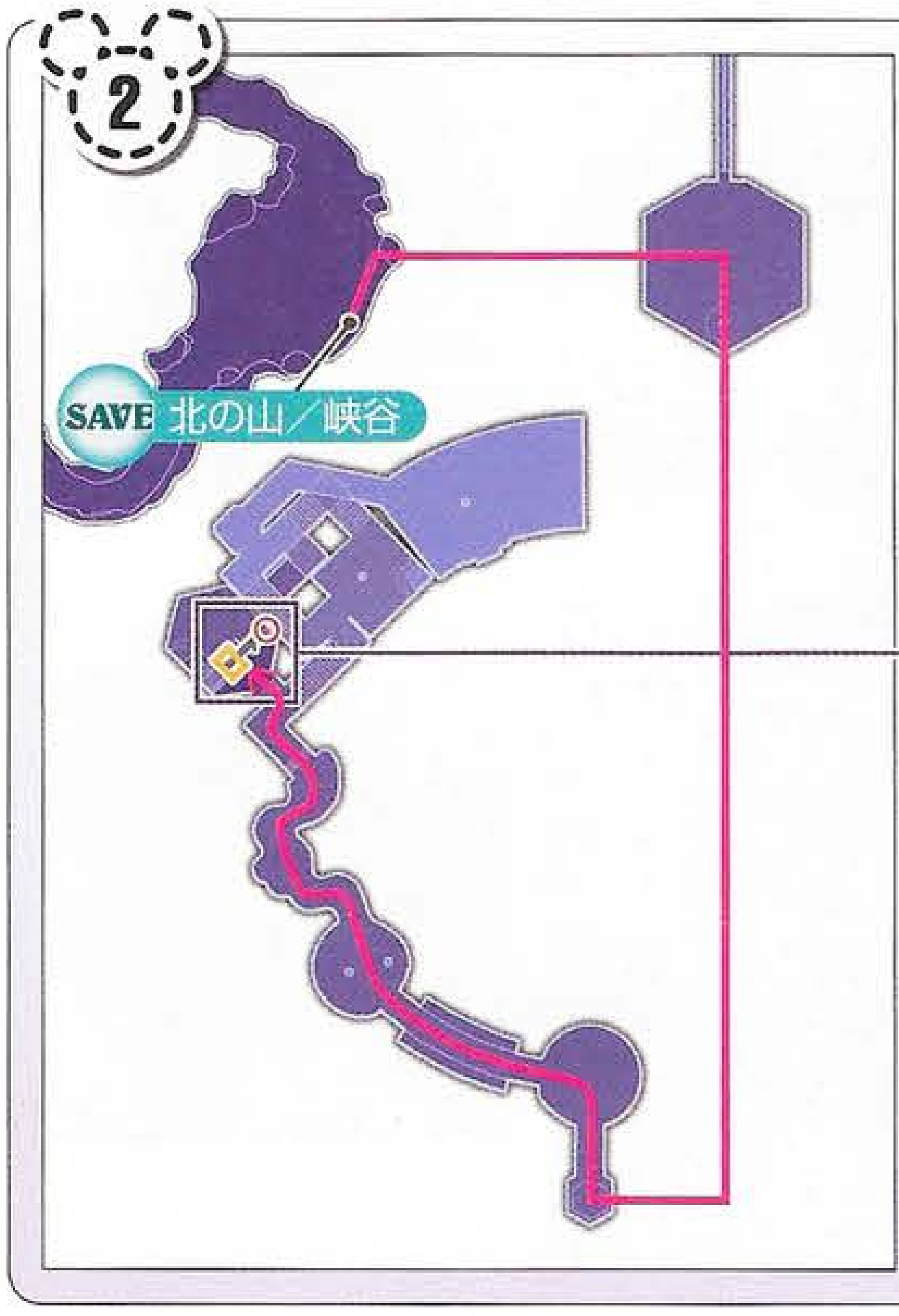




積もった雪のくぼみ



2





壁のくぼみ

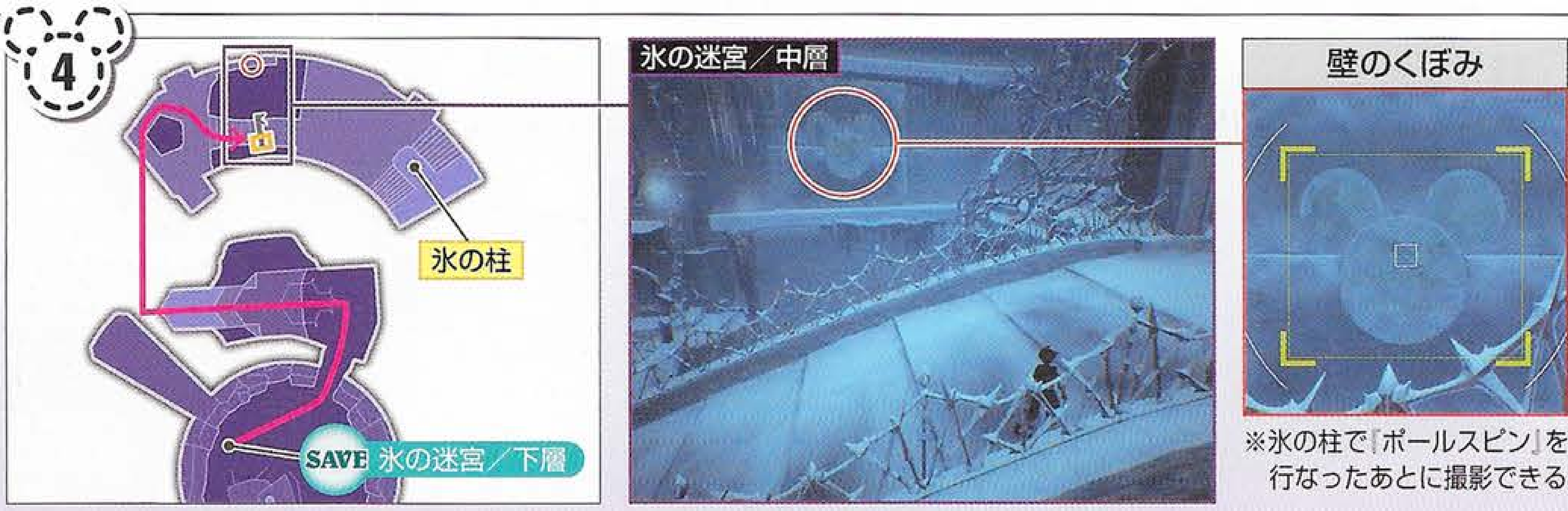


Index

3



4



※氷の柱で『ポールスピン』を行なったあとに撮影できる

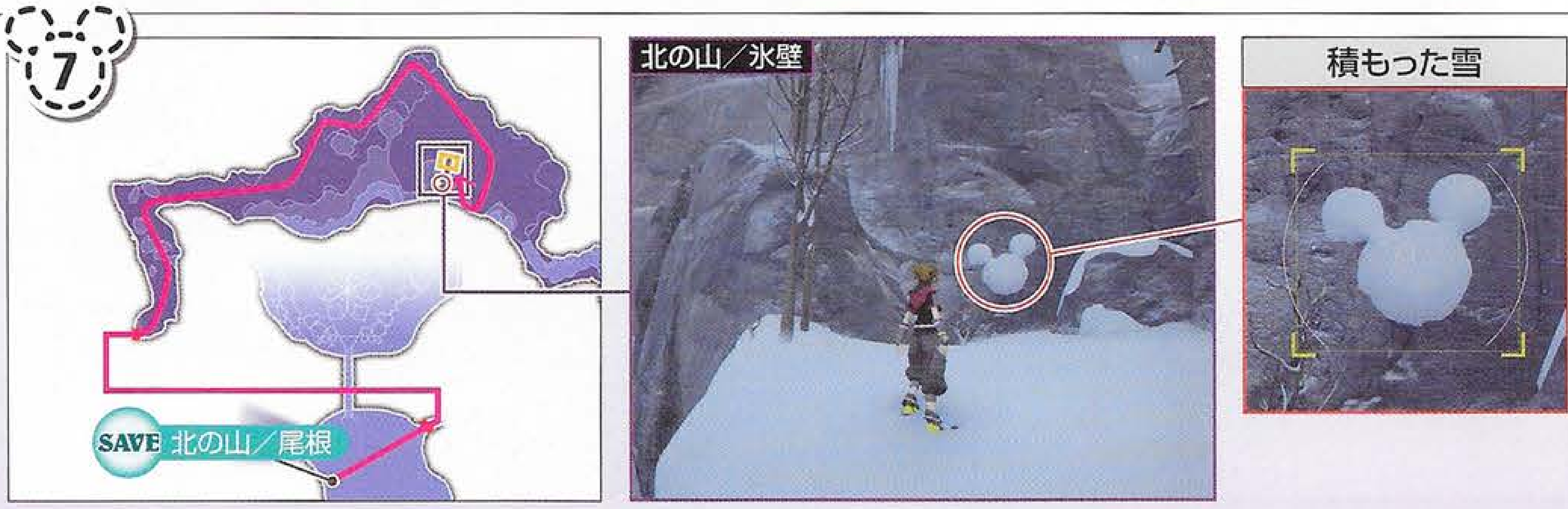
5



6



7

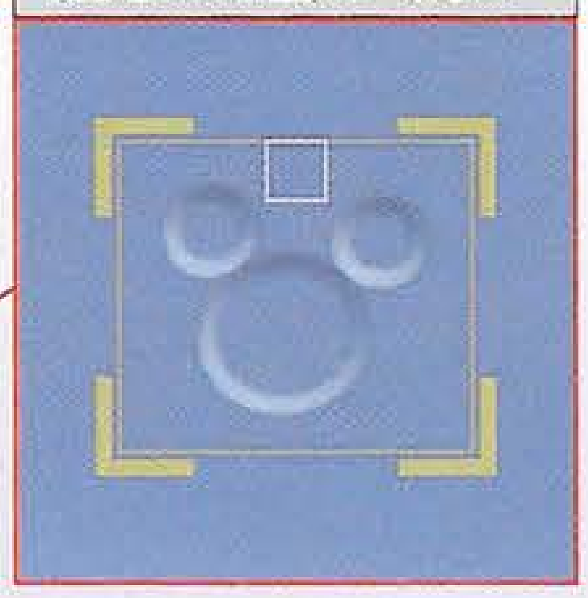


8





積もった雪のくぼみ

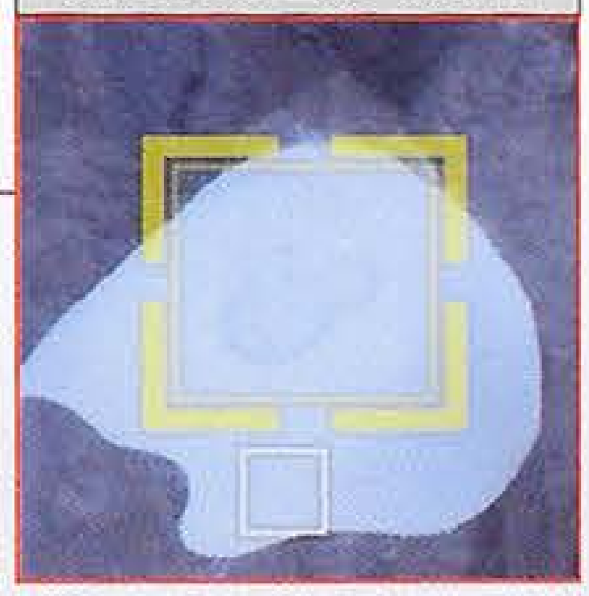


9





積もった雪のくぼみ

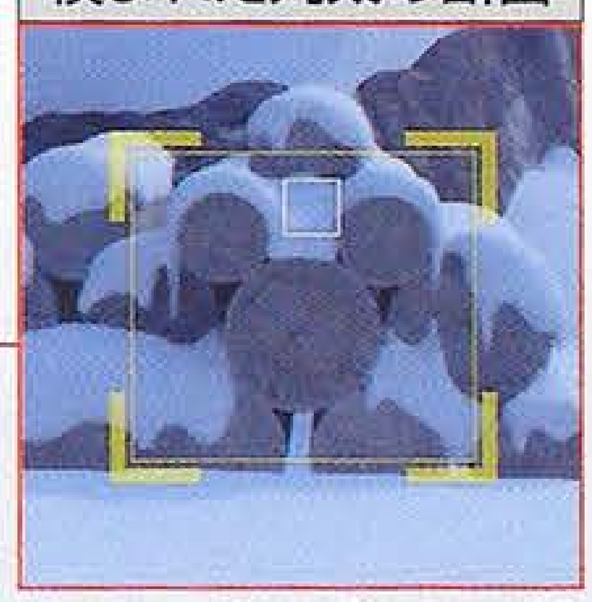


10

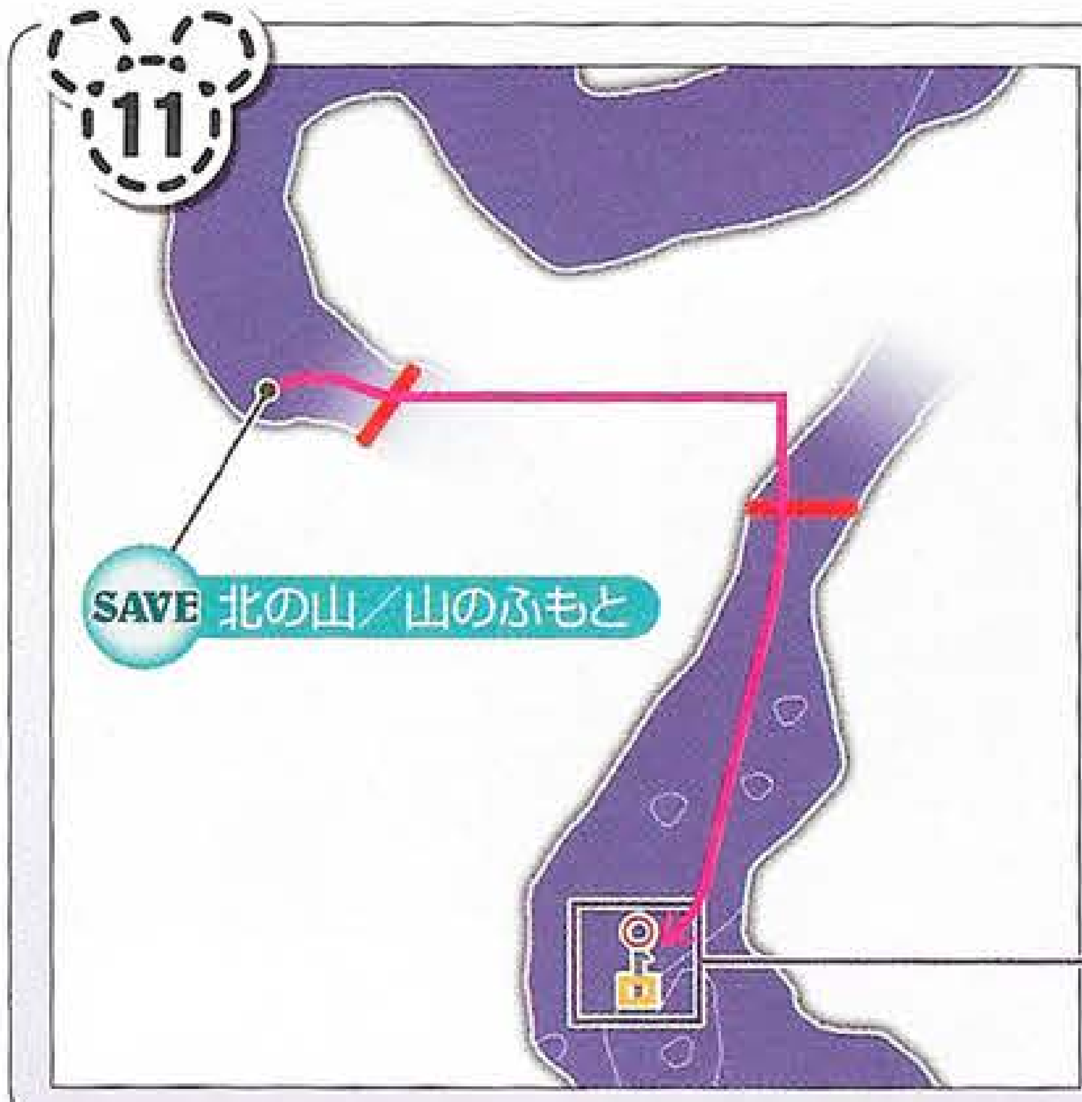




積まれた丸太の断面

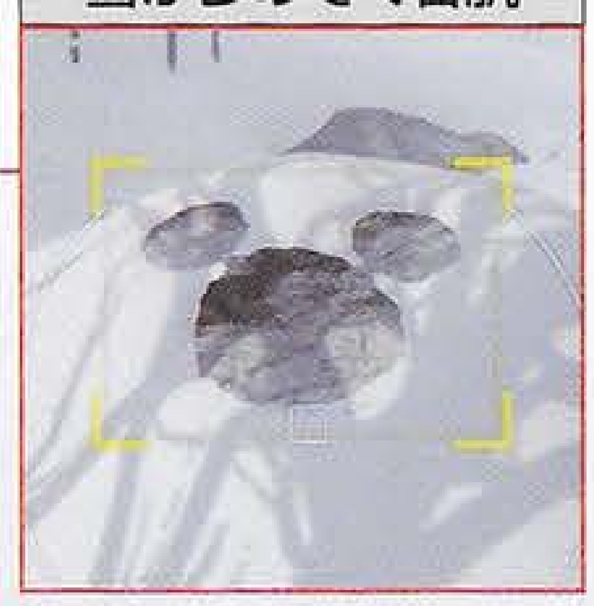


11





雪からのぞく岩肌



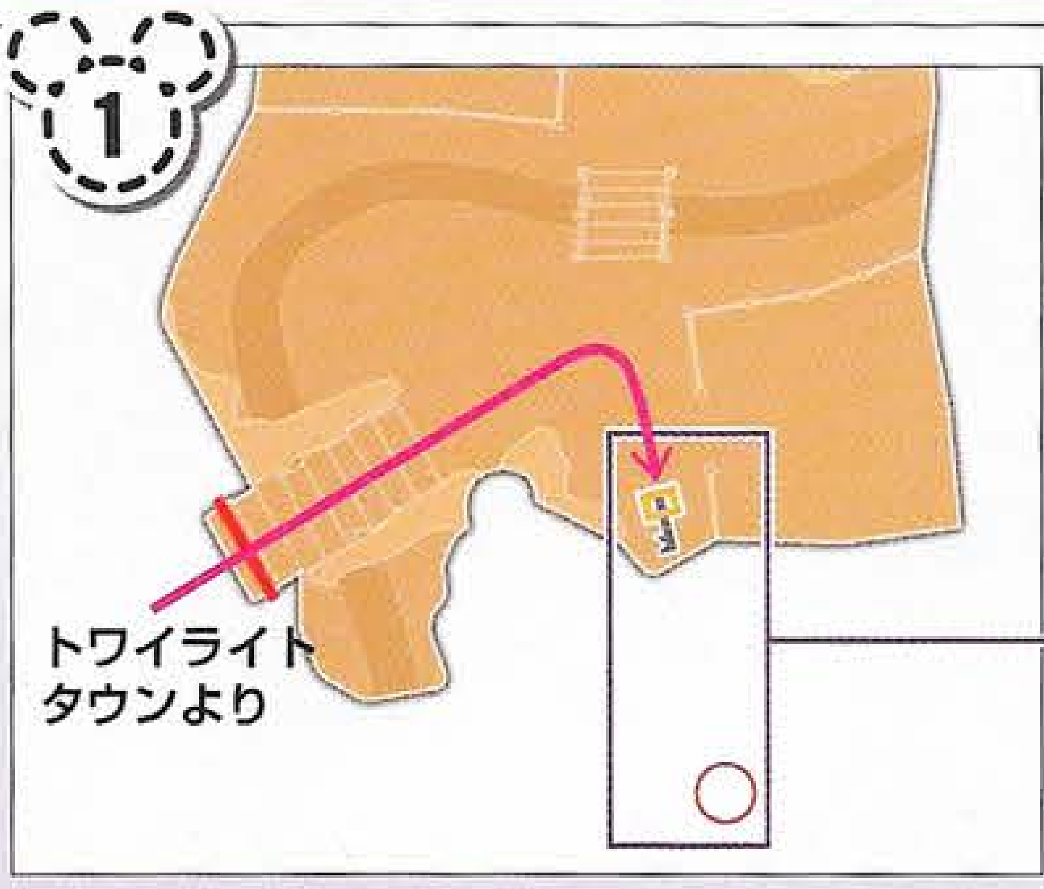
※ワールドクリア後に撮影できる

Index

100エーカーの森

このワールドにある幸運のマーク 3個

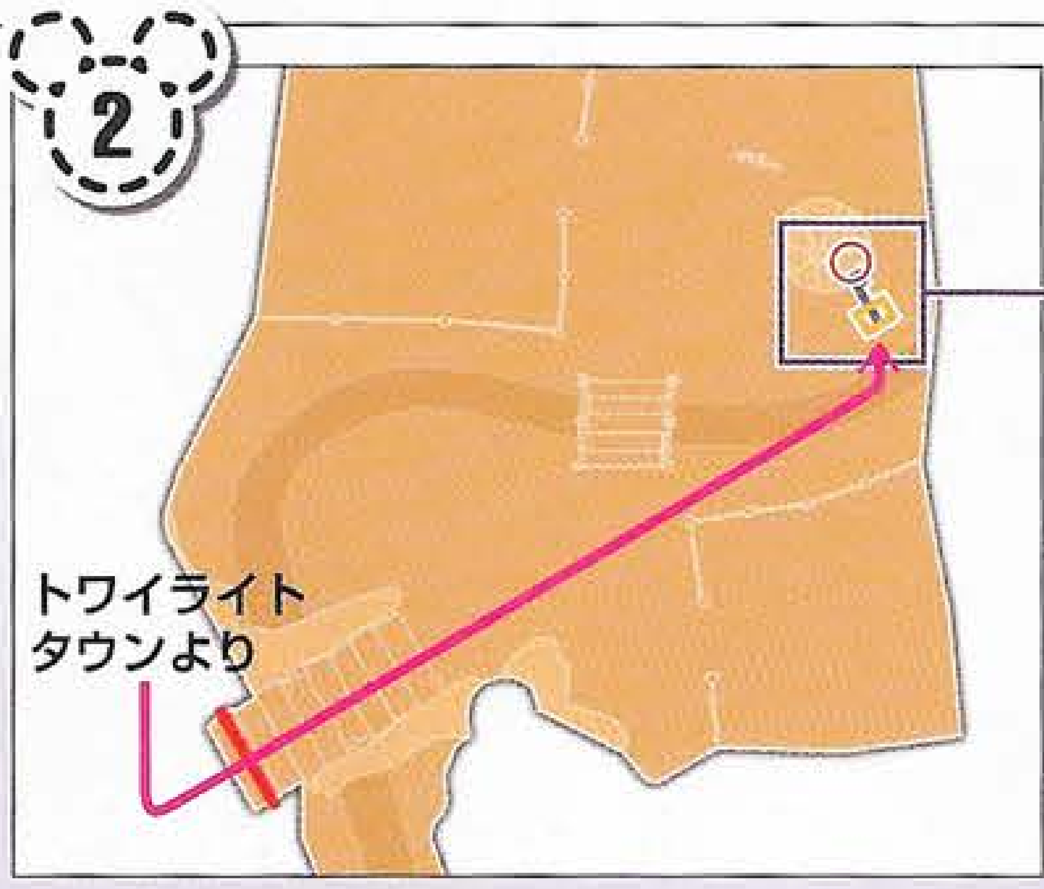
1







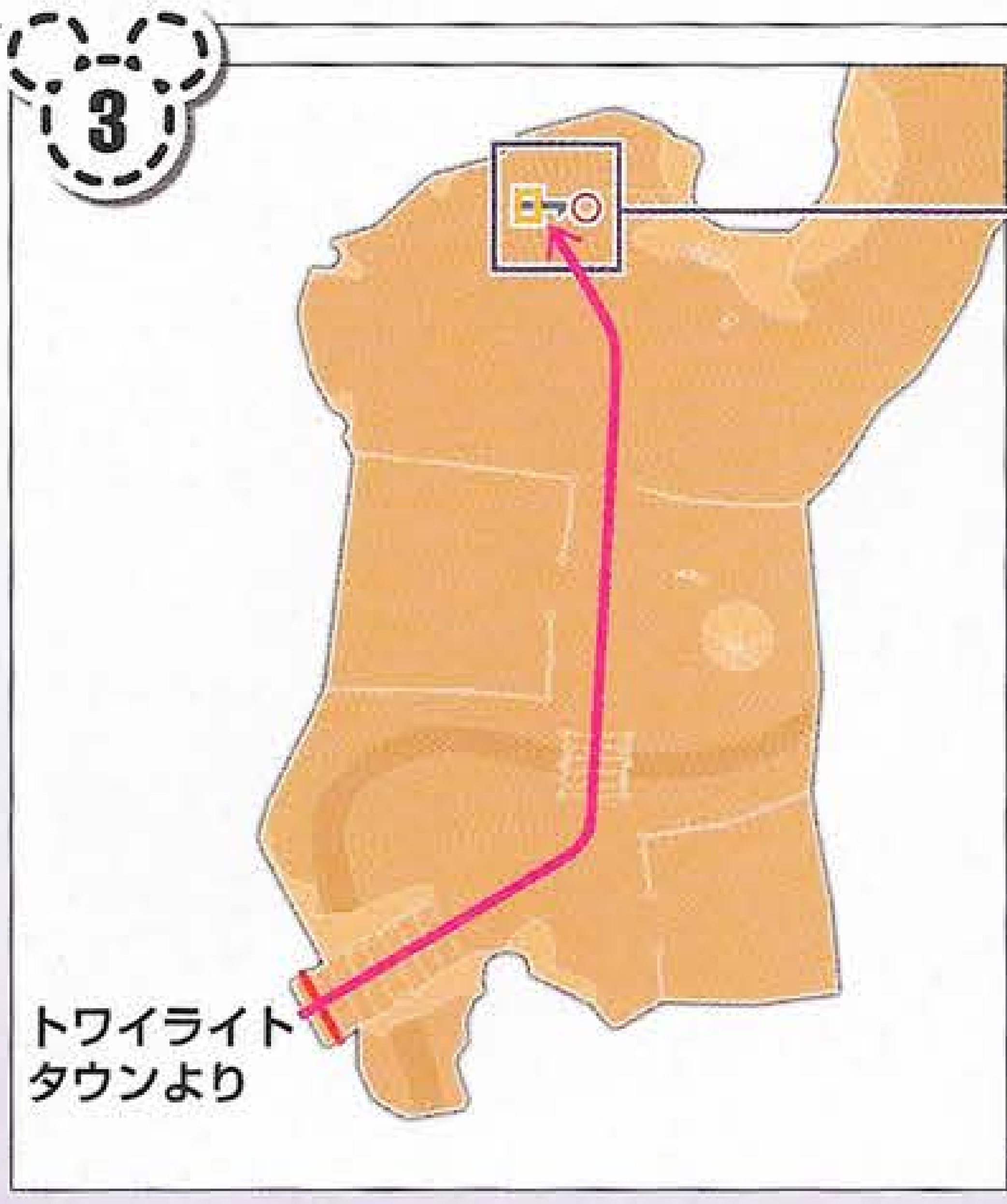
2







3







ザ・カリビアン

このワールドにある幸運のマーク 13個

※……ファストトラベルで移動したときのスタート地点

1







2



ポートロイヤル／港



塗装がはがれた柱

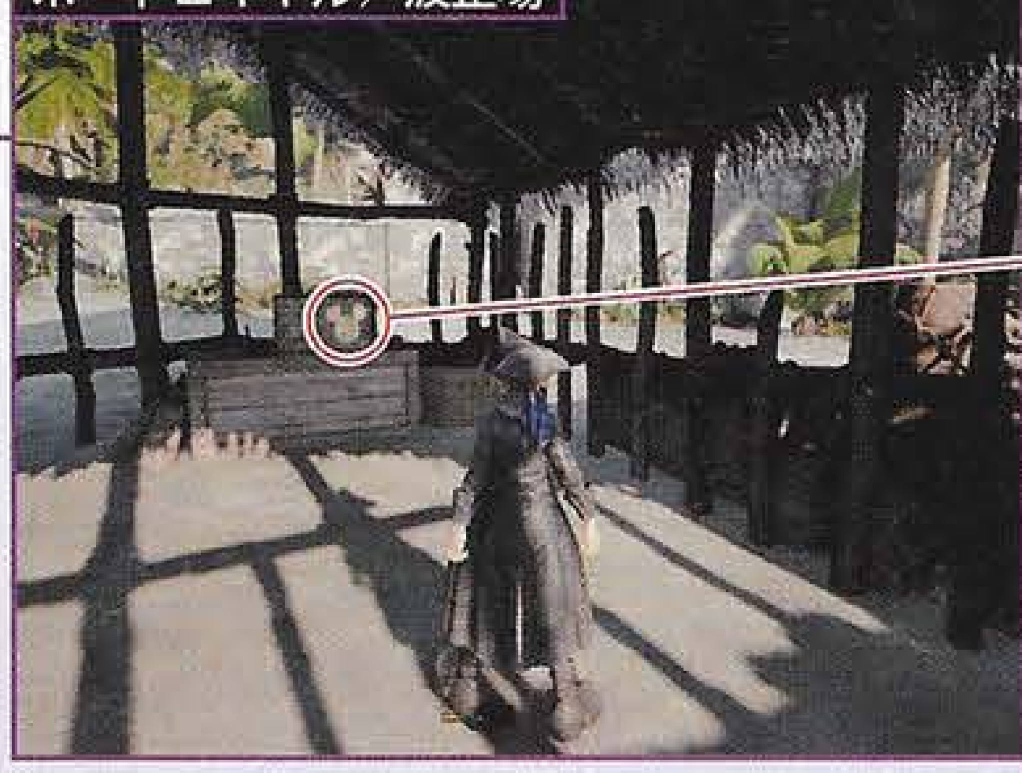


※黄色い木箱を壊したあとに撮影できる

3



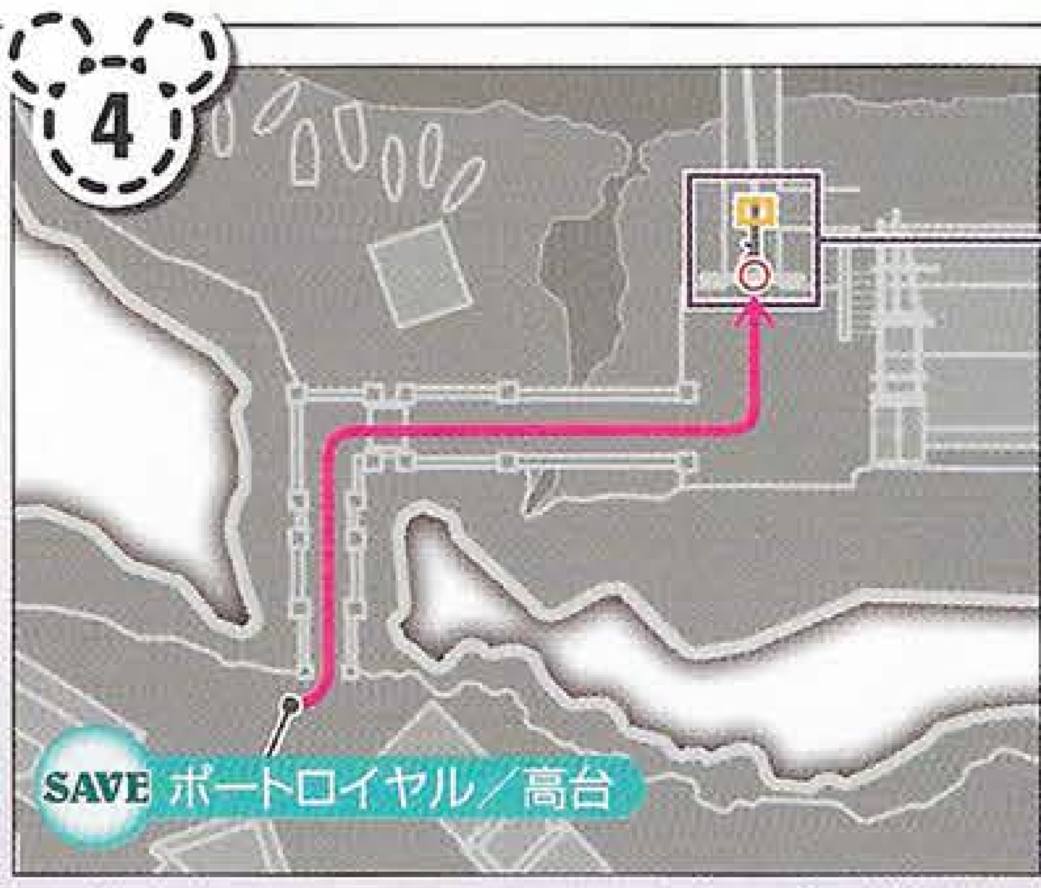
ポートロイヤル／波止場



箱を照らす光



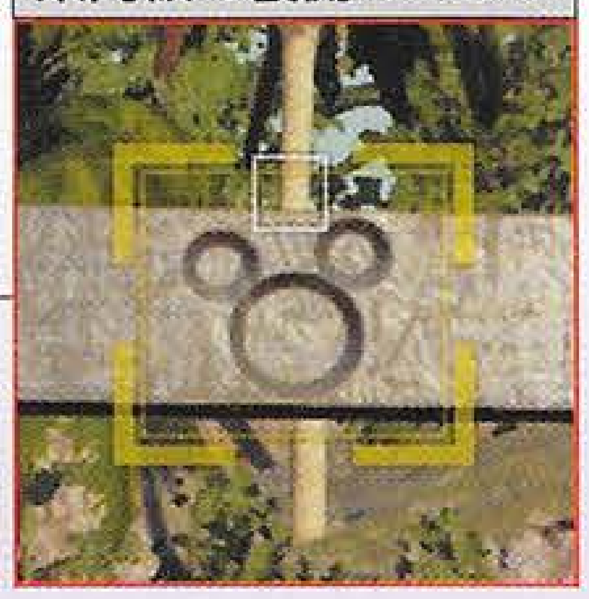
4



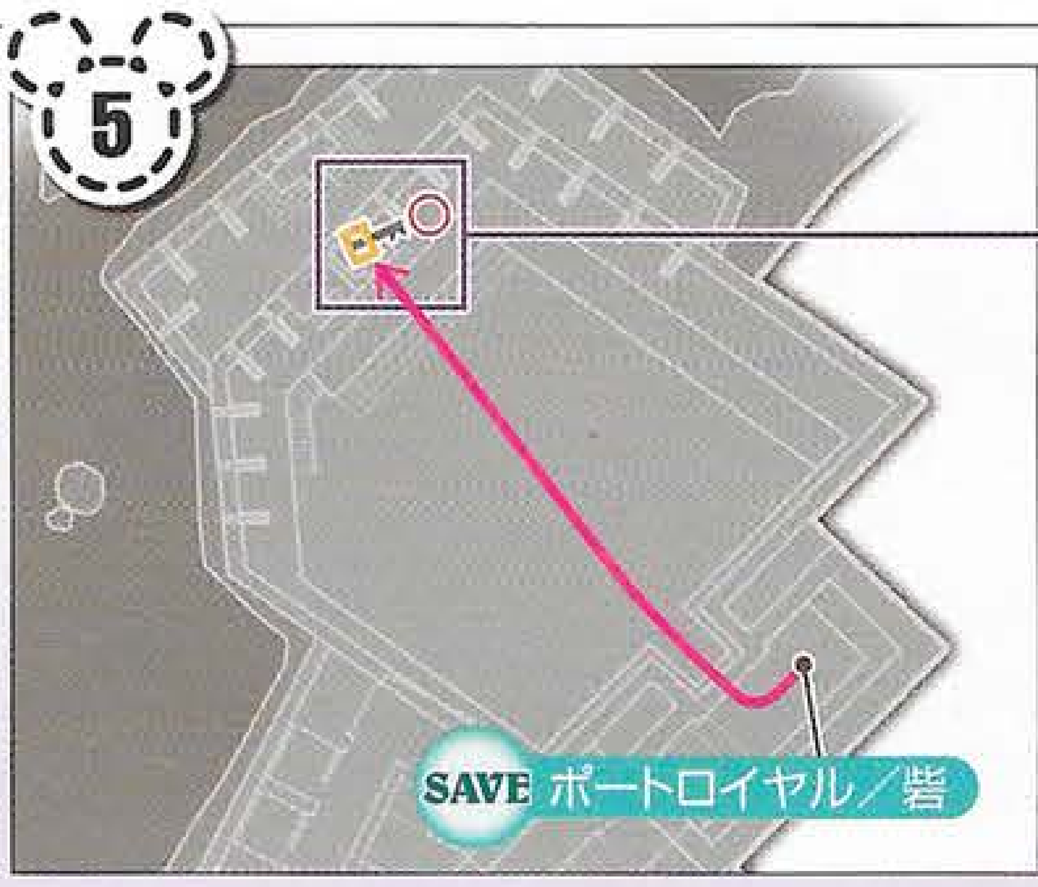
ポートロイヤル／波止場



案内板の裏側のくぼみ



5



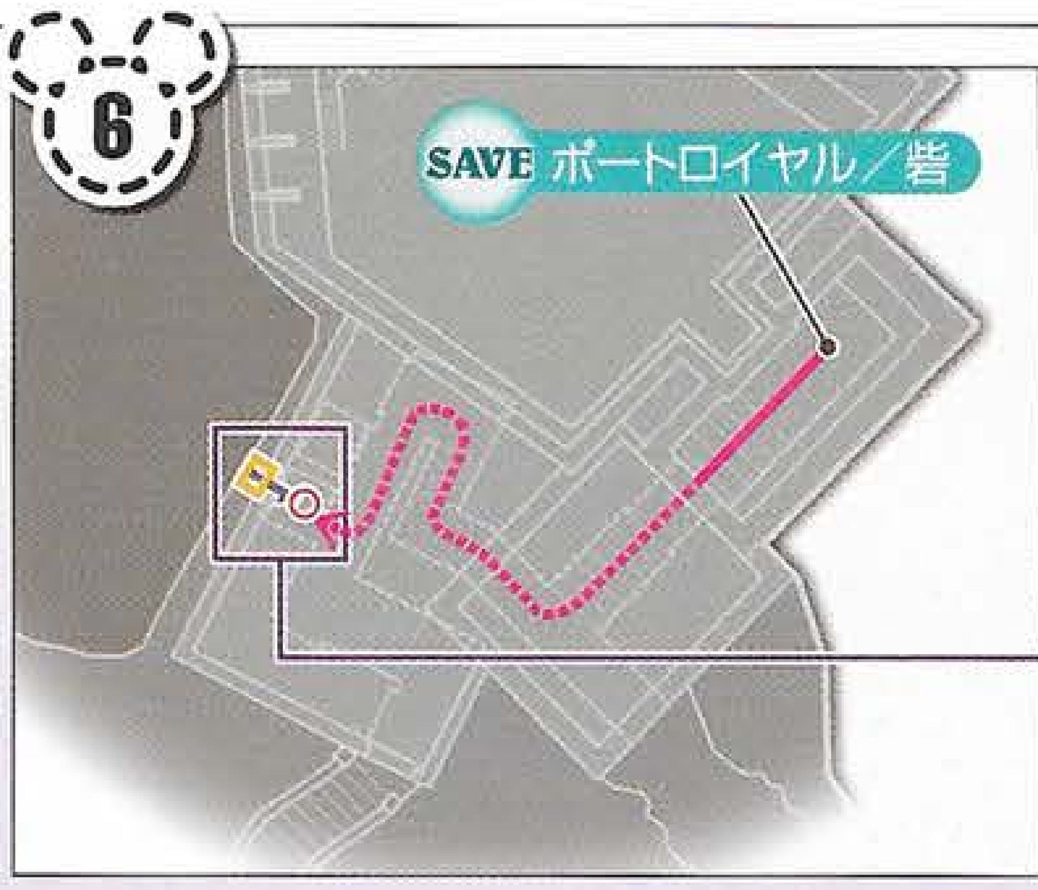
ポートロイヤル／砦



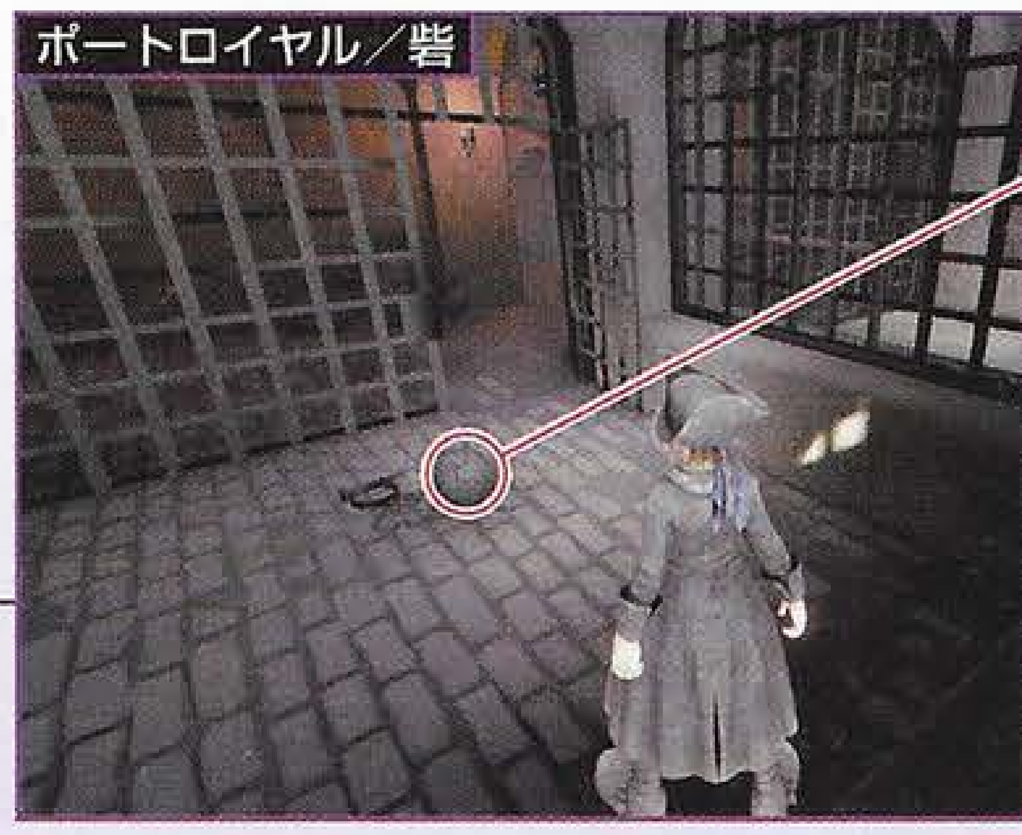
山積みされたロープ



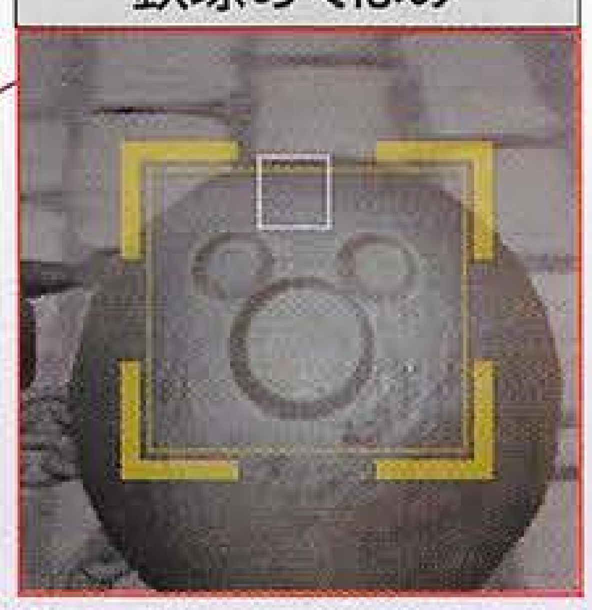
6



ポートロイヤル／砦



鉄球のくぼみ

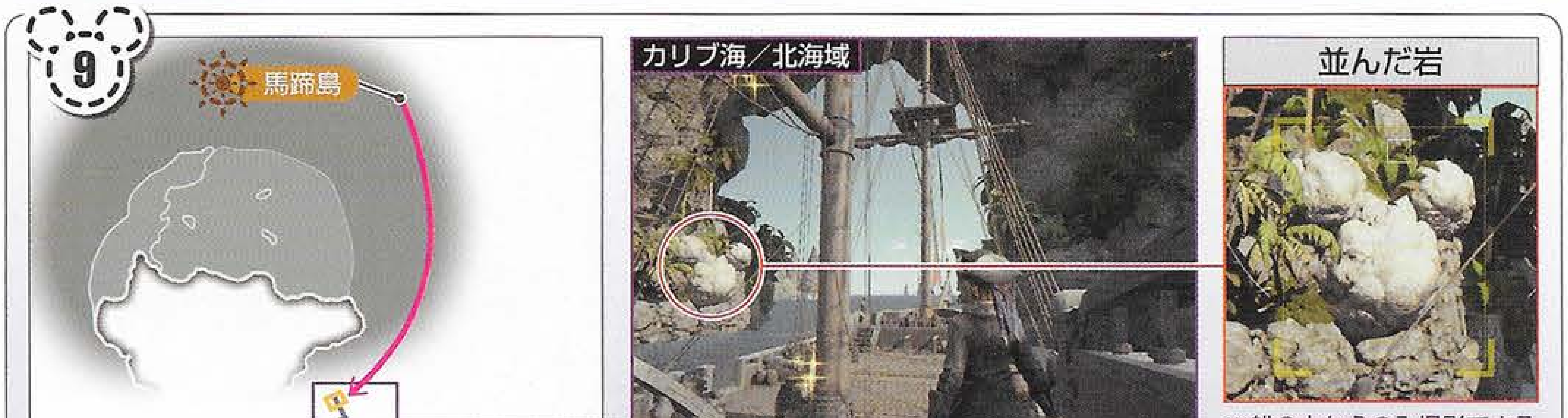


※砦内部の牢屋にある

Index





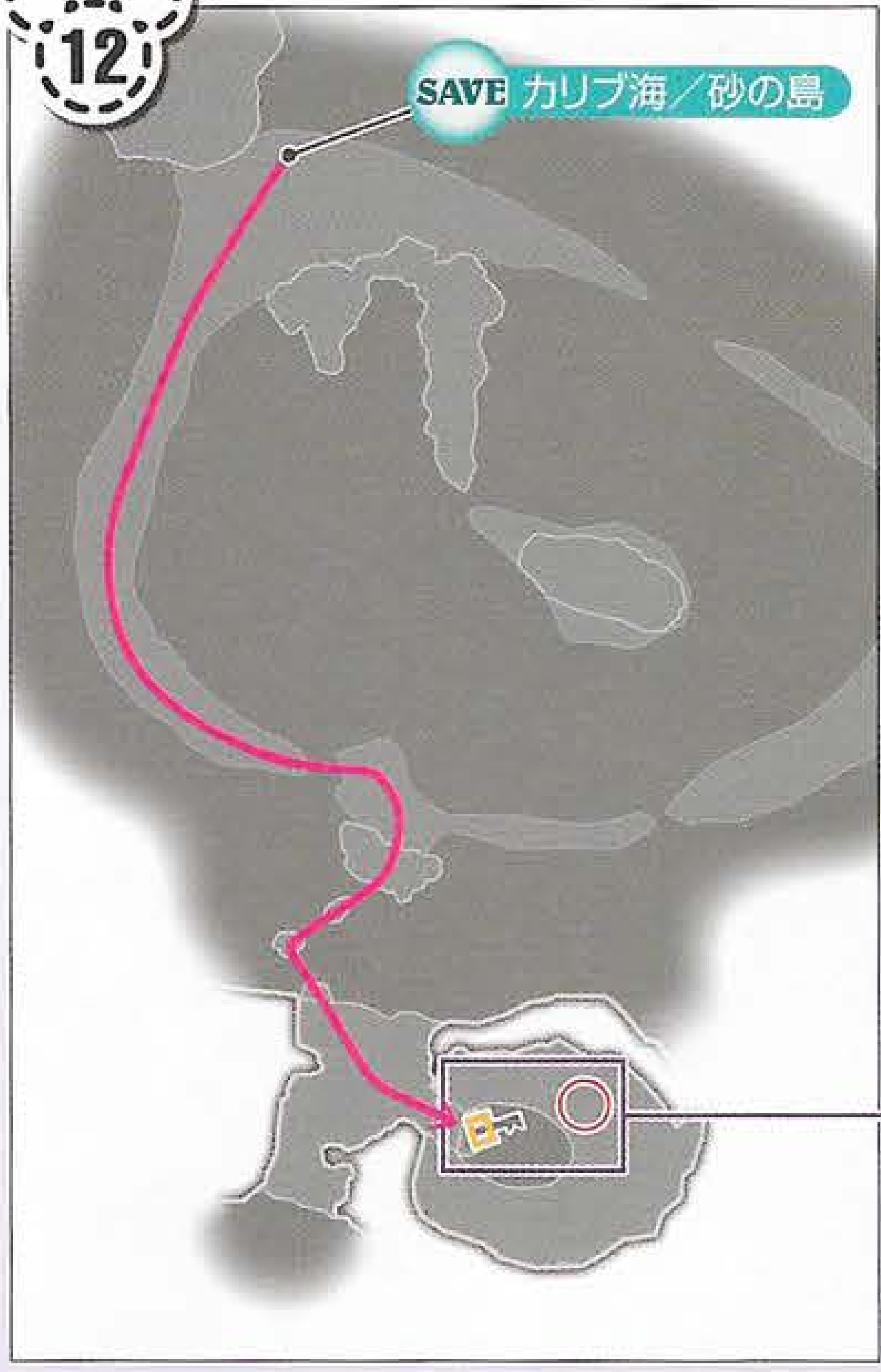


※船の上からのみ撮影できる





12



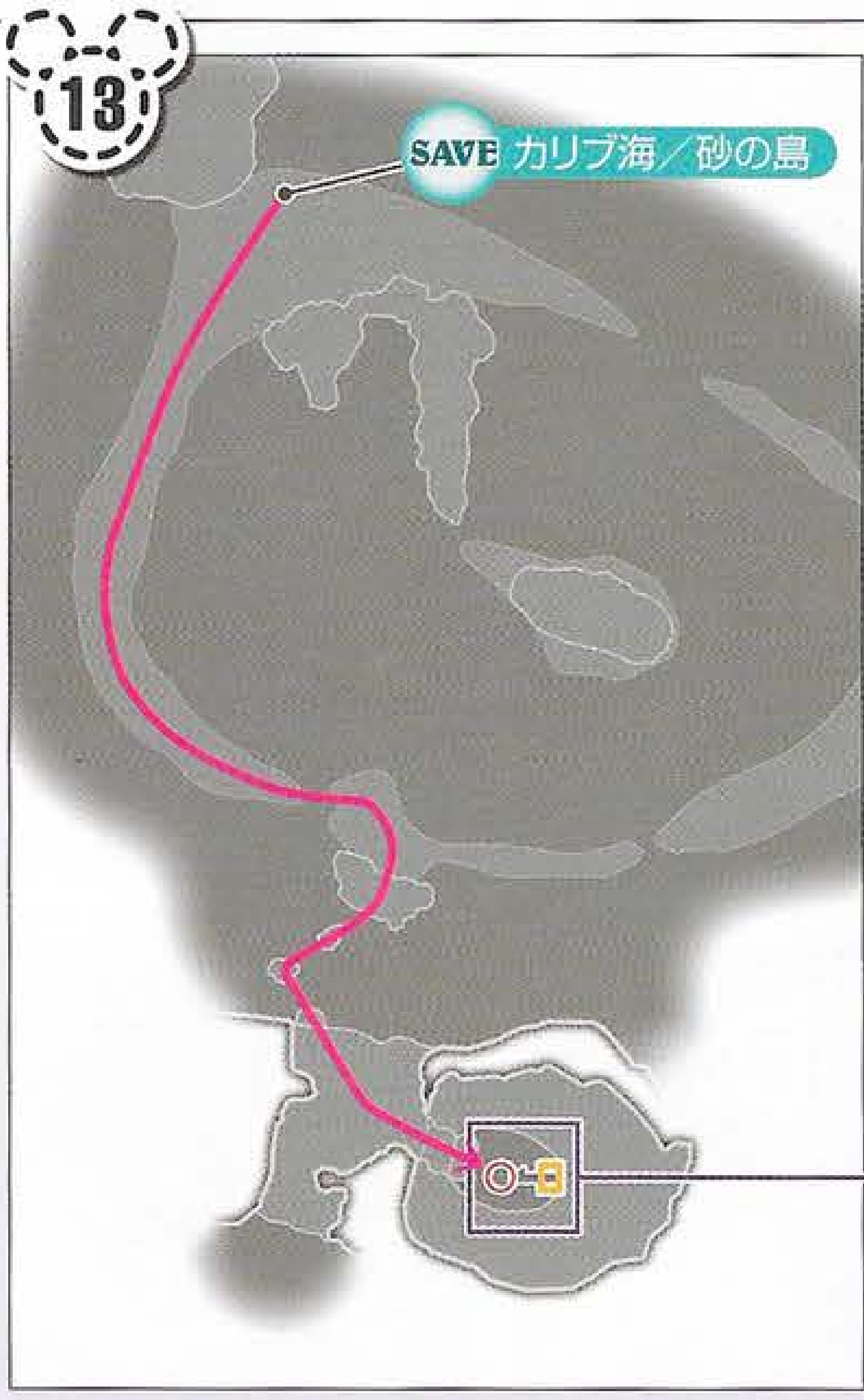
カリブ海／砂の島



洞窟のシルエット



13



カリブ海／砂の島



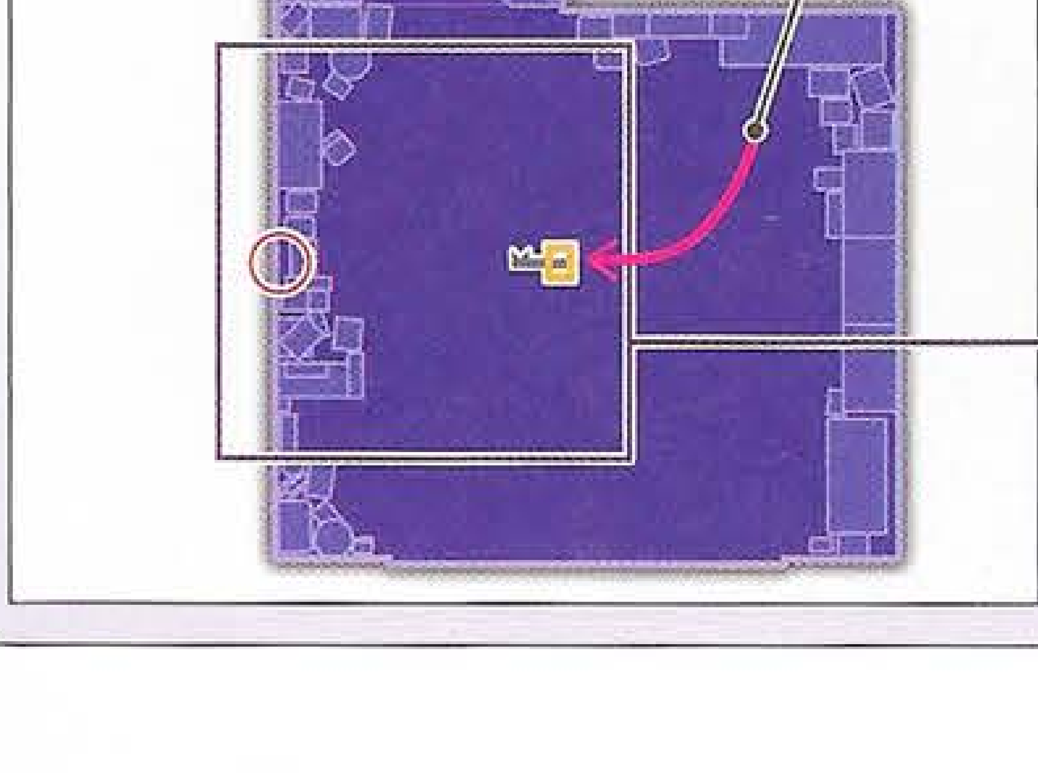
サンゴのくぼみ



サンフランソウキョウ

このワールドにある幸運のマーク 11個

1



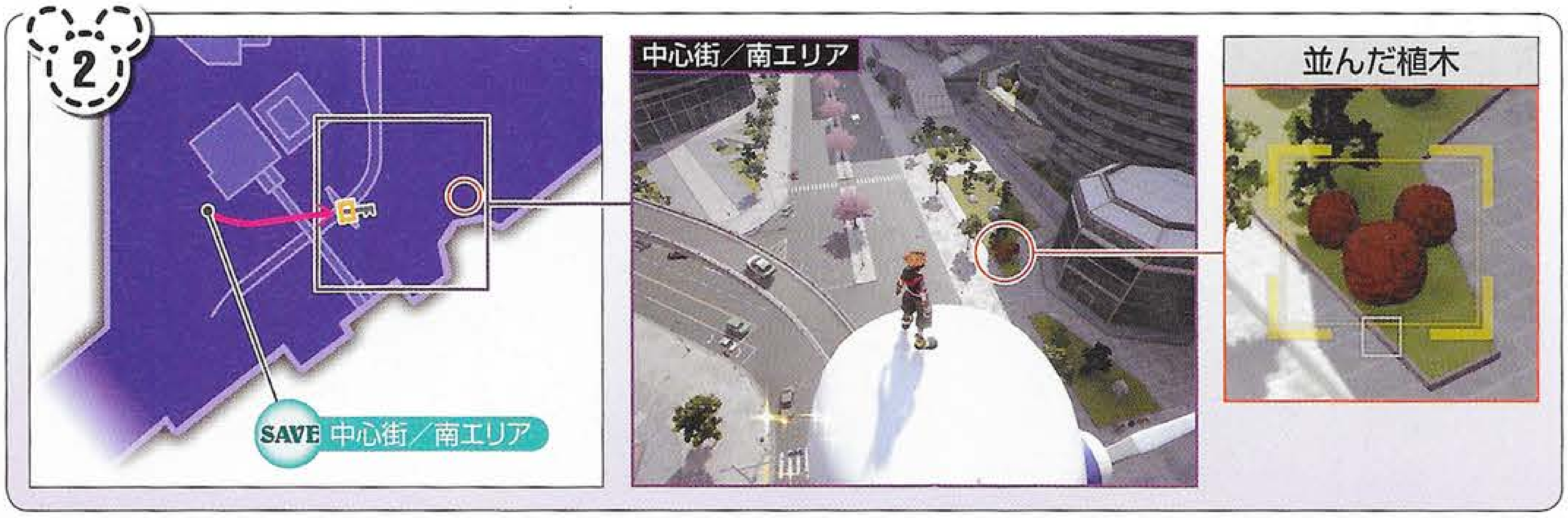
ガレージ



並んだコードの束

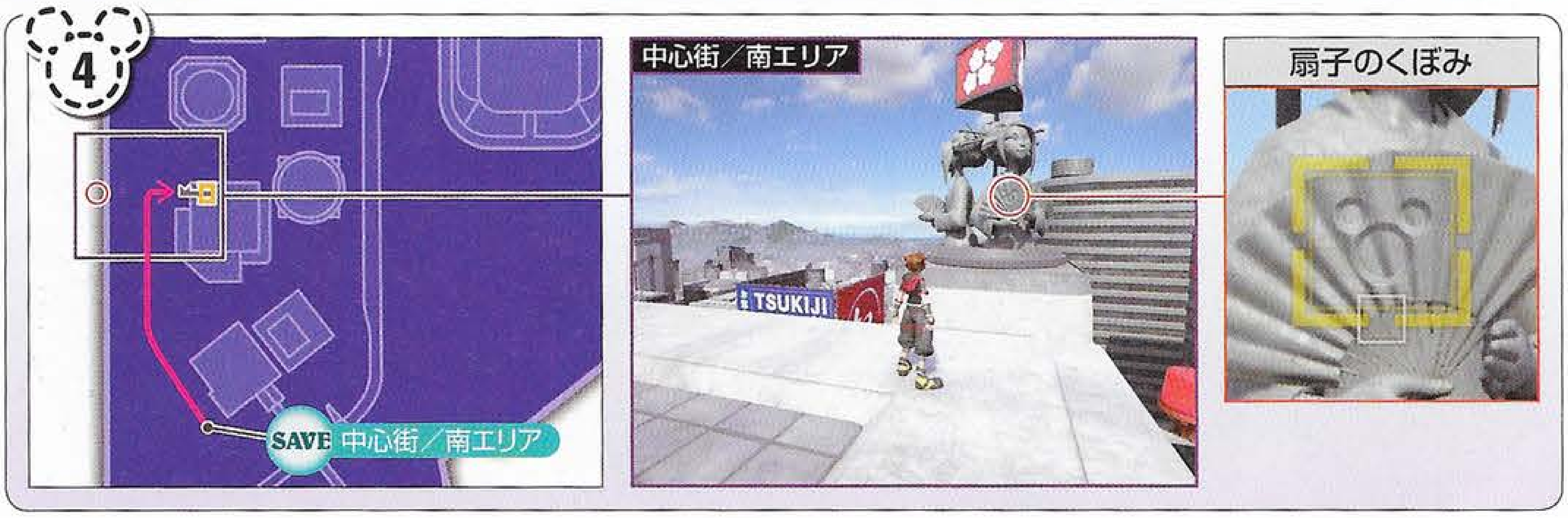


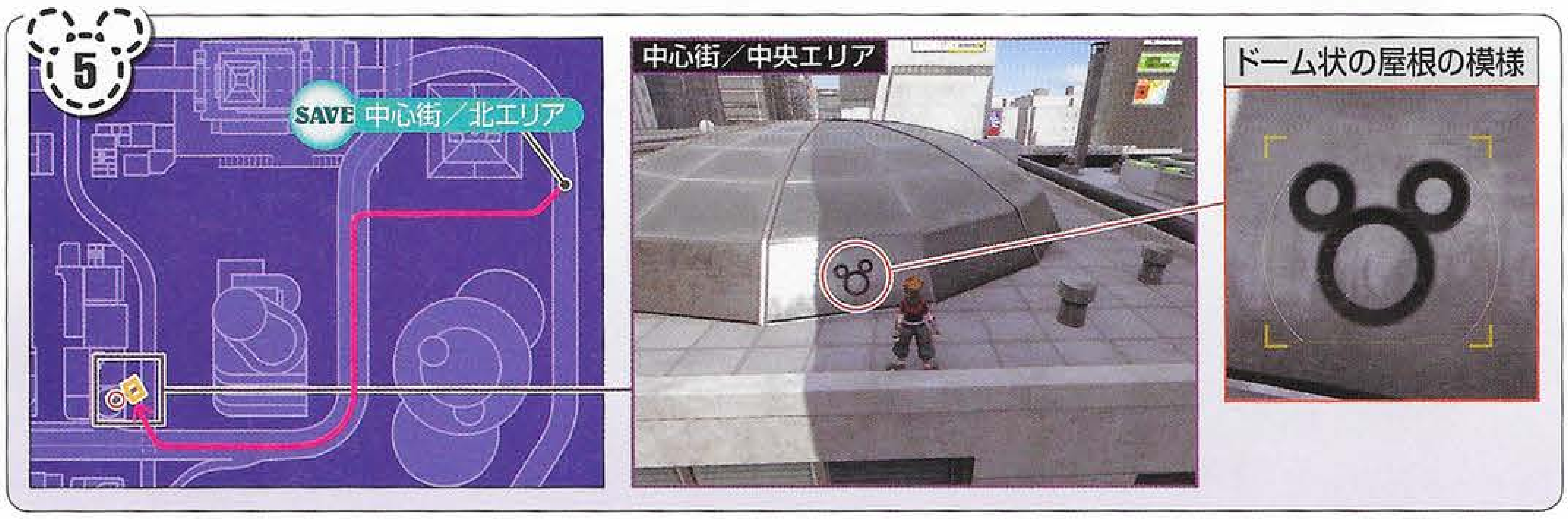
Index

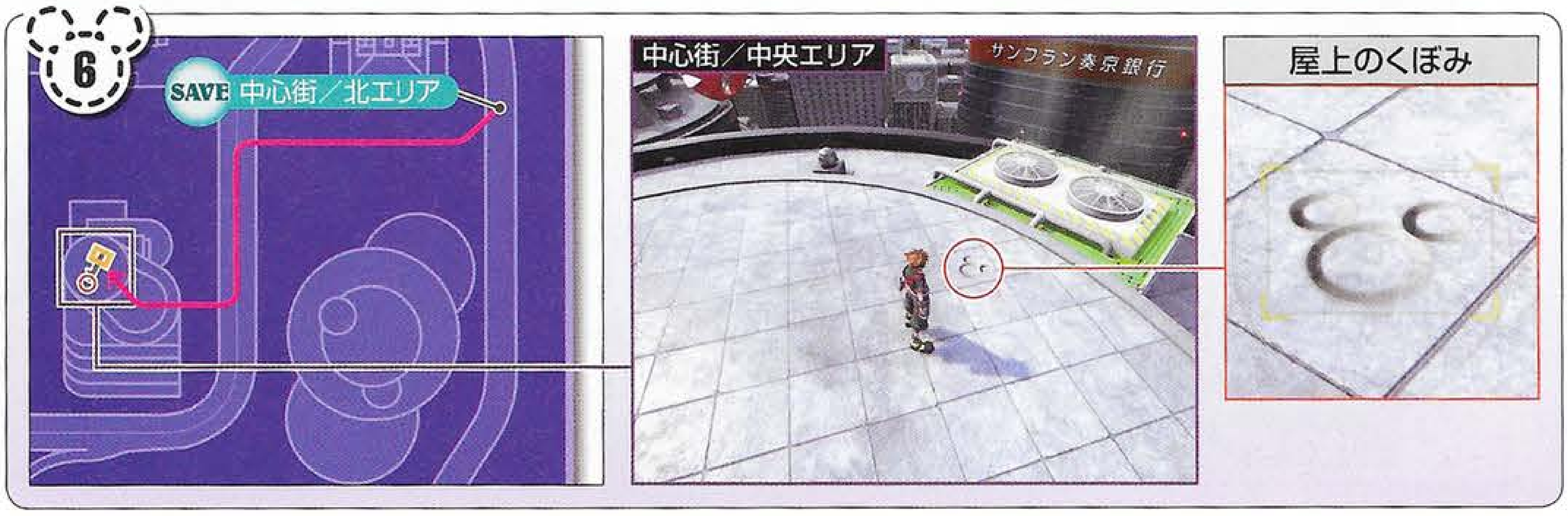

2
SAVE 中心街／南エリア
中心街／南エリア
並んだ植木


3
SAVE 中心街／南エリア：夜
中心街／南エリア
看板を照らす光

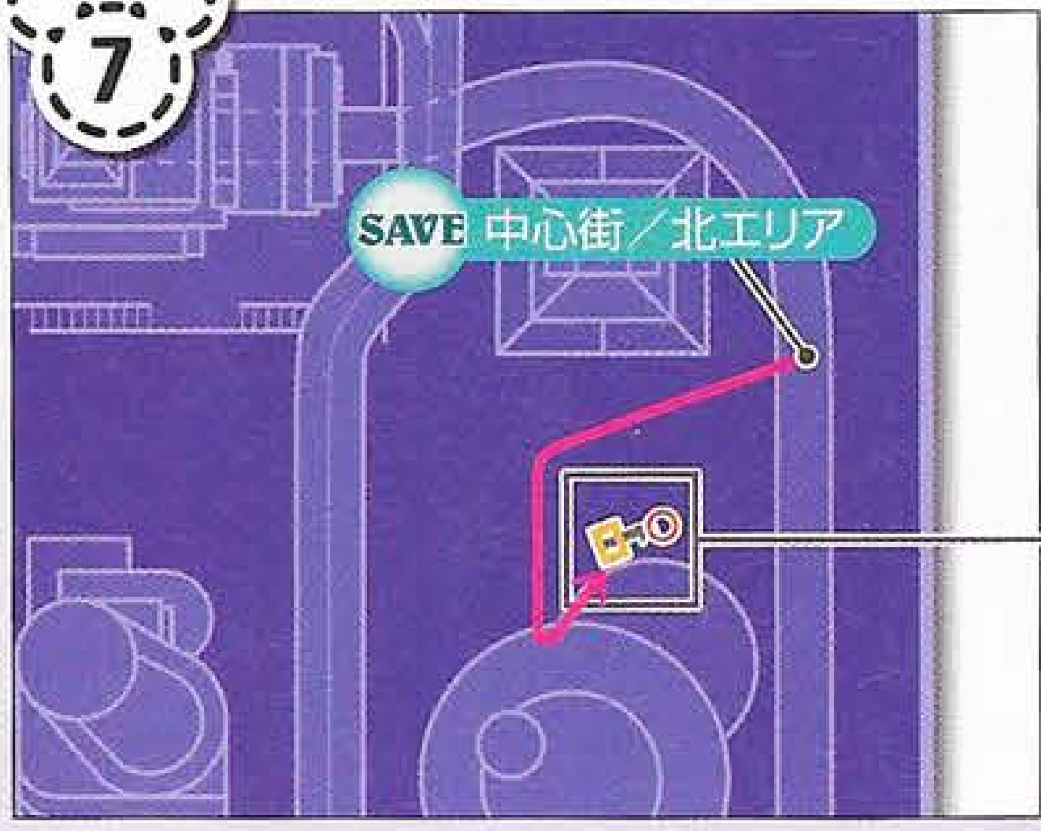
※夜にのみ撮影できる


4
SAVE 中心街／南エリア
中心街／南エリア
TSUKIJI
扇子のくぼみ


5
SAVE 中心街／北エリア
中心街／中央エリア
ドーム状の屋根の模様


6
SAVE 中心街／北エリア
中心街／中央エリア
サンフラン奏京銀行
屋上のくぼみ

7



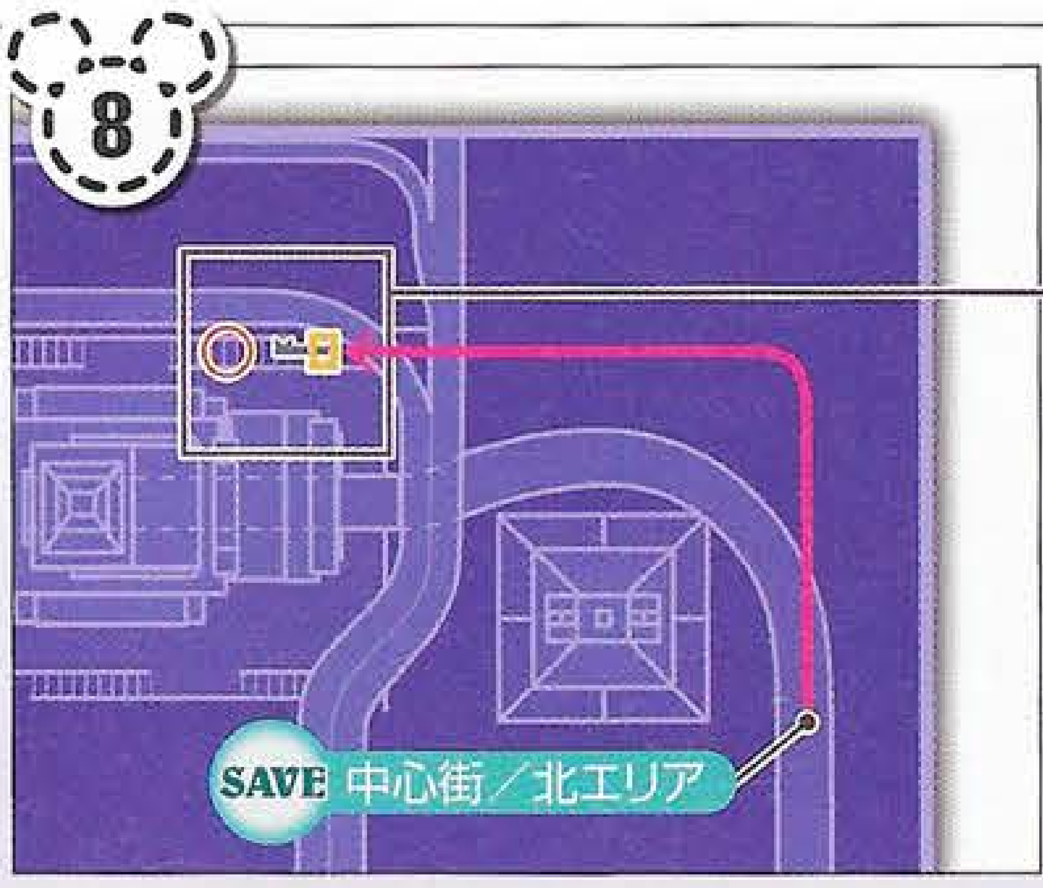


タービンのくぼみ



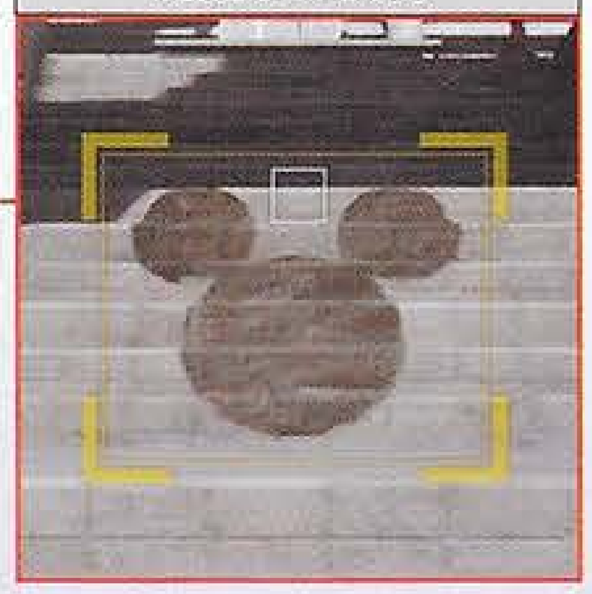
※上空に浮かんでいる

8

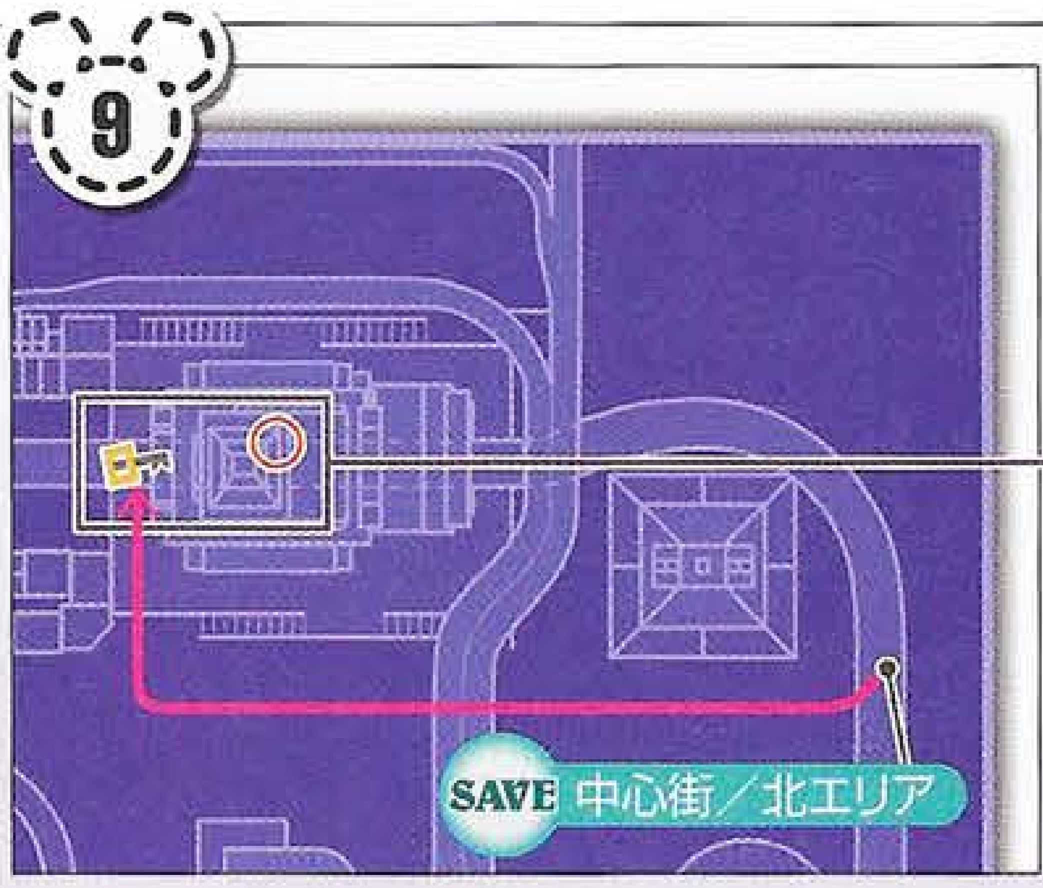




階段の模様

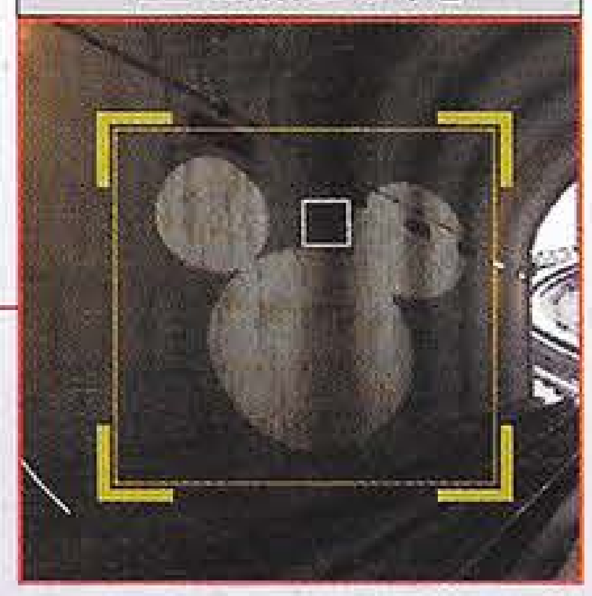


9



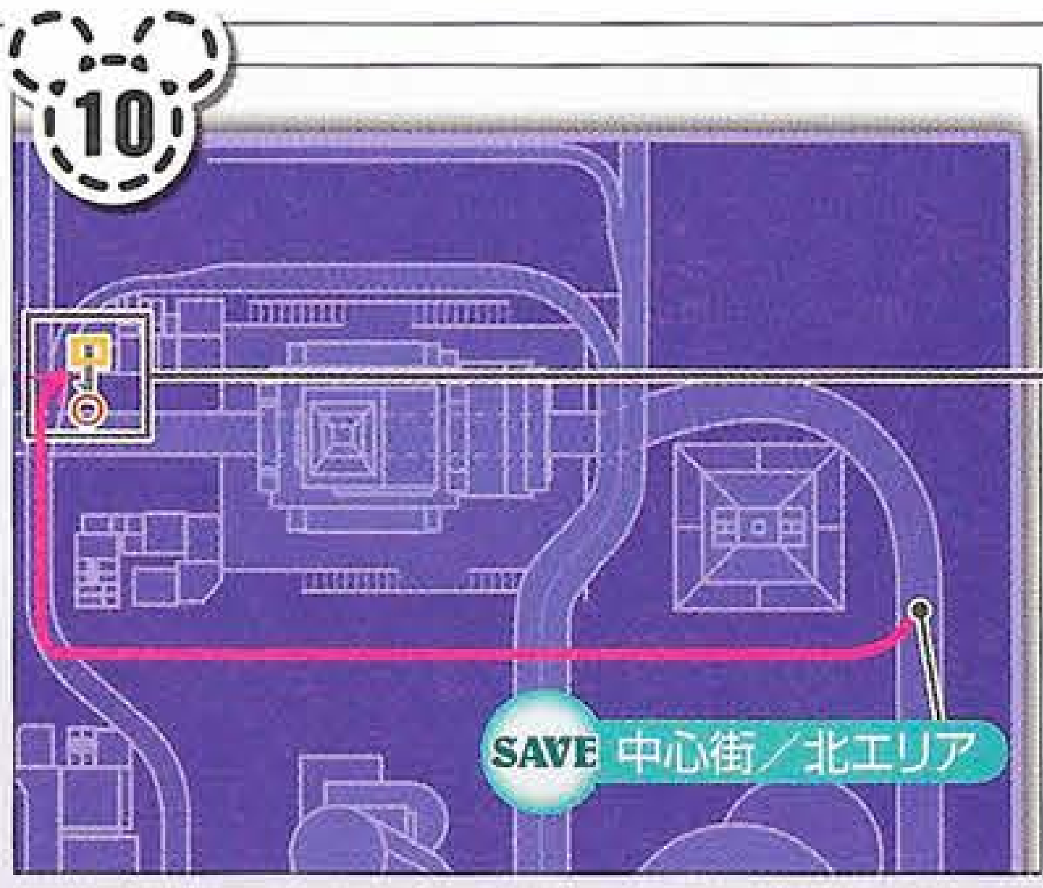


壁を照らす光



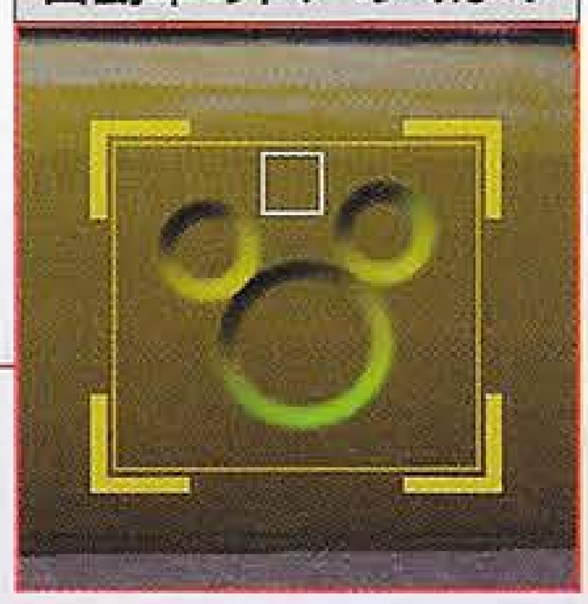
※トンネルのなかにある

10

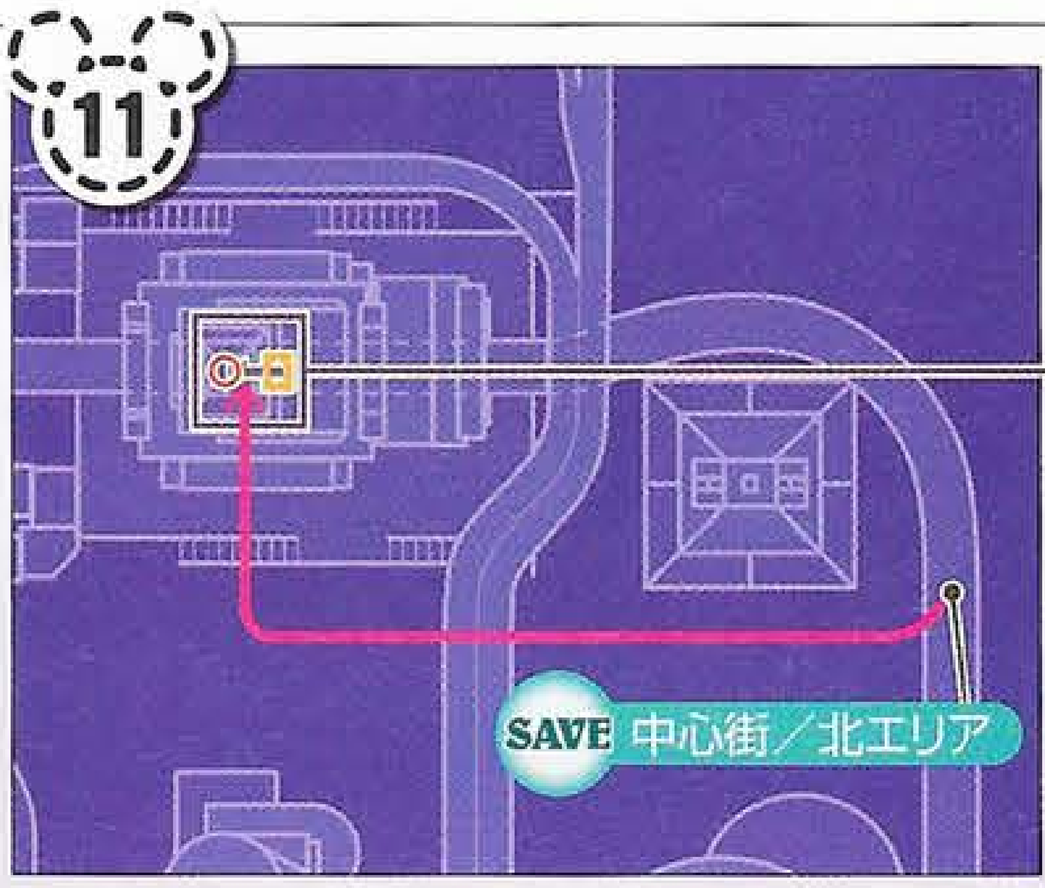




自動車のドアのくぼみ

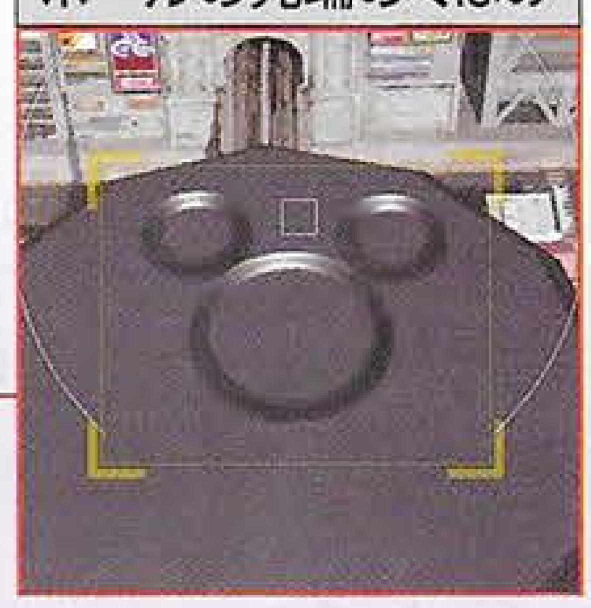


11





ポールの先端のくぼみ



Index



ミニゲーム 2

セブンプリンズ

遊べる時期	プリンごとに異なる(→P.383～392)

各ワールドには、フルーツ名がついたプリン型のハートレス「セブンプリン」が全部で7種類いる。彼らに出会うと、さまざまなミニゲームをプレイできるのだ。

基礎知識 セブンプリンに会ってミッションに挑もう

ワールド内をスミズミまで探索していると、王冠の上に載った巨大なフルーツを見かけることがある。このフルーツは地中に埋まっているセブンプリン(以下、「プリン」)の一部で、Ⓐボタンで調べればプリンが全身を現し、「ミッション」と呼ばれるミニゲームがスタートするのだ。ミッションが終わると、成績に応じてごほうびをくれたあと、プリンは地中に隠れる。なお、プリンが載せているフルーツの種類やミッションの内容は、ワールドごとにちがう。



⬅フルーツに近づくと『ぷるるんっ』のシチュエーションコマンドが出現するので、Ⓐボタンを押そう。



➡プリンが現れたり隠れたりするときの演出は、OPTIONSボタンでポーズをかければスキップすることが可能。

セブンプリンからの評価

どのプリンのミッションでも、終了時のスコアによって、プリンから「最高」「高」「低」の3段階の評価を得られる。評価の段階はプリンのしぐさを見ればわかり、その段階に応じて、ミッションが終わったあとにもらえるごほうびが下記のように変わるのだ。さらに、7種類すべてのプリンから最高評価を得ると、アクセサリーのプリン・ア・ラ・モードと合成素材のオリハルコンを入手できる。

評価の段階ごとのプリンのしぐさとプリンからもらえるもの

最高評価



手を上げて大喜びする

もらえるもの
- 食材(※1)×3
- アビリティ(初回のみ)

高評価



手をたたいて喜ぶ

もらえるもの
- 食材(※1)×1

低評価



腕を広げてあきれる

もらえるもの

(なし)

※1……そのプリンが頭に載せているものと同じフルーツを食材としてもらえる

セブンプリンズ❶ 町のあちこちにいるプリンに当たれ!

チェリープリン



現れる時期	オリンポスをクリアしたあと	入手できるもの	●シチュエーションタイム(1回のみ) ●グリオットチェリー×1～3

基本ルール マーカーで加速しながらテーベの町をすべりまわる

チェリープリンのミッションを開始すると、テーベの各所にプリンとマーカーが配置される。連携『トリニティスレッド』で移動し、1分30秒の制限時間内にできるだけ多くのプリンに当たってスコアをかせごう。マーカーに触れればスピードアップが可能だが、壁などの障害物にぶつかるたびに移動速度は落ちてしまう。移動速度が非常に遅くなると『トリニティスレッド』が解除され、制限時間が残っていてもミッションは終了となるので注意。



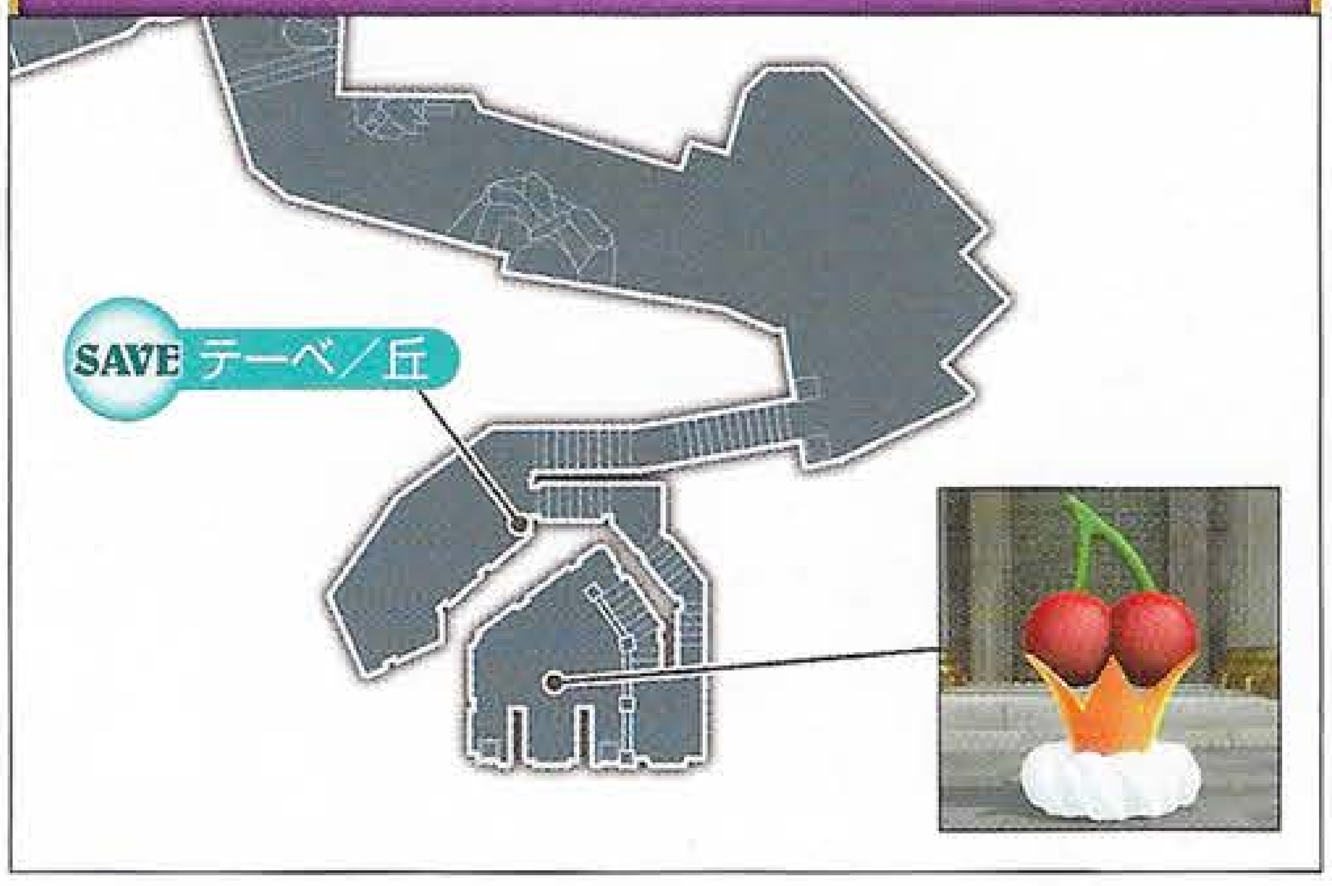
⬅マーカーはこのような形をしており、触れると加速しながら矢印の向きへ方向転換する。



⬆マーカーでの加速をはさまずに4～5回ほど障害物にぶつかると、『トリニティスレッド』は解除されてしまう。

チェリープリンがいる場所

オリンポスのテーベ／丘



得られるスコアの決まりかた

条件	得られるスコア
プリンに当たる	300
0.5秒が経過する	移動距離に比例した量。スタート直後の速度では12～13、上限の速度(初期速度から、障害物にぶつからずにマーカーを2回踏んだ状態)では約19

評価と入手できるもの

評価	必要なスコア	入手できるもの
最高	20000以上	初回 シチュエーションタイム、グリオットチェリー×3 2回目以降 グリオットチェリー×3
高	10000～19999	グリオットチェリー×1
低	0～9999	(なし)

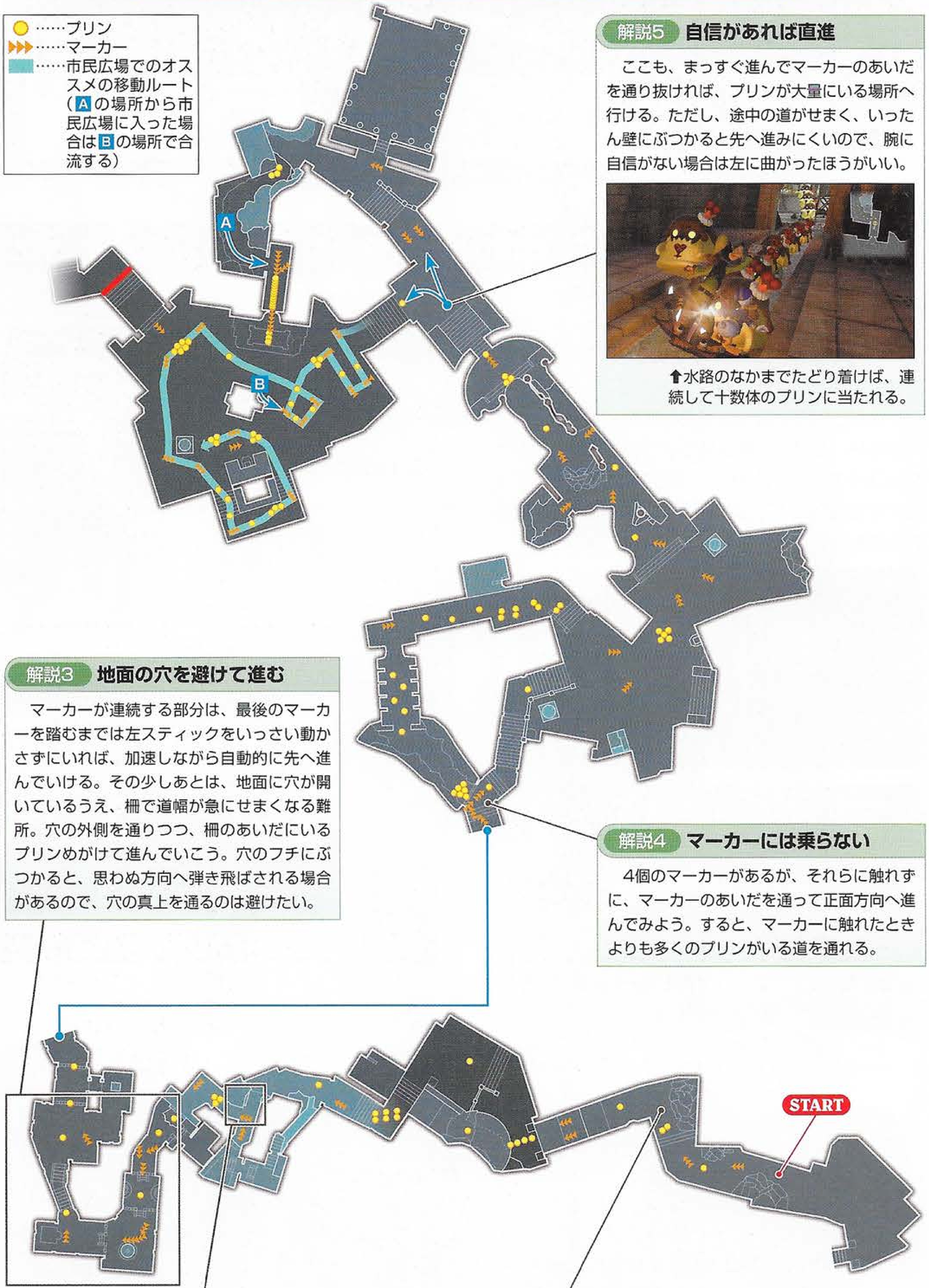
アドバイス 操作感覚と町の構造を覚えることが大事

操作に慣れないうちは、何度も障害物にぶつかって、時間切れの前にミッションが終了してしまいがち。まずはミッションにくり返しチャレンジして、『トリニティスレッド』の操作とテーベの地形に慣れよう。マーカーは、基本的にはうまく先へ進めるように置かれているため、近くにあったらなるべく触れていくのがオススメだ。つぎのページでは、テーベのマップと場所ごとの解説を掲載しているので、参考にしてほしい。



⬆マーカーが連続しているところでは、左スティックを動かさずにいれば、スムーズに進んでいける。

ミッション中のマップ



解説5 自信があれば直進

ここも、まっすぐ進んでマーカーのあいだを通り抜ければ、プリンが大量にいる場所へ行ける。ただし、途中の道がせまく、いったん壁にぶつかると先へ進みにくいので、腕に自信がない場合は左に曲がったほうがいい。

⬆水路のなかまでたどり着けば、連続して十数体のプリンに当たれる。

解説3 地面の穴を避けて進む

マーカーが連続する部分は、最後のマーカーを踏むまでは左スティックをいっさい動かさずにいれば、加速しながら自動的に先へ進んでいける。その少しあとは、地面に穴が開いているうえ、柵で道幅が急にせまくなる難所。穴の外側を通りつつ、柵のあいだにいるプリンめがけて進んでいこう。穴のフチにぶつかると、思わぬ方向へ弾き飛ばされる場合があるので、穴の真上を通るのは避けたい。

解説4 マーカーには乗らない

4個のマーカーがあるが、それらに触れずに、マーカーのあいだを通って正面方向へ進んでみよう。すると、マーカーに触れたときよりも多くのプリンがいる道を通れる。

解説2 階段から落ちないことを優先

この階段をのぼる途中で右側へ落ちてしまった場合、リカバリーは困難。階段の途中にあるマーカーに触れてから階段をのぼり終わるまでは左スティックを動かさずにいると、壁には1回ぶつかるものの、落下せずに進める。

解説1 スピードを保ちつつ左へ

2体のプリンの先にある板をのぼったあたりでは、左スティックを左側へ大きく傾けて曲がらなければ、壁にぶつかってしまう。壁にぶつかって速度が落ちた場合は、少し先の空中にいるプリンにあまり当たれなくなるので、最高評価を狙うならリトライするのも手だ。



セブンプリンズ❷ プリンを落とさずに積み重ねろ！

ストロベリープリン

現れる時期	トイボックスのギャラクシー トイズ／1階でギガースたちを倒したあと(P.250の手順2のあと)	入手できるもの	● アトラクションタイム(1回のみ) ● イチゴ×1〜3

基本ルール イチゴを避けながらプリンにぶつかっていこう

つぎつぎと出現するプリンにソラが『スピニングカップ』でぶつかると、ぶつかったプリンはカップの上に積み重なっていく。プリンの大きさは小・中・大の3種類あり、大きいほどスコアが高い。2分の制限時間のあいだに、プリンを積み重ねてどれだけ高いスコアを得られるかに挑戦しよう。ただし、積み重ねたプリンは、障害物(下の表を参照)にぶつかると上から順に落ちてしまう。プリンに当たりつつ障害物をかわしていくテクニックが要求されるのだ。



⬅大プリンは空中にいるため、積み重なったプリンでぶつかる必要がある。

積み重なっていたプリンが落ちる数

ぶつかったもの	落ちるプリンの数
壁などの障害物	1体
プリンが転がすイチゴ	2体
マップ内の天井	天井から上のぶんすべて

スコアの決まりかた

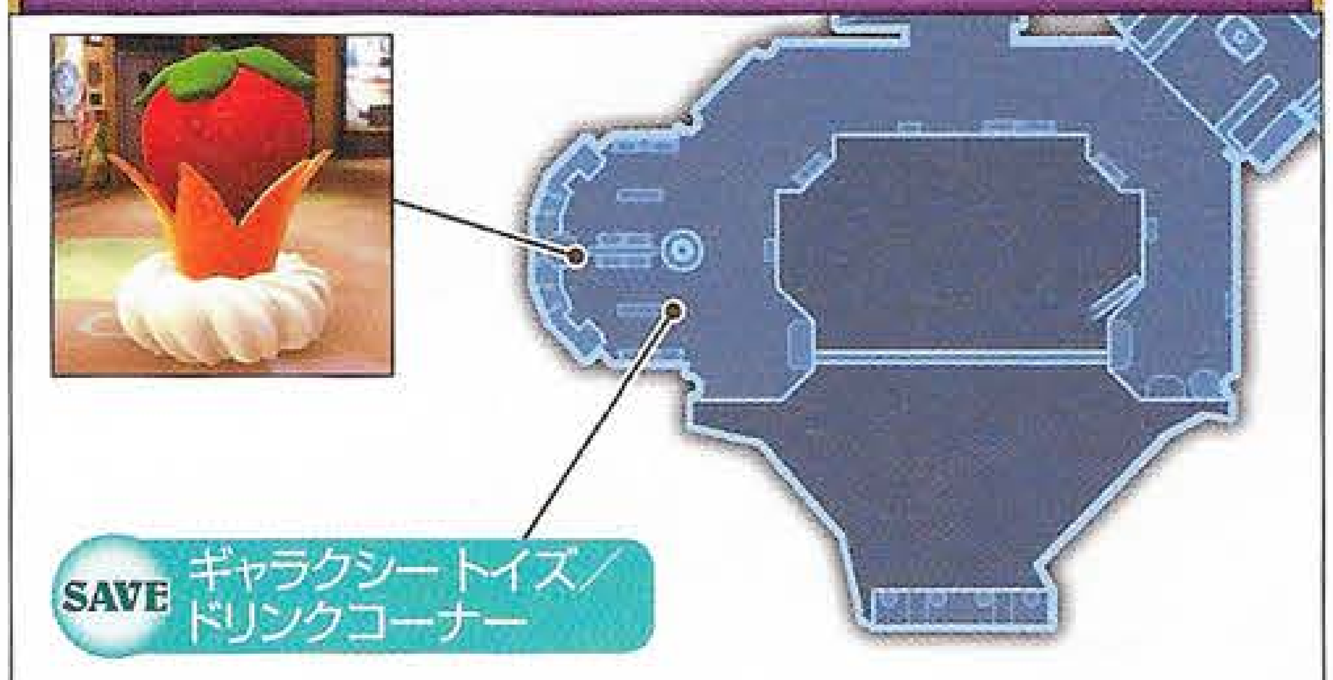
積み重ねたプリンのスコアの合計で決まる。種類ごとのスコアは以下のとおり。

● 小プリン…350　● 中プリン…700　● 大プリン…1500

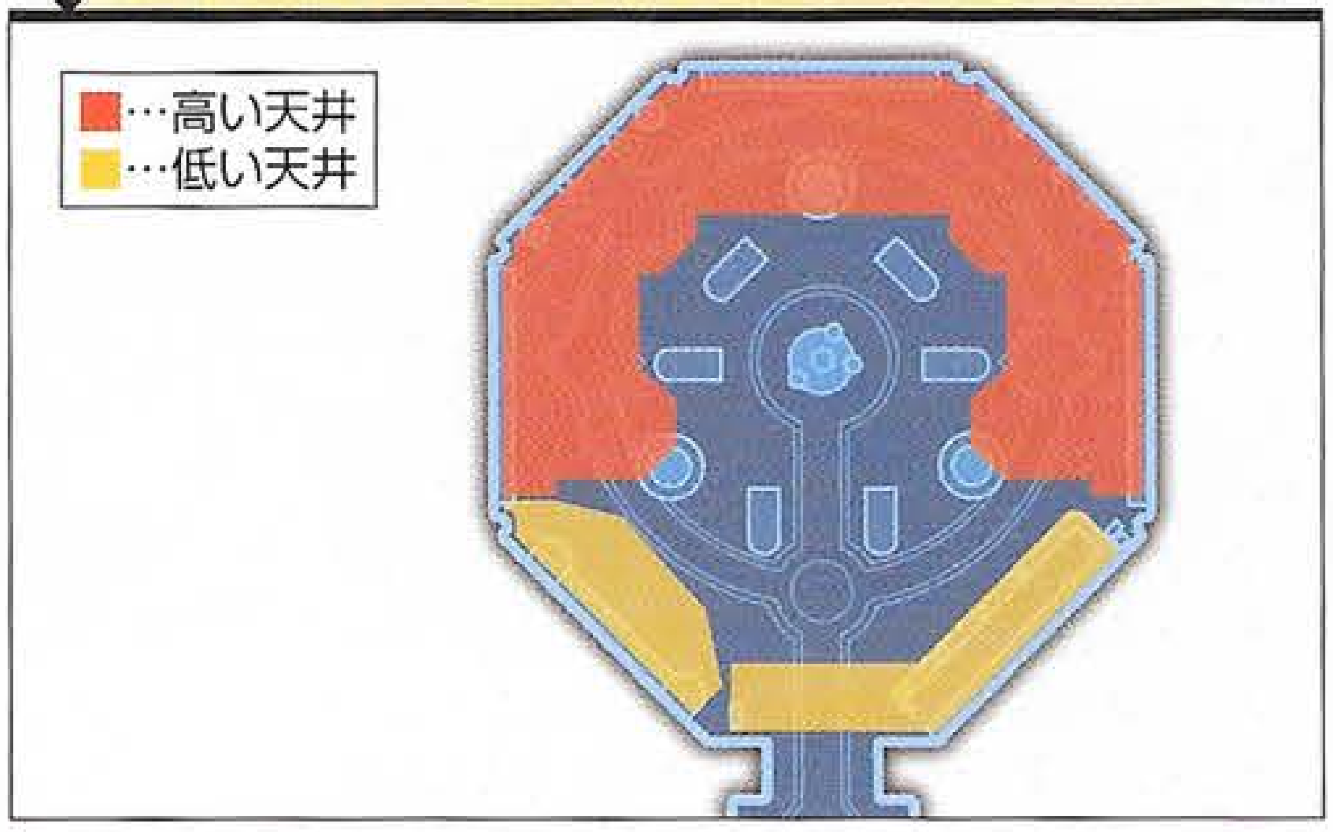
※スコアは、ミッション中の最高記録が表示されるので、プリンが落ちてもスコアは減らない

ストロベリープリンがいる場所

トイボックスのギャラクシー トイズ／ドリンクコーナー



ミッション中のマップ



評価と入手できるもの

評価	必要なスコア	入手できるもの
最高	17000以上	初回 アトラクションタイム、イチゴ×3 2回目以降 イチゴ×3
高	8500〜16999	イチゴ×1
低	0〜8499	(なし)

アドバイス 小さなイチゴと天井に注意

一部のプリンはイチゴを転がしているが、イチゴの大きさは2種類あり、大きいものは決まったルートで円を描くように、小さいものはソラを追いかけるように動く。小さいイチゴに近づかれたら、◎ボタンの『スピンラッシュ』で逃げよう。最初はマップの北側で、スコアが12000を超えるあたりからは天井のない中央部でプリンに当たるようにすると、スコアをかせぎやすい。



⬆天井があるところ(上の図を参照)では、その高さ以上にプリンを積み重ねられない。しかも、プリンが天井にぶつかると、ぶつかったプリンが一気に落ちてしまう。

セブンプリンズ❸ ベストショットを撮影せよ!

オレンジプリン



現れる時期	キングダム・オブ・コロナの森/丘陵でラプンツェルと一緒にハートレスの群れを倒したあと(※1)	入手できるもの	● ドロー(1回のみ) ● ブラッドオレンジ×1〜3

※1……P.262の手順4のあと。ただし、コロナの町でノーバディの群れを倒したあとは、ワールドクリアまでオレンジプリンは出現しない

基本ルール プリンの決定的瞬間を写真に収める

モバイルポータルの写真撮影機能を使って、森/丘陵にいるプリンたち(→P.388)の写真を撮ろう。ふつうにプリンを撮影すると「GOOD」と表示されてスコアを獲得できるが、特別な瞬間を撮影したときは、表示が「EXCELLENT」に変わって通常の2倍のスコアを得ることが可能だ。ミッションには時間制限はなく、写真を7枚撮った時点で終了となるほか、下記のルールもあるので覚えておきたい。

ミッションのおもなルール

- アルバムに7枚以上の空きがないとスタートできない
- 撮影時に得られるスコアは、プリンのタイプ(下記参照)などによって異なる(得られる具体的なスコアはP.388を参照)
- 写真を撮った枚数は、プリンが写っていなくてもカウントされる
- 撮影されたプリンは喜んだのち消えるので、1体のプリンからスコアを2回以上は得られない(※2)
- 攻撃されたプリンは、怒ったのち消える(怒らせることにメリットはない)

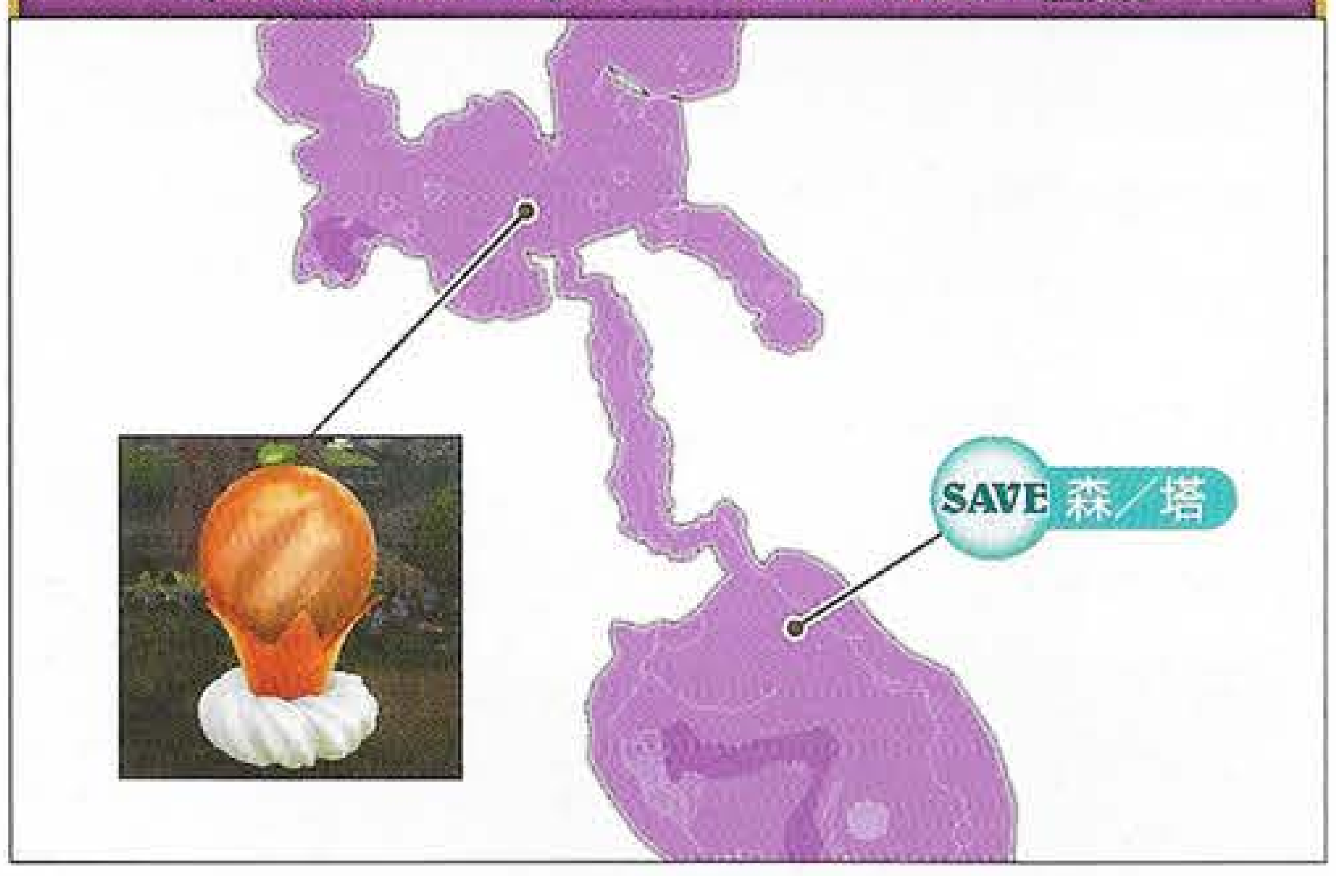
※2……プリンを写真に収めているのにスコアが得られなかった場合は、プリンが撮影されたと見なされず、そのプリンは消えない



←幸運のマークとちがって、撮影の目安となる色つきの枠は表示されない。

オレンジプリンがいる場所

キングダム・オブ・コロナの森/丘陵



評価と入手できるもの

評価	必要なスコア	入手できるもの
最高	23000以上	初回 ドロー、ブラッドオレンジ×3 2回目以降 ブラッドオレンジ×3
高	10000〜22999	ブラッドオレンジ×1
低	0〜9999	(なし)



⬆念入りに探さなければ見つからないほど小さいプリンもいる。見つけにくいぶん、スコアは高めだ。

プリンは7つのタイプに分かれる

ミッション中に撮影できるプリンは全部で20組いて、それぞれが森のなかで思い思いの行動をとっている。その行動の内容によって、撮影対象のプリンを7つのタイプに分類することが可能。各タイプの行動のしかたと、撮影のベストタイミング(撮影を行なったときに「EXCELLENT」と表示されるタイミング)は、右ページのとおりだ。



←ベストタイミングは何度でも訪れるので(パンケーキタイプをのぞく)、撮り逃したらしばらく待とう。

オレンジプリンのタイプと撮影のベストタイミング

歩行タイプ

ときどき立ち止まりながら特定の範囲内を移動しており、ソラが近くにいると、立ち止まったときにポーズをとることがある。

ベストタイミング ポーズをとっているとき

GOOD



EXCELLENT



飛び出しタイプ

ふだんは姿を見せていないが、ソラがP.388のⒶの場所を通るたびに、茂みから飛び出てポーズをとったのち、ふたたび茂みに隠れる。

ベストタイミング 茂みから出てポーズをとったとき

GOOD



EXCELLENT



羽ばたきタイプ

空中にいるチョウを追って、羽ばたくように飛び上がっては地面に落ちることをくり返す。

ベストタイミング 高度がもっとも高い(チョウにもっとも近づいている)とき(※3)

GOOD



EXCELLENT



地中タイプ

ふだんは王冠から下の部分が地中に埋まっていて、ソラが近づくと、地上へ出てきたのち地中に隠れる(いったん離れてから近づくと、再度同じ行動をとる)。

ベストタイミング 全身を見せているとき

GOOD



EXCELLENT



小動物タイプ

小鳥やウサギとたわむれており、ソラが近づくと、動物たちがプリンに乗ったのち降りる(いったん離れてから近づくと、再度同じ行動をとる)。

ベストタイミング すべての動物がプリンに乗り、プリンがポーズをとっているとき

GOOD



EXCELLENT



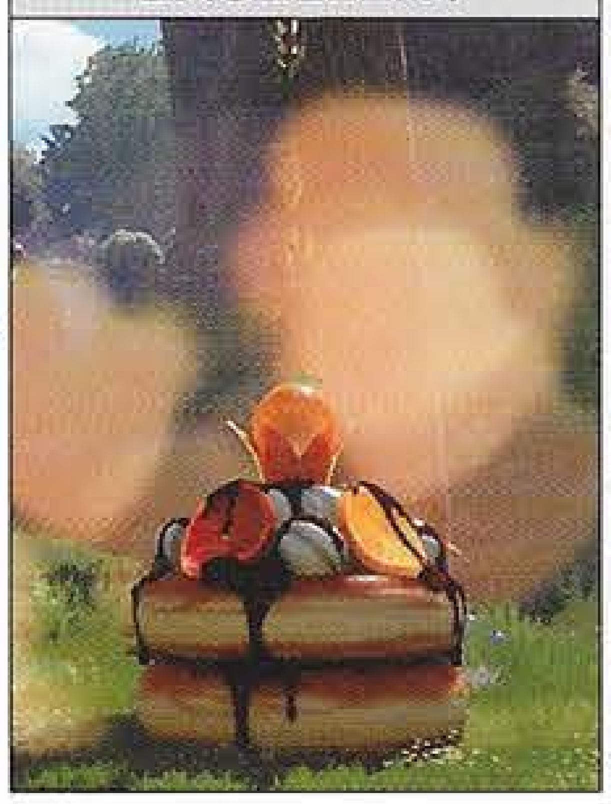
パンケーキタイプ

2体のプリンが木の枝の上にいて、ソラが近づくと地面に飛び降りてパンケーキに変身したのち消える。このタイプのみ、撮影しなくても消えてしまうのに加え、ふつうにプリンを撮影してもスコアが得られない(GOODのタイミングが存在しない)ので注意。

ベストタイミング パンケーキに変身しているとき



EXCELLENT



決めポーズタイプ

5体1組で行動しており、ソラが近づくと決めポーズをとる。このタイプのプリンは2組存在するが、マップの南西部で会えるほうは、ふだんはガケの奥にいて姿が見えず、たまにガケの上に現れる。

ベストタイミング 5体全員がポーズをとっているとき

GOOD



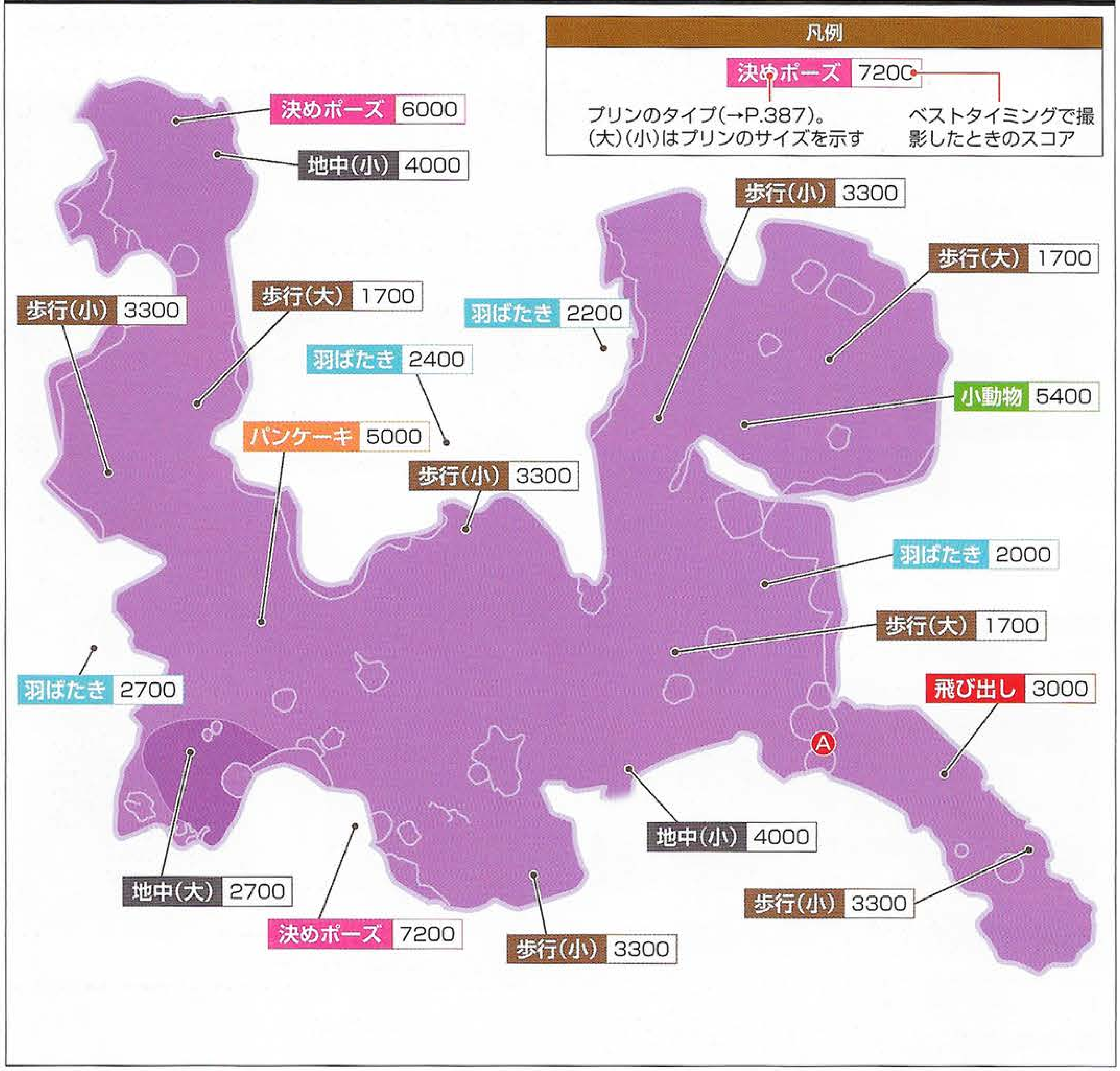
EXCELLENT



※3……チョウもフレーム内に収める必要がある

Index

ミッション中のマップとオレンジプリンの位置



アドバイス スコアが高いプリンを撮っていこう

上のマップを参考に、「地中(小)」×2、「小動物」、「パンケーキ」、「決めポーズ」×2の6組のプリンと、5体いる「歩行(小)」のうち1体をベストタイミングで撮ると、スコアは上限の34900になる。これらのプリンを狙っていけば、撮影が多少うまくいかなくても最高評価を得られるだろう。なお、北西部にいる決めポーズタイプのプリンは、右の写真の流れでポーズをとるので、ベストタイミングで撮るには少し待つ必要がある。



←撮影のタイミングをつかめば、上限のスコアを得るのは難しくない。

北西部にいる決めポーズタイプのプリンの行動



←プリンが1体動かず、残り4体のポーズもバラバラ。



←プリンは5体並んでいるが、ポーズをとるのは2体だけ。



ベストタイミング

←5体全員がポーズをとる(このあとは最初の状態にもどる)。



セブンプリンズ❹ 無限にわき出る小さなプリンを倒せ！

バナナプリン

現れる時期	モンストロポリスのドア倉庫／倉庫：下部を訪れたあと	入手できるもの	● マジックタイム（1回のみ） ● バナナ×1～3

基本ルール 巨大なプリンの攻撃を受けずに小さなプリンを倒していく

1分30秒のあいだ、1体だけ出現する巨大なプリンの攻撃を避けながら、尽きることなく現れる小さなプリンを倒してスコアをかせぐミッション。巨大なプリンは無敵で、ソラに近づいたあと宙に浮かんで攻撃してくるので、うまくかわそう。巨大なプリンの攻撃を受けると、制限時間が切れる前でもミッション終了となってしまう点には注意。なお、小さなプリンはうろつくだけで何もしてこないうえ、どんな攻撃を当てても一撃で倒すことが可能だ。



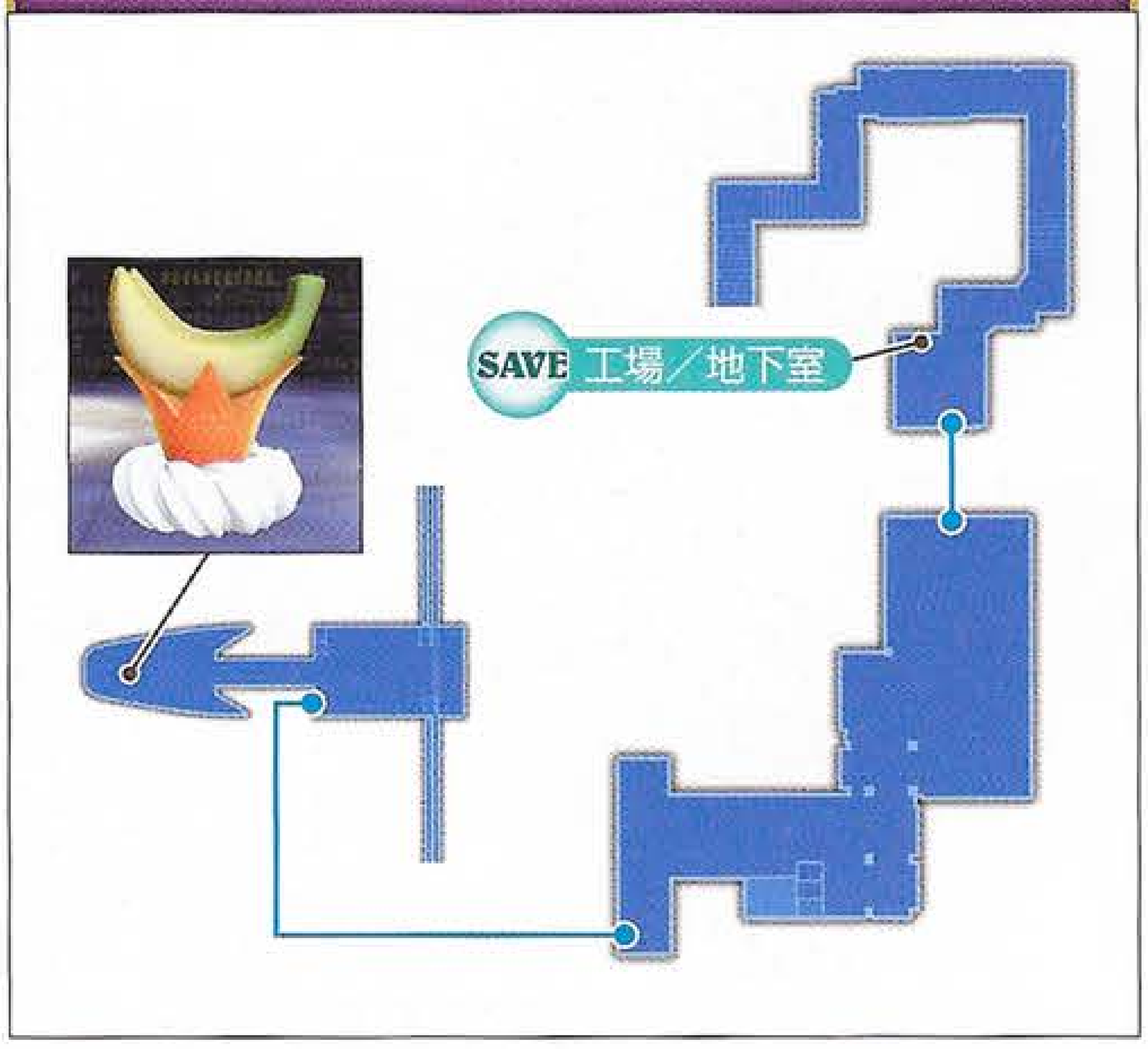
←時間が経過すると、小さなプリンの同時に出現する数が増えていく。



↑巨大なプリンは、攻撃の前に手を振る。たまに大きく手を振ることがあり、そのときは3連続で攻撃を行なう。

バナナプリンがいる場所

モンストロポリスのドア倉庫／倉庫：上部



スコアの決まりかた

倒したプリンの数×200

評価と入手できるもの

評価	必要なスコア	入手できるもの
最高	20000以上	初回 マジックタイム、バナナ×3 2回目以降 バナナ×3
高	10000～19999	バナナ×1
低	0～9999	（なし）

アドバイス 巨大なプリンからなるべく目を離さないように

このミッションでもっとも大切なのは、巨大なプリンの攻撃をかわすこと。巨大なプリンをできるだけ画面内に収めつつ、相手が手を振ったら、プリンの背中に大きくまわりこむように動いて攻撃を避けよう。小さなプリンは、『エアロガ』を連発して倒すのが手っ取り早い。『エアロガ』をまだ習得していない場合は、リンクの『キングスフレア』を使ったのち、巨大プリンの攻撃を避けながら小さなプリンにぶつかっていく方法が有効だ。



↑『キングスフレア』を使うと、シンバに乗った状態での体当たりと『フィニッシュ』後の燃える床で、たくさんのプリンを倒すことができる。

Index

セブンプリンズ⑤ 現れては消えるプリンに攻撃を当てろ！



グレーププリン

現れる時期	アレンデールをクリアしたあと	入手できるもの	● ユニゾンブリザド（1回のみ） ● グレープ×1～3

基本ルール　プリンに攻撃を当ててスコアを伸ばそう

ミッションがはじまると、下記の特徴を持ったプリンがあちこちに現れては消えていく。プリンを攻撃するか倒せばスコアが得られるので、1分30秒間戦ってスコアをかせごう。プリンは『ブリザド』で弾を撃ってくるが、その弾を『リフレクトガード』などで跳ね返すと、相手を凍らせることが可能だ。

グレーププリンの特徴

- おもなステータスは「HP：100、ダメージ基本上限：24、各属性のダメージ倍率：1.0」（それぞれのデータの意味はP.600～601を参照）
- 「地中から頭だけを出す→地上に出てくる→『ブリザド』を使う→飛び上がる→地中にもぐって消える」の順に行動する。ただし、最初に出現するプリンや、ソラの近くにいるプリン、画面外にいるプリンは、『ブリザド』を使わずに飛び上がる
- フリーズ状態が発生しているときは一撃で倒せる

グレーププリンが使う『ブリザド』の性質

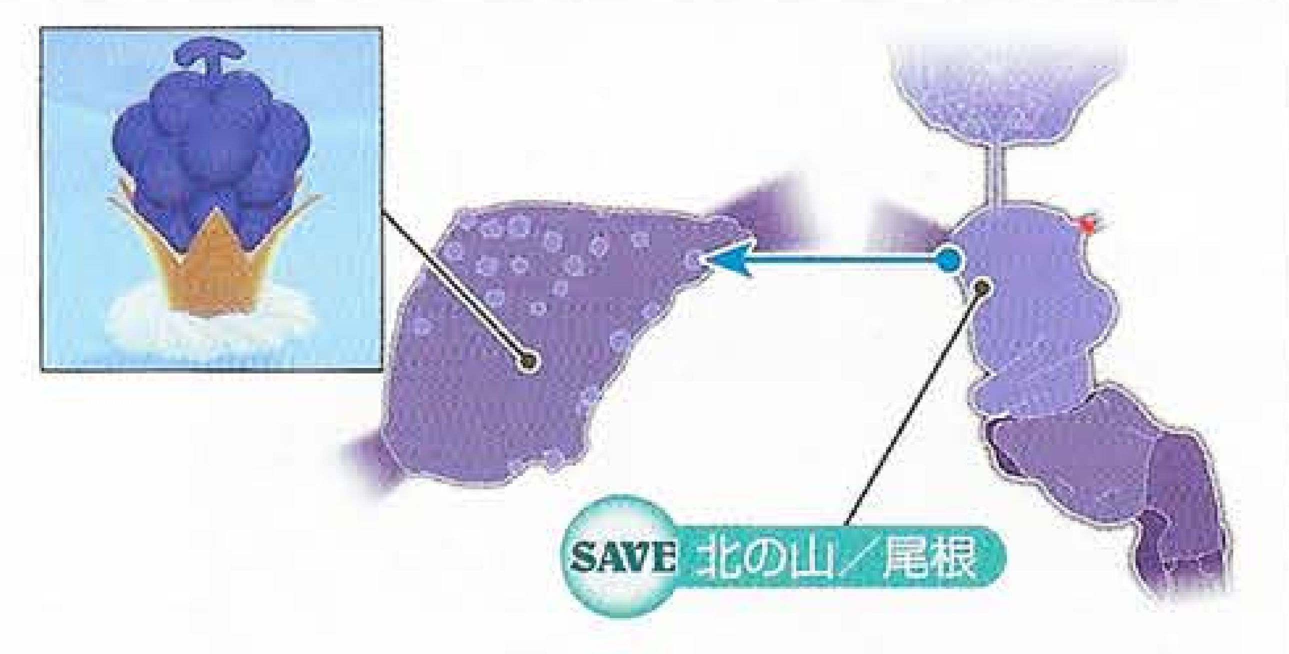
- ソラを少し追いかける弾を飛ばす（ダメージはゼロ）
- 弾の軌道上の地面に、『レールスライド』が可能なレールが5秒程度設置される
- ガードを行なうか、弾きLVが1以上の攻撃（→P.67～129）を当てると、弾を跳ね返せる。跳ね返した弾は撃ってきたプリンへ向かって飛んでいき、当たったプリンは10秒間フリーズ状態になる

得られるスコアの決まりかた

条件	得られるスコア
プリンに攻撃を当てる	1ヒットにつき50
プリンを倒す	500
フリーズ状態のプリンを倒す	1000

グレーププリンがいる場所

アレンデールの北の山／尾根





←たくさん出現する弾やレールを、うまく活用して戦いたい。

評価と入手できるもの

評価	必要なスコア	入手できるもの
最高	20000以上	初回 ユニゾンブリザド、グレープ×3 2回目以降 グレープ×3
高	10000～19999	グレープ×1
低	0～9999	（なし）



アドバイス　スコアを伸ばしていく方法は2通り

高いスコアを獲得するには、多くの敵を倒す方法と、威力が低い攻撃を何回も当てる方法がある。それぞれの具体的な戦いかたは以下のとおり。

●倒す敵の数を重視する場合

装備品を利用して『サンダーアップ』のアビリティをふたつセットし、魔法力を62以上（※1）にしたうえで『サンダガ』を使うと、近くにいるプリンを一撃で倒すことが可能。そのほか、ブリザド系の魔法を使うか相手の『ブリザド』を跳ね返すかしてプリンをフリーズ状態にすれば、倒したときのスコアを2倍にできる。

●攻撃を当てる回数を重視する場合

エバーアフターをミラージュロッドに変形させて『アバターショット』を使うか、シューティングスターやハニートレンタのキーブレード変形を1回行なって、シューターモードで弾を連射しつづけるといい。キーブレード変形を2回行なうと、連射ができなくなるので注意。

※1……スタンダードモードでバトルレベルが38の場合

セブンプリンズ⑥ 大砲を利用して砦を守れ！

ウォーターメロンプリン



現れる時期	ザ・カリビアンのポートロイヤルでリヴァイアサンを修理したあと
入手できるもの	● フォーカスアスピル（1回のみ） ● スイカ×1～3

基本ルール 砦に迫ってくるプリンを大砲で撃退

海の上に下記の2種類のプリンが出現し、そのうちの小プリンは砦へ向かってくる。砦に設置された大砲をたたくと正面に弾を撃てるので、相手の位置に応じて4基の大砲を使い分け、プリンを倒していこう。また、中央には光っている鐘があり、たたけばすべての大砲が4連射される。これもプリンを倒すのに役立つが、たたいたあとは光が約20秒間消え、たたいても効果が発揮されなくなるので、タイミングを考えて使うようにしたい。ミッションの制限時間は1分30秒で、プリンが砦に到達してしまうと、タイムアップ前でもミッションは終了となる。

ウォーターメロンプリンの種類と特徴

小プリン



多数出現し、基本的には、いずれかの大砲の弾の軌道上をまっすぐ進んで砦へ向かってくる。ときどき、別の大砲の弾の軌道上に移動することも。

大プリン



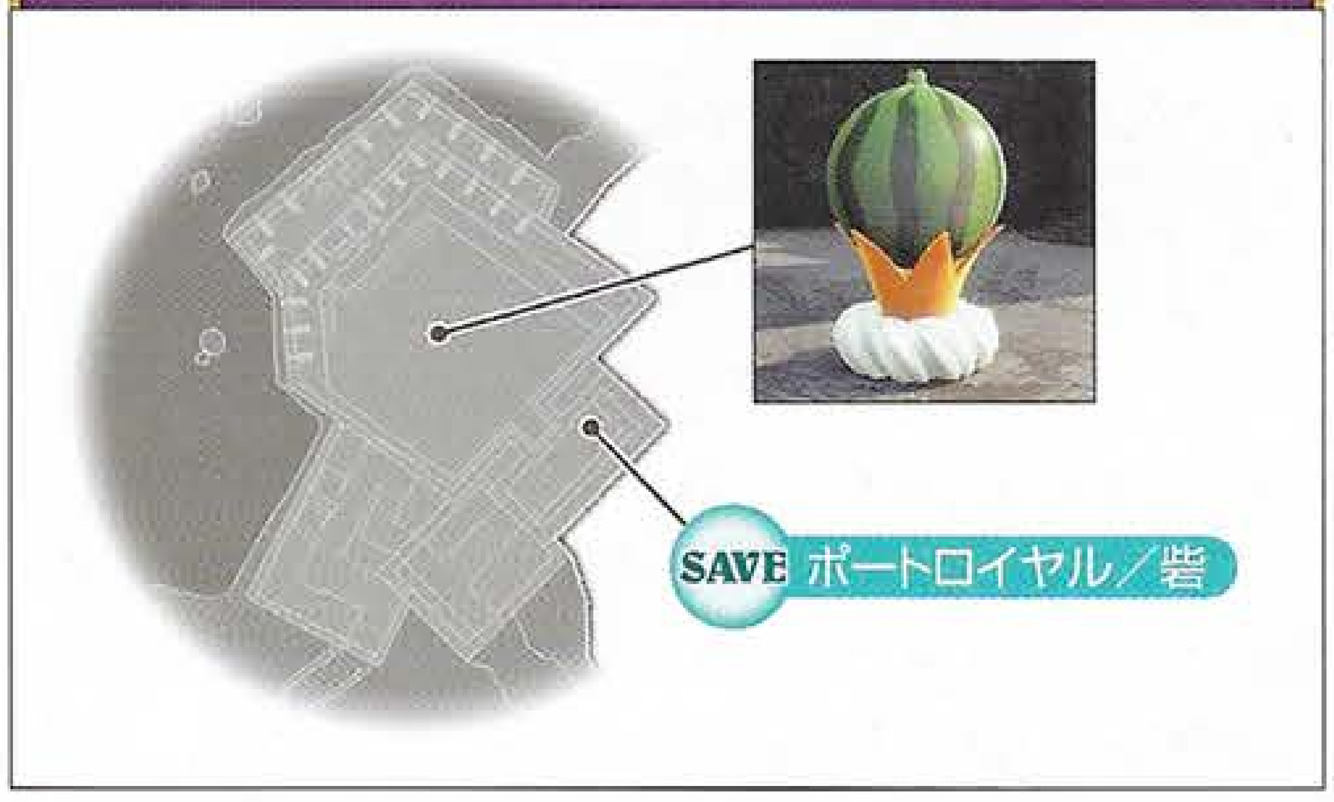
たまに出現し、カーブを描いて高度を変えながら、画面奥を左右に2往復ほど移動して消える。倒したときは、周囲のプリンも一緒に倒せる。

得られるスコアの決まりかた

条件	得られるスコア
小プリンを倒す	400
大プリンを倒す	3000

ウォーターメロンプリンがいる場所

ザ・カリビアンのポートロイヤル／砦





⬆カメラは固定で、大砲と鐘が写真のように配置されている。ソラが動ける範囲は、砦の床の上のみ。

評価と入手できるもの

評価	必要なスコア	入手できるもの
最高	28000以上	初回 フォーカスアスピル、スイカ×3 2回目以降 スイカ×3
高	14000～27999	スイカ×1
低	0～13999	（なし）

アドバイス 光っている鐘は大プリンを倒すために使おう

つぎつぎと現れる小プリンは、そのプリンを倒せる大砲へ移動して弾を撃ち、手ぎわよく倒していくのが基本。小プリンが10体（※2）出現するたびに姿を見せる大プリンは、弾の軌道上にいない時間が長く、ふつうに大砲を撃っても当てにくい。大プリンが現れたときは、光っている鐘をたたき、大量の弾を発射して倒すのがオススメだ。



⬅『サンダラ』などの魔法を使うと、大砲を2発同時に発射でき、より多くのプリンを倒せる。

※2……2回目以降の大プリンでは、前回現れたものが倒されるか消えるかした時点から数える



セブンプリンズ⑦　プリンの頭を踏んでジャンプ！

メロンプリン

現れる時期	サンフランソウキョウをクリアしたあと	入手できるもの	● アトラクションタイム（1回のみ） ● メロン×1～3

基本ルール　地面に足がつかないようにプリンを踏んでいく

ビルの屋上にプリンたちがいて、それを踏むとソラがトランポリンのように高く飛び跳ねるので、地面に落ちずにジャンプすることをくり返そう。ミッションのおもなルールは右下のとおりで、プリンには動く個体と動かない個体がいるほか、それぞれ「通常の状態」「口を開けた状態」「光っている状態」があり、下の写真の流れで状態が変わっていく。光っている状態のプリンを踏んでビル間を移動しながら、通常の状態のプリンを踏んでいき、できるだけ高いスコアを目指したい。光っているプリンを踏むとどこへジャンプするかは、右ページの図を参照。

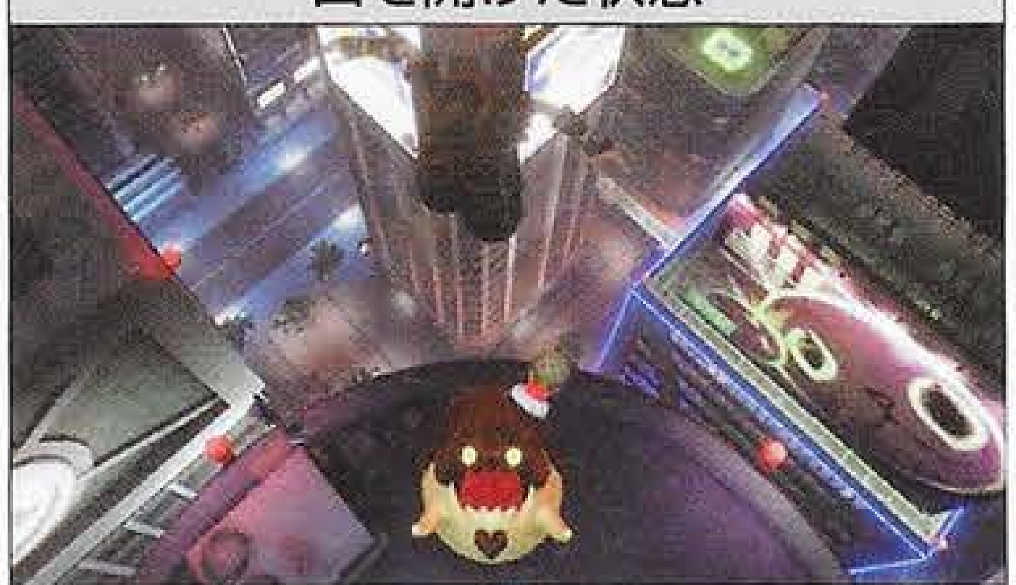
メロンプリンの状態が変わる流れ

通常の状態



⬅この状態のときにソラが踏むと、口を開けた状態に変わる。

口を開けた状態



⬅5秒ほど経過した時点で口を閉じ、光っている状態へ変化（※1）。

光っている状態

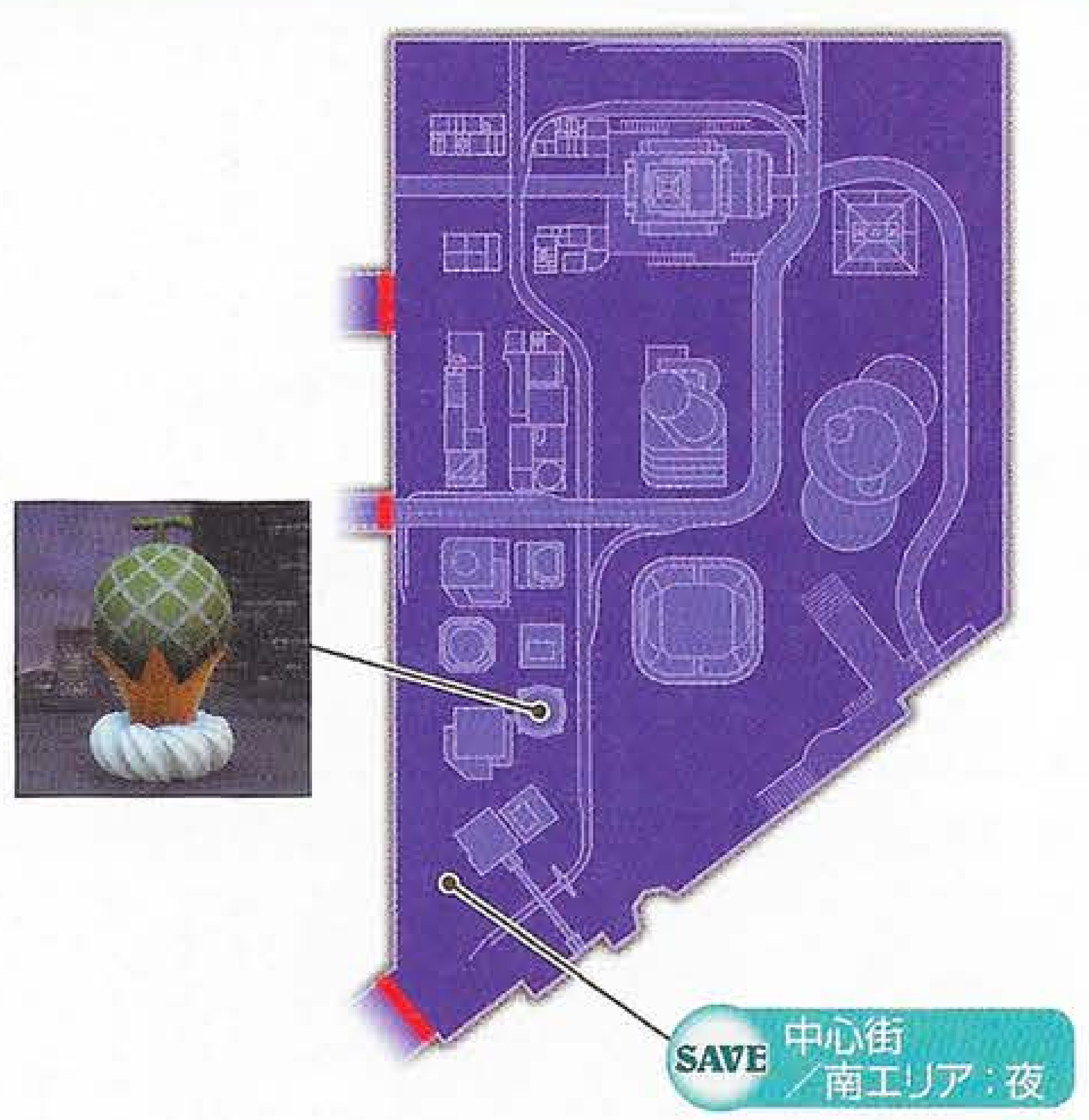


⬅踏んだソラは、別のビルへ跳ぶ。プリンはすべて通常の状態にもどる。

※1……一部のプリンは、口を開けたままで、光っている状態に変化しないことがある。また、右ページの図で矢印の起点になっていない個体は、光っている状態に絶対に変化しない

メロンプリンがいる場所

サンフランソウキョウの中心街／南エリア（夜のみ出現）



ミッションのおもなルール

- 制限時間はなく、プリンを踏みそこねて着地するか、口を開けたプリンを踏むとミッション終了
- 左右のスティックによる操作は行なえるが、それ以外のこと（コマンドの使用など）はできない
- プリンを踏むたびに高く跳ぶようになり、ある程度以上の高さに達すると落下時にダイブを行なう
- 別のビルにジャンプすると、プリンを踏んだときの高度が少し下がる

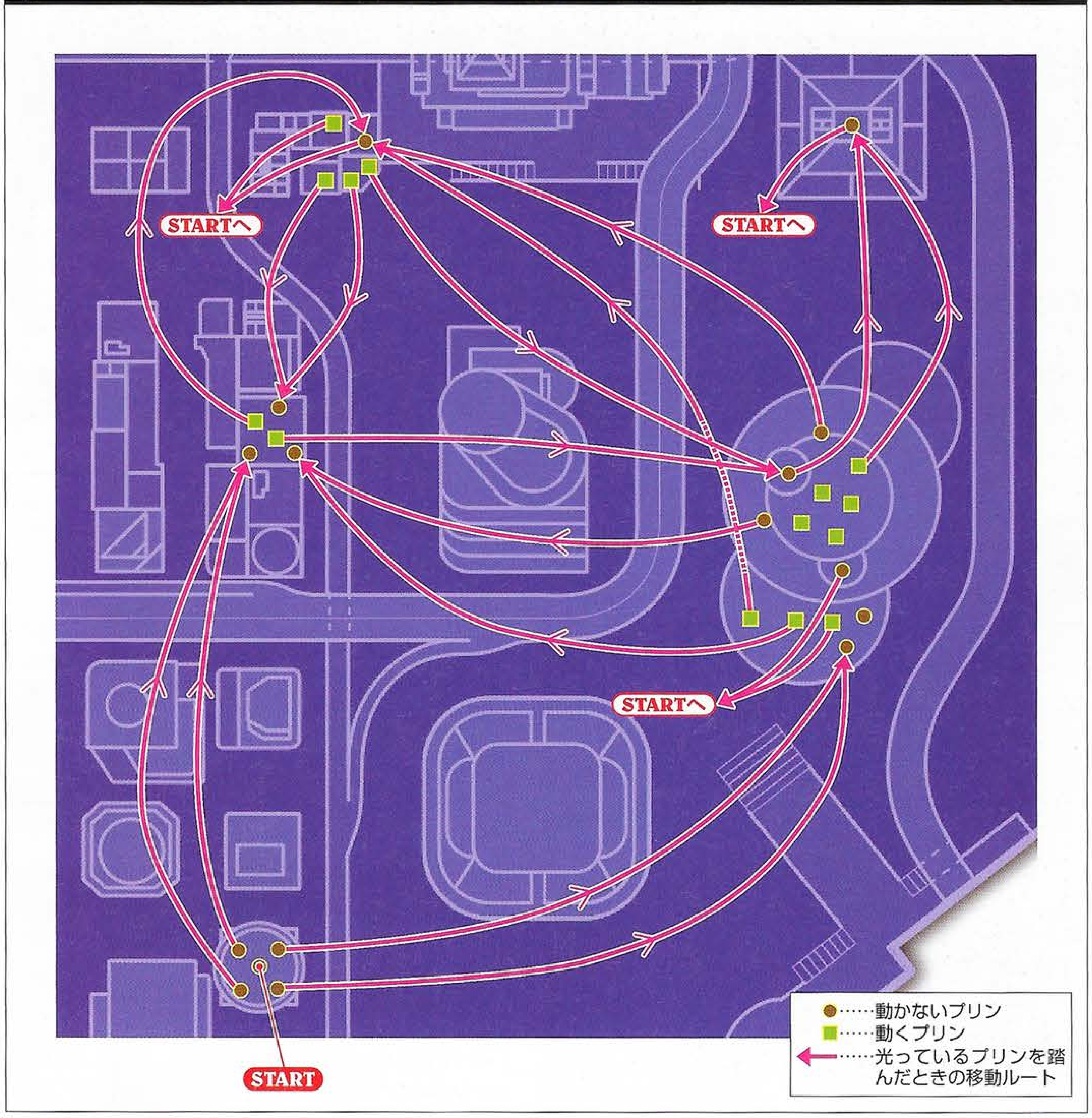
得られるスコアの決まりかた

条件	得られるスコア
通常の状態のプリンを踏む	300
光っている状態のプリンを踏む	1500

評価と入手できるもの

評価	必要なスコア	入手できるもの
最高	15000以上	初回 アトラクションタイム、メロン×3 2回目以降 メロン×3
高	7500～14999	メロン×1
低	0～7499	（なし）

ミッション中のメロンプリンの位置とジャンプの移動先



アドバイス　ソラの位置を調整しやすいカメラの角度を維持しよう

プリンを踏むときは、上昇中におおまかな位置を合わせ、落下中に微調整を行なうといい。また、右スティックを操作し、ソラを動かしやすいアングルを保つことも重要だ。左スティックを上へ倒すだけで位置を調整できるようにするなど、自分に合った方法を見つけたい。

●落下時にダイブを行なうとき

周囲がやや見えにくくなるほか、左スティックを少し倒すだけで大きく移動してしまう。ある程度落下してプリンにかなり近づいてから、微調整を行なおう。



⬅光っているプリンが近くにいたら、積極的に踏もう。そのほうが効率良くスコアを獲得できる。



➡東のビルの上側は、プリン同士の間隔が広めで落ちやすい。早く別のビルへ移ったほうが安全。

Index



遊べる時期	トワイライトタウンをクリアしたあと

ミニゲーム 3

クラシックキングダム

『クラシックキングダム』とは、なつかしの小型液晶ゲームを思い出させるミニゲーム集のこと。シンプルでありながらおもしろい、数多くのゲームをプレイしてみよう。

基礎知識 モバイルポータルで最大23種類のゲームが遊べる

物語を進めていくと、各ワールドの大きな宝箱などから、『クラシックキングダム』のゲームデータを入手できる。手に入れたゲームは、キャンプメニューの「モバイルポータル」からプレイ可能。遊べるゲームは23種類もあり、どのゲームでも、点数や到達ステージ数といった「スコア」が基本的に1位から3位まで記録される。すべてのゲームでスコアをひとつ以上(『BARNYARD SPORTS』は3種目ぶん)記録すれば、キーブレードのクラシックノーツが手に入るのだ。『クラシックキングダム』のおもな操作方法を下の表に、多くのゲームで共通していることを右上にまとめたので参考にしてほしい。

『クラシックキングダム』のおもな操作方法

やること	押すボタン
▼ゲーム選択画面	
ページを切りかえる	R2ボタン(2ページ目へ)、L2ボタン(1ページ目へ)
遊びかたの確認	△ボタン
▼ゲーム開始時	
モードの選択(一部のゲームのみ)	R1ボタン
ゲーム開始	タッチパッドボタンか◎ボタン
▼ゲームのプレイ中	
キャラクターを動かす	方向キー、各種ボタン(※1)
最初からやり直す	タッチパッドボタン
ゲームをやめる	OPTIONSボタン(そのあと「やめる」を選ぶ)
遊びかたの確認	OPTIONSボタン(そのあと「ゲームヘルプ」を選ぶ)

※1……画面に表示されているボタンのみを使う。左スティックで移動は行なえない



多くのゲームで共通していること

- 「ステージ」があるゲームでは、規定のノルマを達成するといったクリア条件を満たすと、つぎのステージに進む。先のステージほど、邪魔者の移動スピードが速くなるなど難易度が高い傾向がある
- 「ライフ」があるゲームでは、何かに失敗するといった特定の条件を満たすと、ライフがひとつ減る。ライフの初期値は3で、ゼロまで減るとゲーム終了。減ったライフは回復しない

『クラシックキングダム』のゲームの種類

※「No.」は、ゲーム選択画面での並び順をもとに本書で独自につけたもの

No.	名前	入手できるワールド	詳細
01	GIANTLAND	トワイライトタウン	P.395
02	MICKEY, THE MAIL PILOT	トワイライトタウン	P.395
03	THE MUSICAL FARMER	トワイライトタウン	P.396
04	BUILDING A BUILDING	トワイライトタウン	P.396
05	THE MAD DOCTOR	トワイライトタウン	P.397
06	MICKEY CUTS UP	トイボックス	P.397
07	TAXI TROUBLES	トイボックス	P.398
08	THE BARNYARD BATTLE	トイボックス	P.398
09	THE WAYWARD CANARY	キングダム・オブ・コロナ	P.399
10	CAMPING OUT	キングダム・オブ・コロナ	P.399
11	THE KARNIVAL KID	キングダム・オブ・コロナ	P.400
12	HOW TO PLAY GOLF	モンストロポリス	P.401
13	MICKEY'S CIRCUS	モンストロポリス	P.401
14	BARNYARD SPORTS	アレンデール	P.402
15	THE KLONDIKE KID	アレンデール	P.402
16	MICKEY'S KITTEN CATCH	アレンデール	P.403
17	FISHIN' FRENZY	ザ・カリビアン	P.403
18	BEACH PARTY	ザ・カリビアン	P.404
19	MICKEY'S PRISON ESCAPE	ザ・カリビアン	P.404
20	CAST OUT TO SEA	ザ・カリビアン	P.405
21	HOW TO PLAY BASEBALL	サンフランソウキョウ	P.405
22	MICKEY'S MECHANICAL MAN	サンフランソウキョウ	P.406
23	MICKEY STEPS OUT	サンフランソウキョウ	P.406

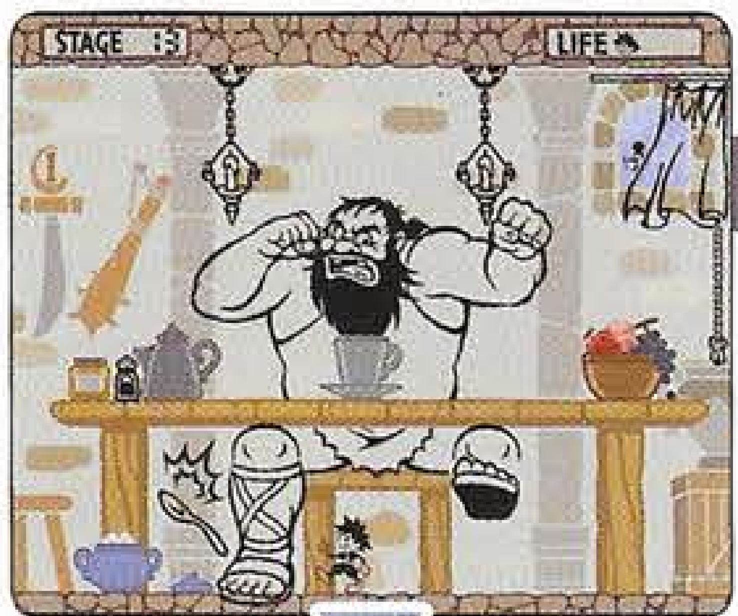
クラシックキングダム 01
GIANTLAND



入手場所	トワイライトタウン(食材を集めたあとに手に入る/→P.241)

巨人にぶつからずミッキーのもとへ

巨人の攻撃を避けながら、さまざまな仕掛けを駆使して画面右上のミッキーのもとへ向かい、部屋から脱出しよう。ゲームを進めていく流れは、下の写真のとおり。巨人の足や拳にぶつかるとライフが減ってしまうため、それらが振り下ろされる場所の手前で待ち、足や拳が上がった瞬間に移動するのがコツだ。中段では、ケトル、コーヒーカップ、果物がある場所には巨人が攻撃してこないので、個々の位置で少し立ち止まり、タイミングをはかるといい。



下段

⬅巨人の足に踏みつぶされないようにしながら、スプーンまで移動しよう。スプーンに乗った状態で巨人が右足を下ろすと、反動で飛ばされて中段へ上がれる。



中段

⬅右端のヒモを引いたあと、巨人にコショウをかけて飛び上がり、上段のロウソク台をつかむ。ロウソク台が右にあるときにコショウをかけると成功しやすい。



上段

⬅方向キーの右か◎ボタンをタイミング良く押して、ミッキーがいる窓へ。移動先のロウソク台や窓が近くにないときにボタンを押すと、中段へ落ちてしまう。

得られるスコアの決まりかた

到達したステージ数がスコアになる

クラシックキングダム 02
MICKEY, THE MAIL PILOT



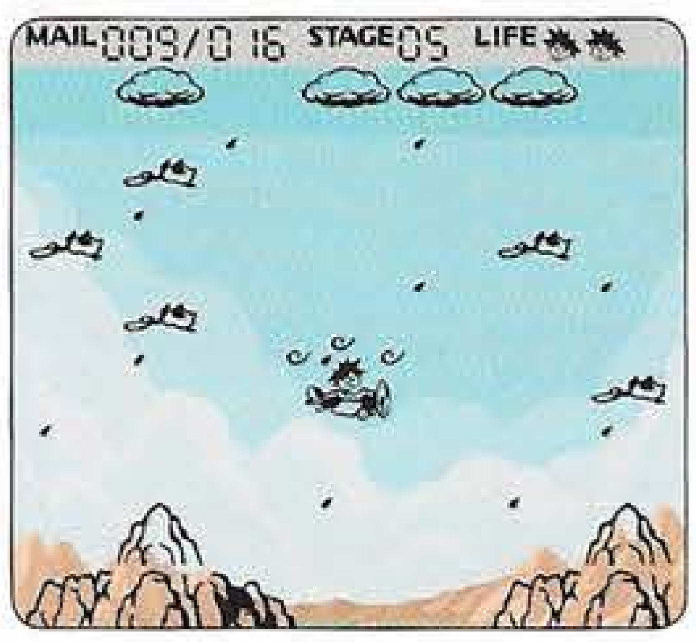
入手場所	トワイライトタウンの街の一角/トラム広場(掲示板のポスターを調べる/→P.241)

飛行機を操縦して手紙を回収

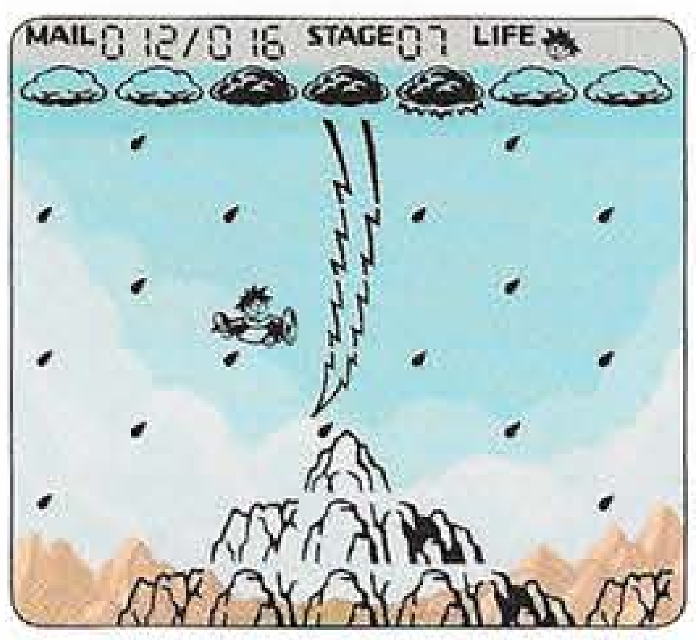
上空からミッキーが落とした手紙を、ソラが飛行機で回収するゲーム。手紙は画面上から左下に向かって落ちていくので、◎ボタンで網を出し、画面左上のノルマの数だけ手紙を回収しよう。先に網を出してからぶつかるように移動すれば、手紙を回収しやすいはずだ。ただし、鳥、山、雷といった障害物にぶつかったときには、ライフが減る。手紙を回収しそこねてもペナルティはないので、障害物を避けることを重視しながら回収していくといいだろう。



⬅鳥は黒と白の2種類がいて、黒いほうが移動するスピードが速い。黒い鳥の進路上にいるのは極力避けるように。



➡雨が降っていると、ときどき飛行機の高度が下がるので、1段下の障害物にぶつかってしまうことも。なお、高度が下がる直前には、ソラの頭上に風が吹く。



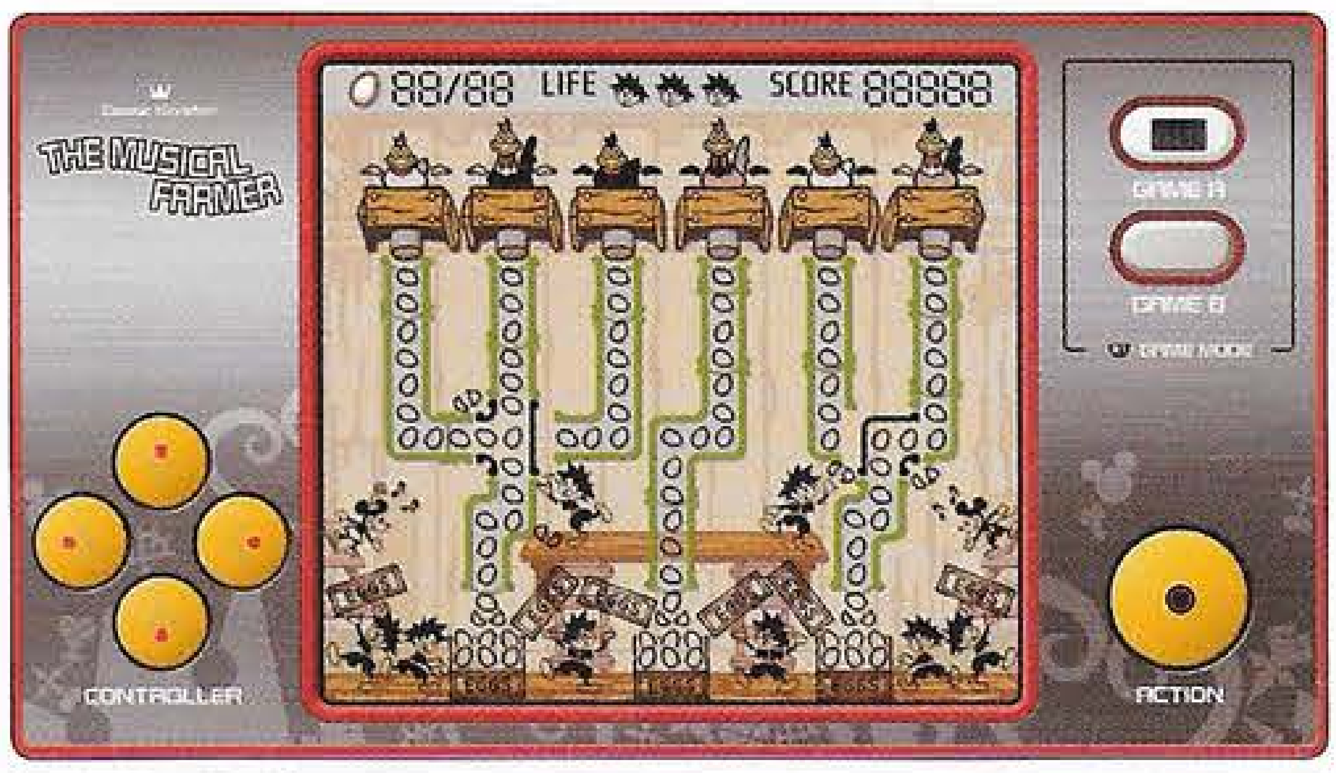
⬅雨は激しく降ることもあり、そのときは速いペースで高度が下がるほか、たまに黒い雷雲が現れる。雷雲からは雷が落ちてくるので、左右に移動してかわそう。

得られるスコアの決まりかた

到達したステージ数がスコアになる

Index

クラシックキングダム 03
THE MUSICAL FARMER



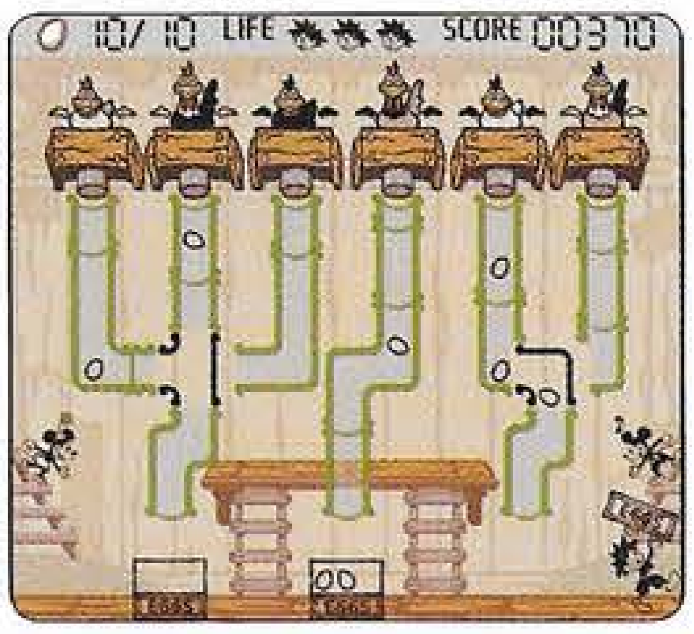
入手場所	トワイライトタウンの街の一角／トラム広場（掲示板のポスターを調べる／→P.241）

卵を割らずにミッキーたちへ届けよう

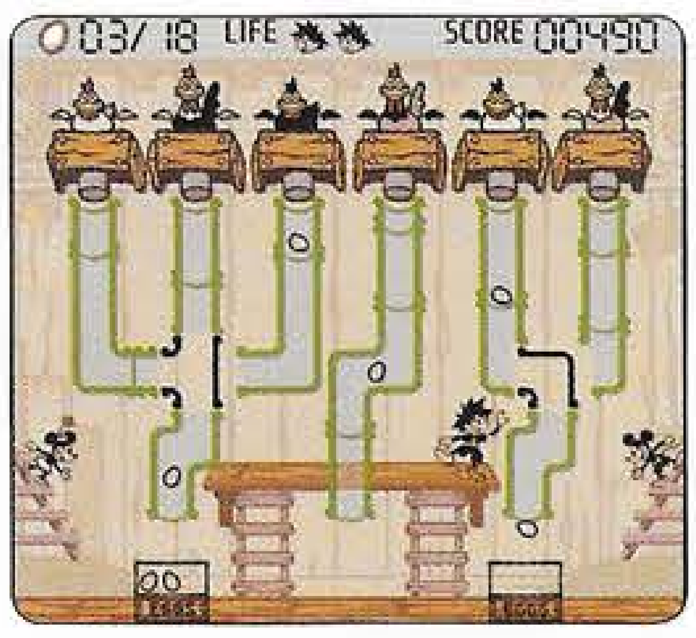
パイプを通って落ちてくる卵を箱に入れ、画面左上の数だけミッキーかミニーに渡せばステージクリアとなる。下記のいずれかの状況になると卵が割れてライフが減ってしまうので、ときどき◎ボタンでパイプを回転させたり箱を動かしたりしよう（パイプは、卵が入っているときに回転させてもOK）。箱に集めた卵は、しばらくパイプを回転させなくて良さそうなタイミングでミッキーたちに渡すといい。

卵が割れる状況

- パイプの仕切りにぶつかる
- 卵が6個入っている状態の箱に落ちる
- 箱がない地面に落ちる（GAME Bのみ）



⬅右の箱の卵を渡すにはミッキーの隣で、左の箱の卵を渡すにはミニーの隣で◎ボタンを押せばOK。箱と箱のあいだで◎ボタンを押すと、箱を入れかえられる。



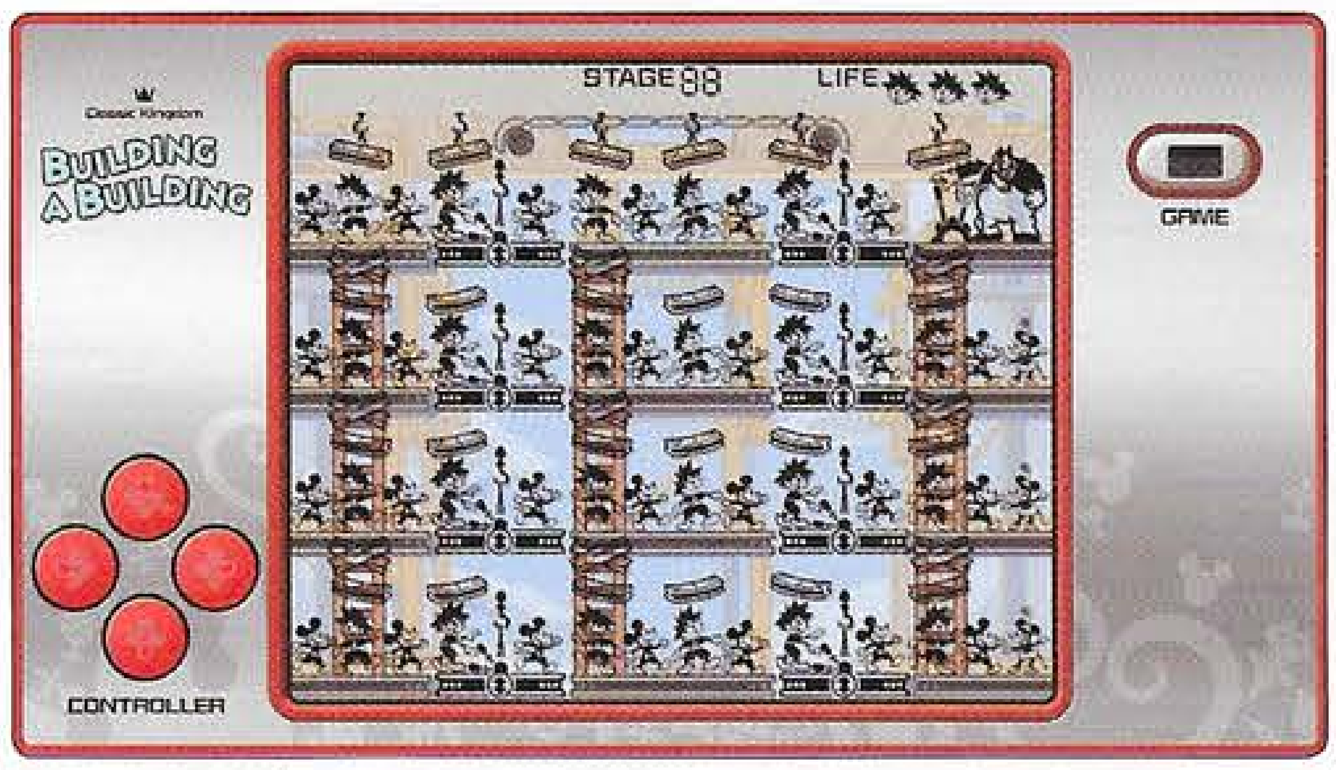
➡このゲームには、難易度が2種類ある。GAME Bは箱が2個しかなく、地面に卵を落とさないように箱を移動させる必要があるぶん、GAME Aよりも難しい。

得られるスコアの決まりかた

卵をミッキーやミニーに渡すたびに、そのときに箱に入っていた数に応じて下記のスコアが加算される

卵の数	1個	2個	3個	4個	5個	6個
スコア	10	20	30	50	70	100

クラシックキングダム 04
BUILDING A BUILDING



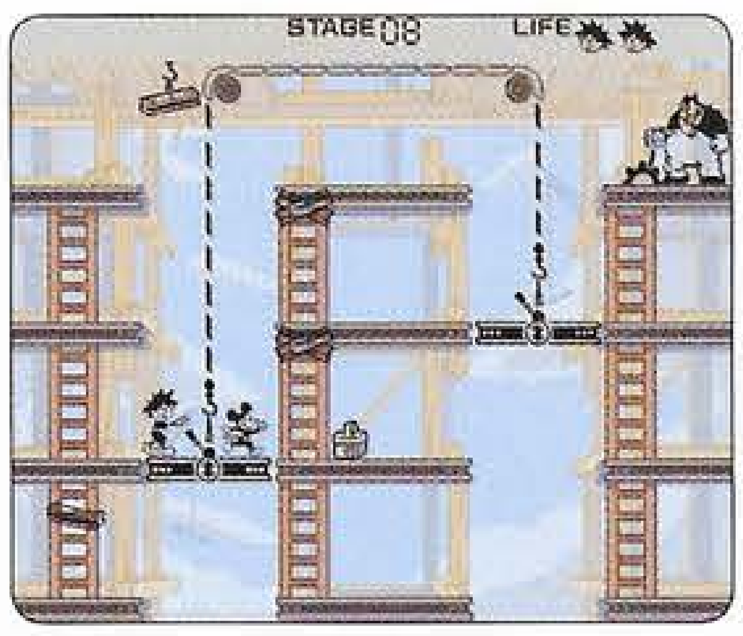
入手場所	トワイライトタウンの街の一角／トラム広場（掲示板のポスターを調べる／→P.241）

ミッキーをお弁当とミニーの場所へ導け

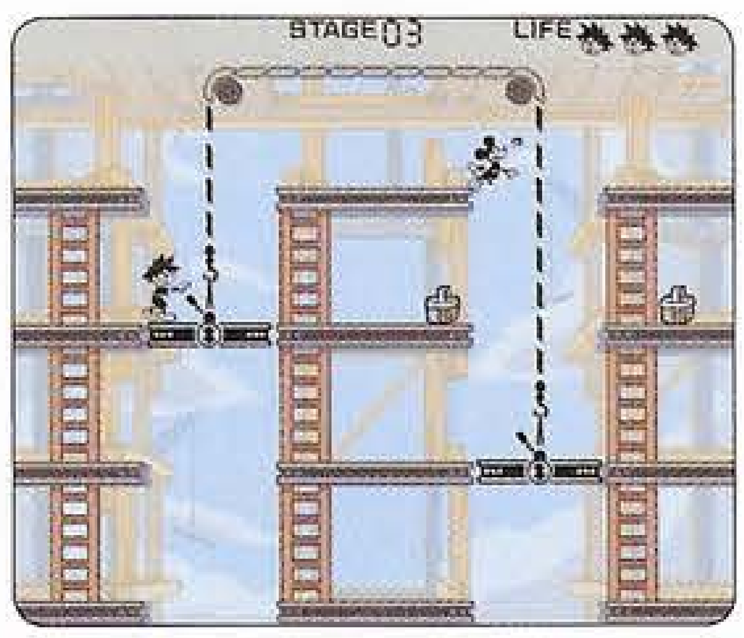
自動的に右へ進みつづけるミッキーをソラが誘導し、画面内のお弁当を集めさせよう。お弁当をすべて集めるとミニーが出現するので、ミッキーを彼女のところに導けばステージクリアだ。ただし、画面右上にピートが現れているあいだは、落ちてくる鉄骨に注意（ミッキーが鉄骨に当たることはない）。そのほか、以下のことも覚えておきたい。

覚えておきたいこと

- ソラもミッキーも、画面の端からもう片方の端へ移動できる
- 「足場のない場所からミッキーが落ちる」「ピートが落とす鉄骨にソラがぶつかる」「ピートにミッキーがぶつかる」のいずれかが起こると、ライフが減る
- ソラはハシゴをのぼり下りできるが、×マークがついたハシゴは通れない



⬅ソラがスイッチの前にいるときに方向キーの上下を押すと、エレベーターが動く。ミッキーを乗せてエレベーターを動かせば、彼が歩く階を変えられる。



➡目の前に足場がないときのミッキーは、少しのあいだ落ちそうなポーズをとる。下へ落ちる前に急いでエレベーターを動かし、足場を作ってあげよう。

得られるスコアの決まりかた

到達したステージ数がスコアになる

クラシックキングダム 05
THE MAD DOCTOR



入手場所	トワイライトタウンの街の一角／トラム広場(掲示板のポスターを調べる／→P.241)

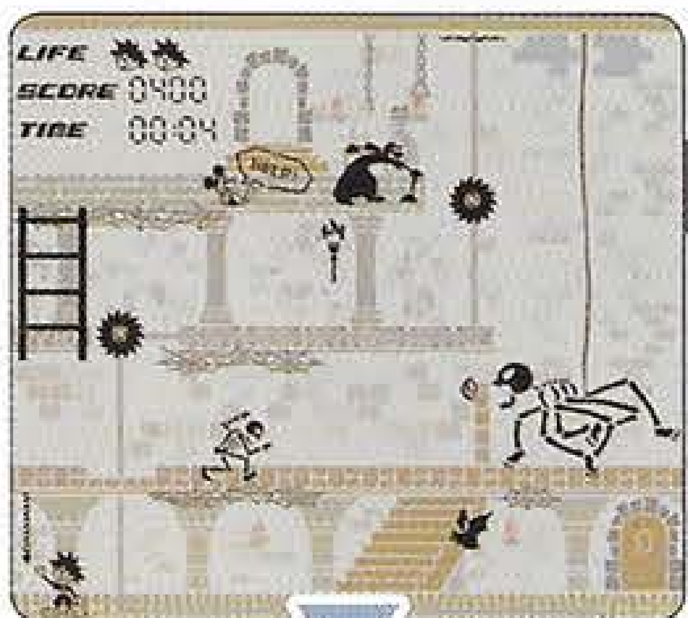
最上階にとらわれたミッキーを助ける

下の写真の流れでミッキーを助けよう。ぶつかるとライフが減るものがいろいろあるので、◎ボタンでジャンプしたり頭上のクモの巣をつかんだりしてかわすといい(巣は方向キーの上でもつかめる)。

ぶつかるとライフが減るもの

名前	登場する階	名前	登場する階
コウモリ	1階	クモが吐く糸	2〜3階
回転する刃	すべて	クモ	3階
ガイコツ(※1)	2階	ガイコツの頭	3〜4階

※1……くずれているあいだをのぞく



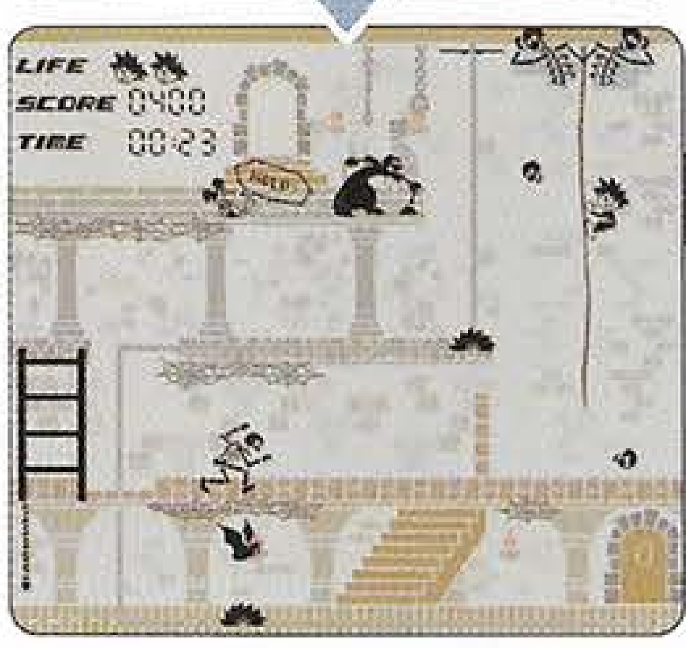
1〜2階

⬅1階左端のロープを◎ボタンで引っ張り、ハシゴを下ろしてから階段で2階へ。2階では、左端か右端のどちらかでガイコツがくずれているスキにハシゴへ向かうといい。



3階(前半)

⬅クモの巣をつかんで穴を渡り、たいまつをジャンプして入手。そのあと、クモが3階にいるときに隣へ行き、◎ボタンでたいまつを使えばクモを倒すことができる。



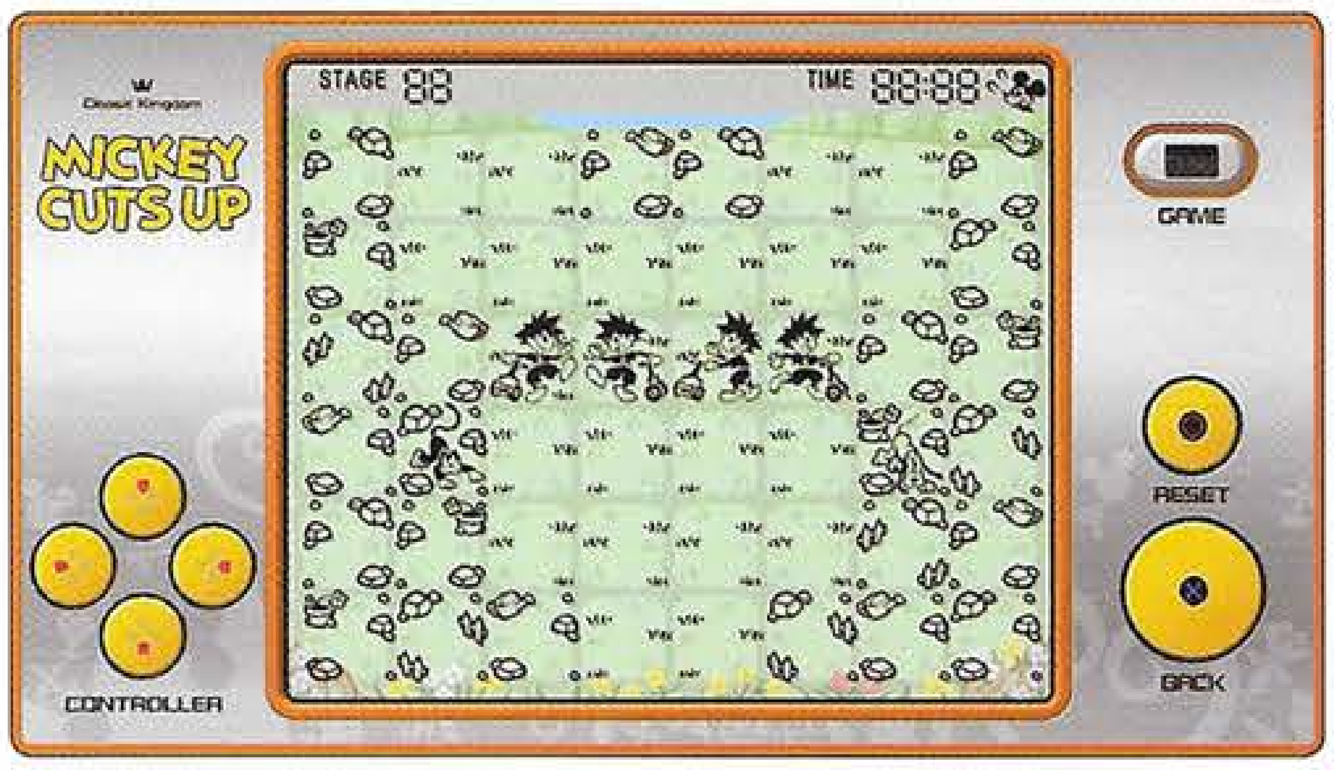
3階(後半)〜4階

⬅クモの糸をのぼって4階へ行き、博士のところにたどり着けばステージクリアとなる。クモの糸の上から降ってくるガイコツの頭は、左右に動いてかわそう。

得られるスコアの決まりかた

ステージをクリアすると100(TIMEは影響しない)

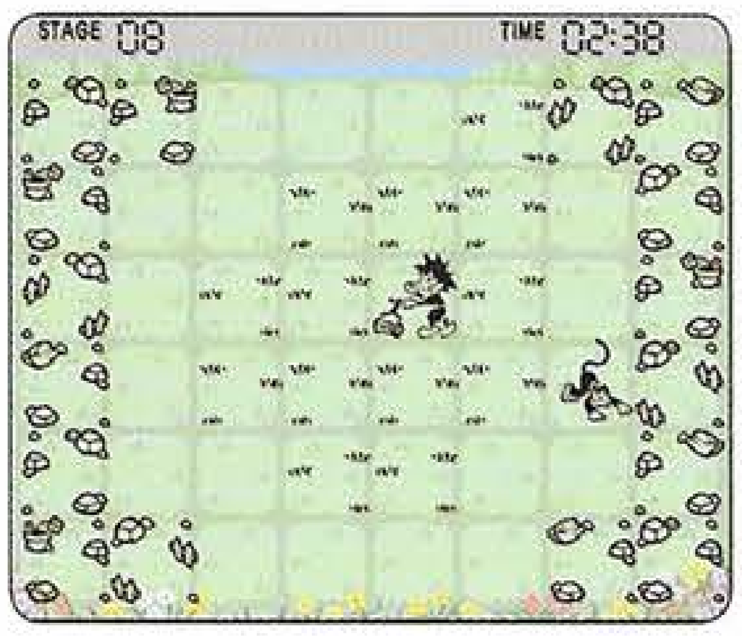
クラシックキングダム 06
MICKEY CUTS UP



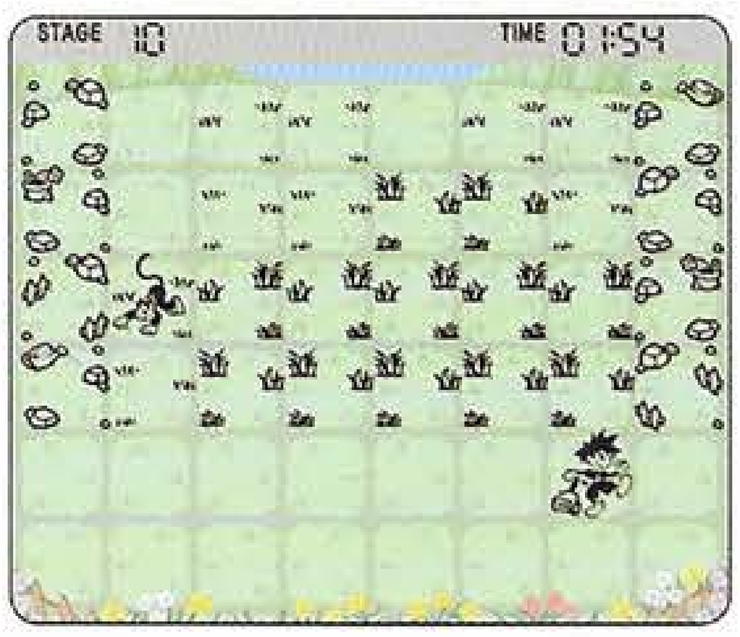
入手場所	トイボックスのギャラクシー トイズ／ホール：3F(→P.251)

ひと筆書きのように庭の芝を刈ろう

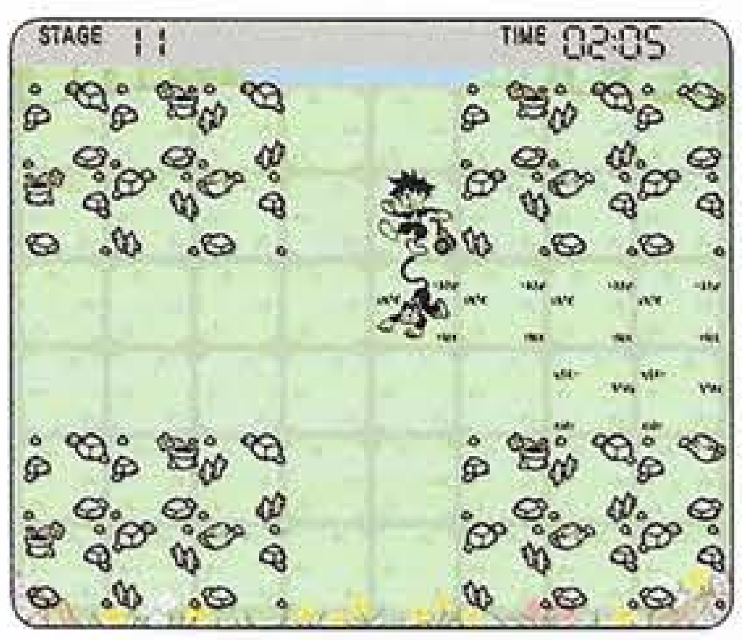
庭に生えている芝を、ひと筆書きの要領で制限時間内にすべて刈ることを目指す。動物がいる芝の上には移動できない点と、伸びた芝は2回通る必要がある点に注意しよう。ステージの状態は、⊗ボタンで1歩ぶん、◎ボタンで初期状態まで巻きもどせるので、行きづまったらやり直すといい(ただし、残り時間は減ったまま)。制限時間は3分で、ステージをクリアするたびに残り時間が30秒増えるが、ゼロまで減るとゲーム終了になる。



⬅芝があるところへ移動していき、芝がなくなればステージクリア。「一方向からしか刈りに行けない芝」を、2ヵ所以上作らないように動いていこう。



➡芝がない場所や、芝以外のもの(岩など)がある場所には移動できない。また、大きく伸びた芝は、1回通るとふつうの芝になり、2回通れば完全に刈れる。



⬅庭には動物が1〜2匹いて、こちらが1歩移動するたびに、ステージごとに決まったルートを1歩ずつ動く(同じマスへ同時に入る場合はソラが優先される)。

得られるスコアの決まりかた

到達したステージ数がスコアになる

Index

クラシックキングダム 07
TAXI TROUBLES



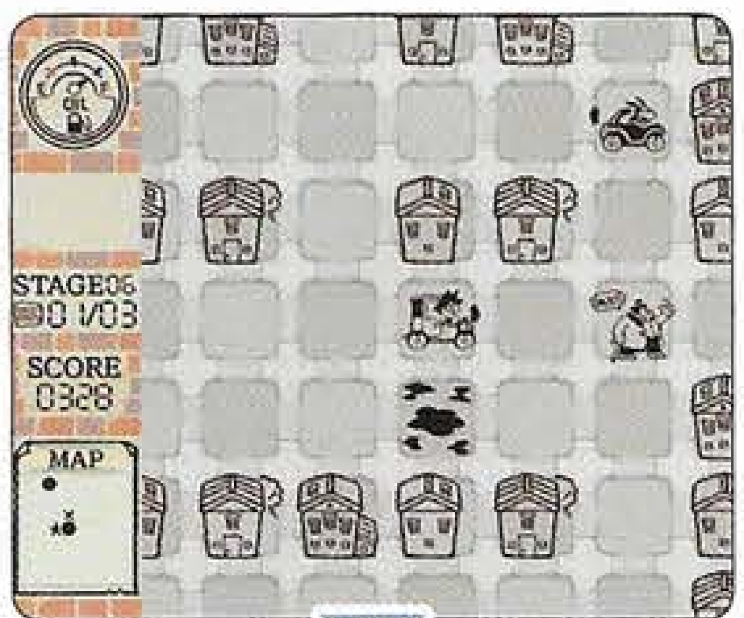
入手場所	トイボックスのギャラクシー トイズ／空調ダクト：下部(下層)(→P.252)

お客を目的地までタクシーで送り届ける

タクシーを運転して、お客を目的地まで運んでいこう。全員を目的地まで運べばステージクリアだ。ただし、タクシーの燃料が尽きると、その時点でゲームは終了となる。燃料が増減する条件は以下のとおりなので、ほかの車にぶつかったり、目的地へ遠まわりしたりするのはなるべく避けたい。

燃料の増減に関するルール

- 1マス移動するたびに少しずつ減っていく。例外的に、マップの四隅など、進行方向の目の前に壁や建物があるマスに移動したときは減らない
- ほかの車にぶつかるかオイルに乗ろうとすると、大きく減る
- お客を目的地に運ぶと少し増える。増加量は、「おじさん>ドナルド>ミニー>ミッキー」の順で多い



←マップ内の「●」の場所へ行き、お客を乗せる。複数の人を乗せることもできるが、人数が多いほど移動速度が下がるため、ほかの車にぶつかられやすい。



←お客を乗せると、目的地を示す旗のマーク(ゴールフラッグ)がマップに表示されるので、そこへお客を届けよう。目的地の場所は、乗せたお客ごとに異なる。

得られるスコアの決まりかた

条件	得られるスコア
5マス移動する	1
お客を目的地へ届ける	10
ステージをクリアする	30

クラシックキングダム 08
THE BARNYARD BATTLE



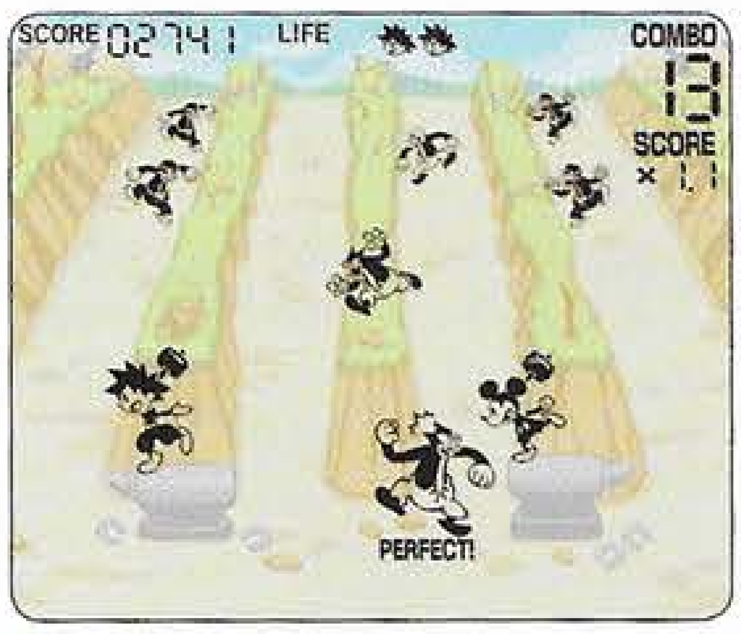
入手場所	トイボックスのギャラクシー トイズ／キッズ スペース(→P.255)

隣にきた敵を4つのボタンで撃退

4列の道を通って手前にやってくる敵の兵隊を、列に対応したボタンを押して倒していく。タイミングに応じて下の表の評価がされ、ボタンを押すのが少し早いか遅すぎると、MISSになってライフが減るので注意。PERFECTの評価で敵を倒すたびに、コンボ数が増えてスコアを伸ばせる(コンボ数は、GOODかMISSの評価が出るとゼロにもどる)。

評価とボタンを押したタイミングの対応

評価	ボタンを押したタイミング
PERFECT	敵が隣にくるのとほぼ同時
GOOD	敵が隣にきた瞬間(PERFECTのわずかに前)か、隣にきて少したったあと
MISS	敵が隣にくる少し前か、隣にきてある程度たったあと
評価なし	敵が近くにいないとき



←敵は、外見ごとに特徴がちがう。黒いヘルメットをつけた敵は2列同時にやってくるのに対して、ヘルメットをつけていない敵は途中で別の列に移動する。

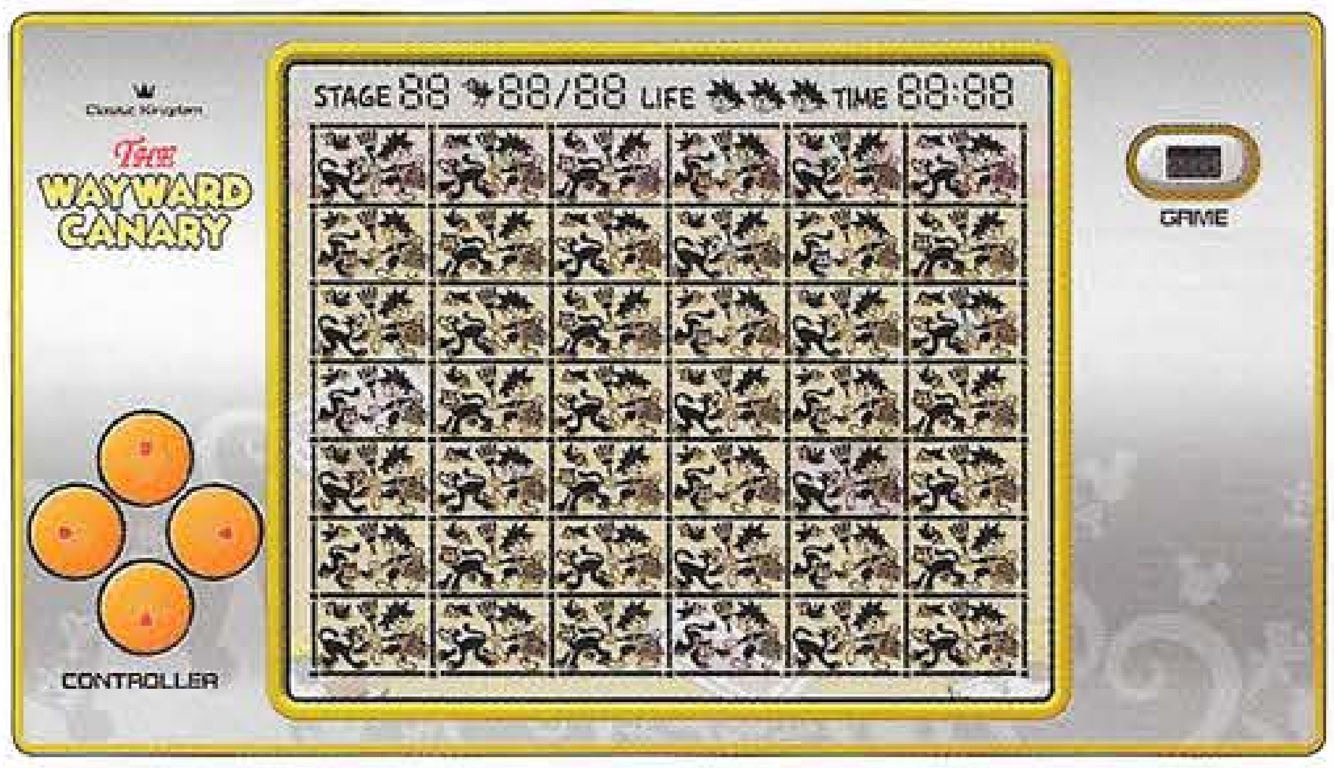
得られるスコアの決まりかた

GOODの評価で敵を倒す：10
PERFECTの評価で敵を倒す：
15×コンボ数に応じた倍率(下の表を参照)

コンボ数	倍率	スコア	コンボ数	倍率	スコア
0〜9	1.0	15	50〜59	1.7	26
10〜19	1.1	17	60〜69	2.0	30
20〜29	1.2	18	70〜79	2.3	35
30〜39	1.3	20	80〜89	2.6	39
40〜49	1.5	23	90〜99	3.0	45

※コンボ数は99が上限

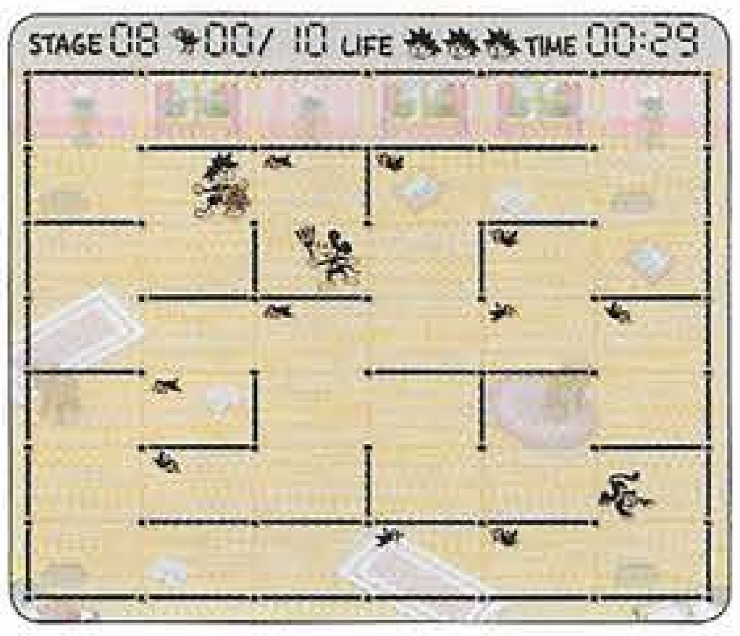
クラシックキングダム 09
THE WAYWARD CANARY



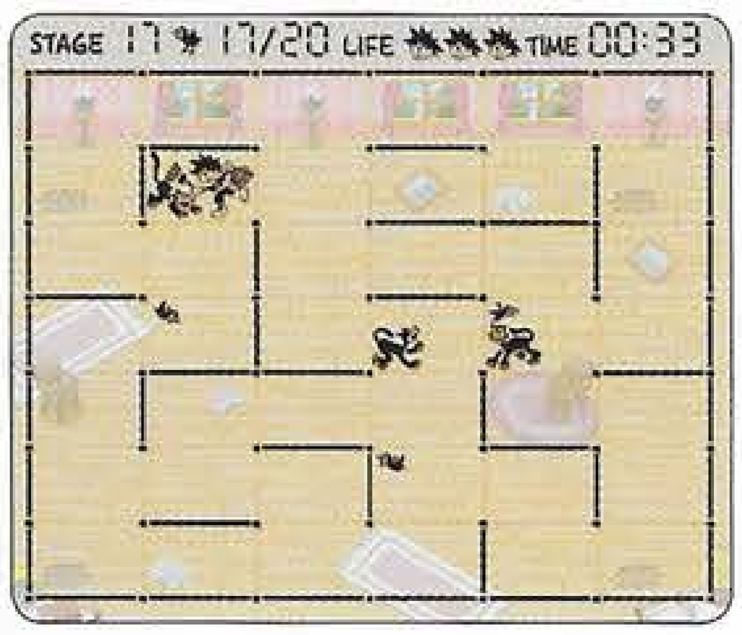
入手場所	キングダム・オブ・コロナの森／花の群生地(→P.267)

ネコを避けつつカナリアを捕獲

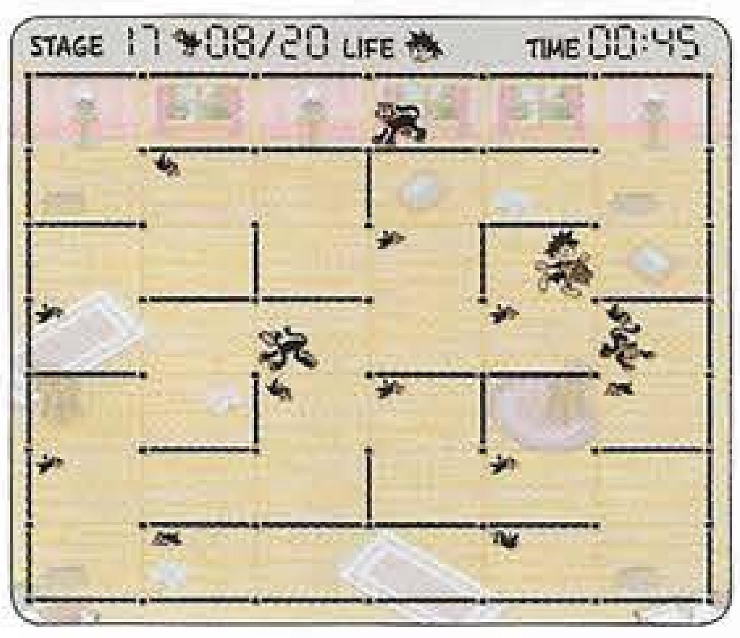
方向キーで家のなかを移動し、飛びまわるカナリアをつかまえよう。制限時間内にすべてのカナリアをつかまえればステージクリアだ。ただし、ステージが進むと、ネコが姿を現して家のなかをうろつく。ネコにぶつかるとライフが減ってしまうため、ネコから離れながらカナリアをすばやく捕らえていきたい。また、ミッキーが出現したときは、彼からホウキをもらえば、ぶつかったネコを一時的に家から追い出せるので、それも活用しよう。



⬅家にネコがいるステージでは、開始から15秒後にホウキを持ったミッキーが現れる(最初から出現しているステージもある)。



➡ホウキを持った状態でネコにぶつかれば、そのネコは5秒ほど家からいなくなる。ホウキは、持ってから約5秒後に消えてしまう。

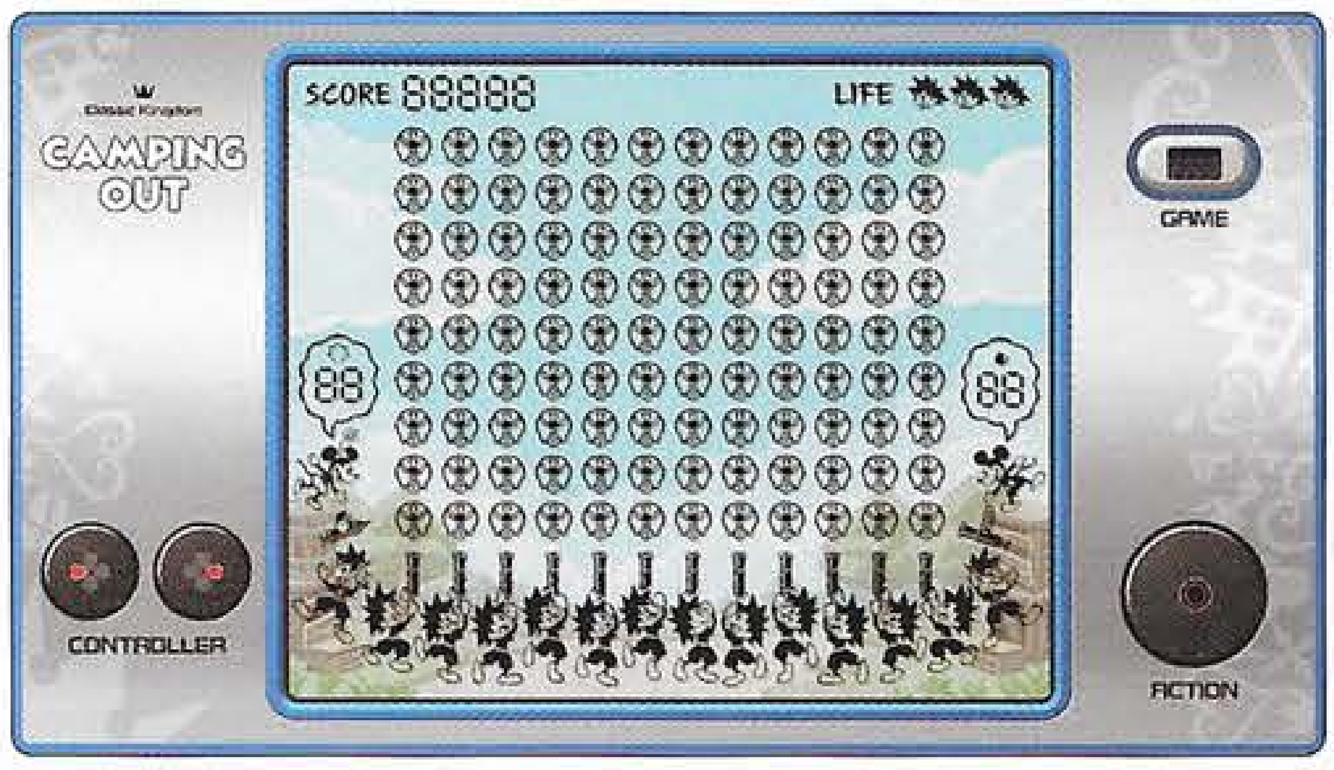


⬅先のステージへ行くとネコの数が増える。はさみうちにされないように移動していこう。画面のスミに行くときは、とくに注意。

得られるスコアの決まりかた

到達したステージ数がスコアになる

クラシックキングダム 10
CAMPING OUT

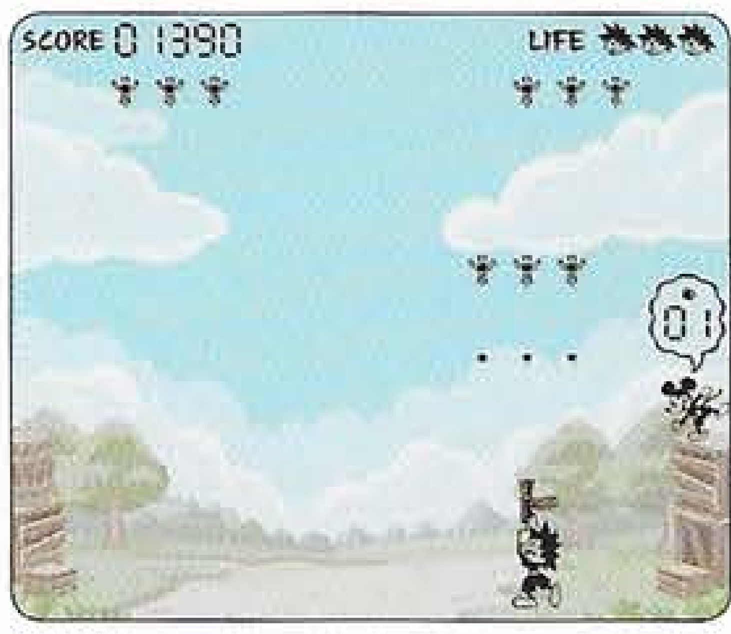


入手場所	キングダム・オブ・コロナの森／丘陵(→P.262)

迫りくる蚊を弾でやっつけよう

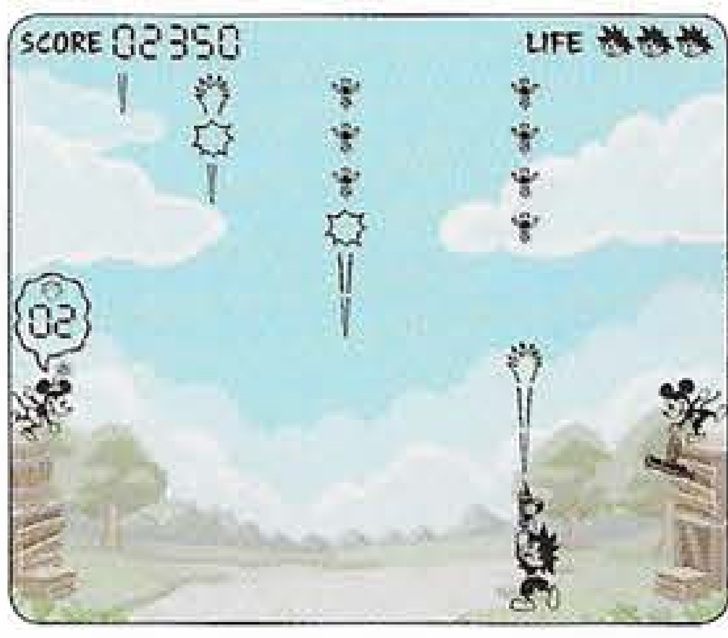
ソラを左右に動かしつつ◎ボタンで真上に弾を撃ち、下に向かってくる蚊を退治していく。蚊がソラの高さまでくるとライフが減ってしまうので、現れた蚊はすばやく倒していこう。

右端に出現するミッキーと左端に現れるミニーからは、それぞれ下の写真のような便利な道具を受け取れる。どちらも弾は6発で、弾をすべて使い切るまでは、同じ種類の道具を新たに受け取れない点に注意(別の種類の道具に取りかえることはできる)。



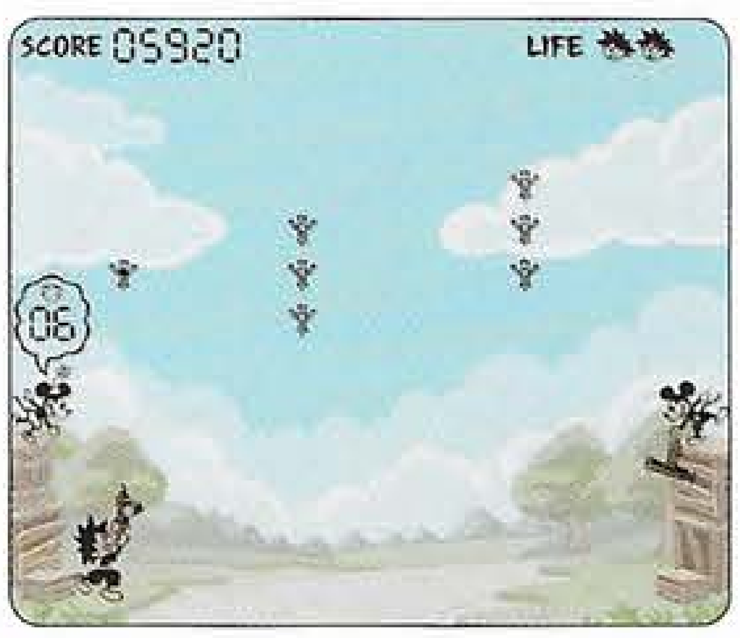
コーン弾

⬅ミッキーから受け取れる道具。3列をまとめて攻撃できる。横に並んだ蚊に向けて使うといいだろう。



水鉄砲

⬅ミニーから受け取れる道具。弾が蚊を貫通するので、縦に並んだ蚊をまとめて倒すことが可能だ。



➡ときどき、白い蚊も出現する。白い蚊は弾を当てると通常の蚊になるのが特徴で、弾を合計2発当てなければ倒せない。

得られるスコアの決まりかた

蚊を1匹倒すと10(蚊の種類は影響しない)

Index

クラシックキングダム 11
THE KARNIVAL KID



入手場所	キングダム・オブ・コロナのコロナの町／大通り(→P.268)

お客が注文した料理を正しく渡そう

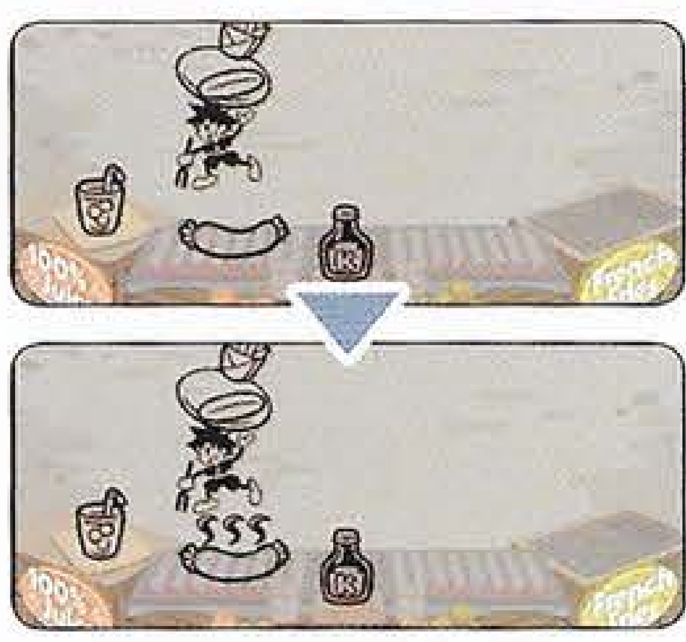
ゲームがはじまると、お客がつぎつぎと現れて料理を注文してくる。その注文に合わせて、◎ボタンで料理を作ったりトレイに乗せたりしたのち、お客のところへ運んで方向キーの上で渡そう。注文に正しく応じるほど高いスコアが得られ、ノルマのスコアを達成すればステージクリア。制限時間は90秒で、ステージをクリアするたびに残り時間が30秒増えるが、ゼロになったらゲーム終了だ。

それぞれの料理の用意のしかたは以下のとおりで、ホットドッグは、手持ちのソーセージをグリルで焼いて作る必要がある。焼けるまでに少し時間がかかるので、焼いたソーセージを取ったら、すぐに新たなソーセージをグリルに置くようにするといい。



ドリンク／ポテト

⬅ドリンクは画面左下、ポテトは画面右下にあり、その場所まで行って◎ボタンを押せば、トレイに乗せたりもとの場所にもどしたりできる。



ホットドッグ

⬅画面下側の2ヵ所にはグリルがあり、グリルに何もないときに◎ボタンを押すと、ソーセージを置いて焼くことが可能。置いたソーセージは、煙が3つ出ると、焼けた状態になって◎ボタンで取れる。



ケチャップ

⬅お客によっては、ケチャップつきのホットドッグを注文することがある。画面中央下で◎ボタンを押し、ケチャップをかけよう。

ホットドッグを用意するときの注意点



- 焼けた状態になったあとのソーセージは、グリルに7秒ほど置きっぱなしにしていると、右の写真のように焦げてしまう。焦げたソーセージは、◎ボタンで撤去するしかない
- ケチャップは、焼いたソーセージを取る前にかけておくことも可能。ただし、かけたあとに取り消すことはできない

得られるスコアの決まりかた

それぞれの料理ごとに、注文どおりに渡したかどうかによって下の表のようにスコアが決まり、その合計が渡したときのスコアになる(完全に注文どおりのものを渡した場合は、ボーナスとしてさらに20増える)。スコアの下限はゼロで、マイナスにはならない

それぞれの料理のスコア

		ドリンク	ポテト	ホットドッグ	
				ソーセージ	ケチャップ
注文されたもの	渡した	+16	+16	+16	+4
	渡さなかった	−16	−16	−16	−4
注文されていないもの	渡した	−16	−16	――(※1)	−4
	渡さなかった	0	0		0

※1……ホットドッグは、どのお客もかならず注文する

スコアの計算例

例1 「ドリンク、ポテト、ホットドッグ(ケチャップあり)」を注文どおりに渡した

ドリンク		ポテト		ソーセージ		ケチャップ		ボーナス
16	+	16	+	16	+	4	+	20

= 72

例2 「ドリンク、ホットドッグ(ケチャップなし)」を注文どおりに渡した

ドリンク		ポテト		ソーセージ		ケチャップ		ボーナス
16	+	0	+	16	+	0	+	20

= 52

例3 「例1」の注文で、ソーセージをはさまずに渡した

ドリンク		ポテト		ソーセージ		ケチャップ		ボーナス
16	+	16	−	16	+	4	+	0

= 20

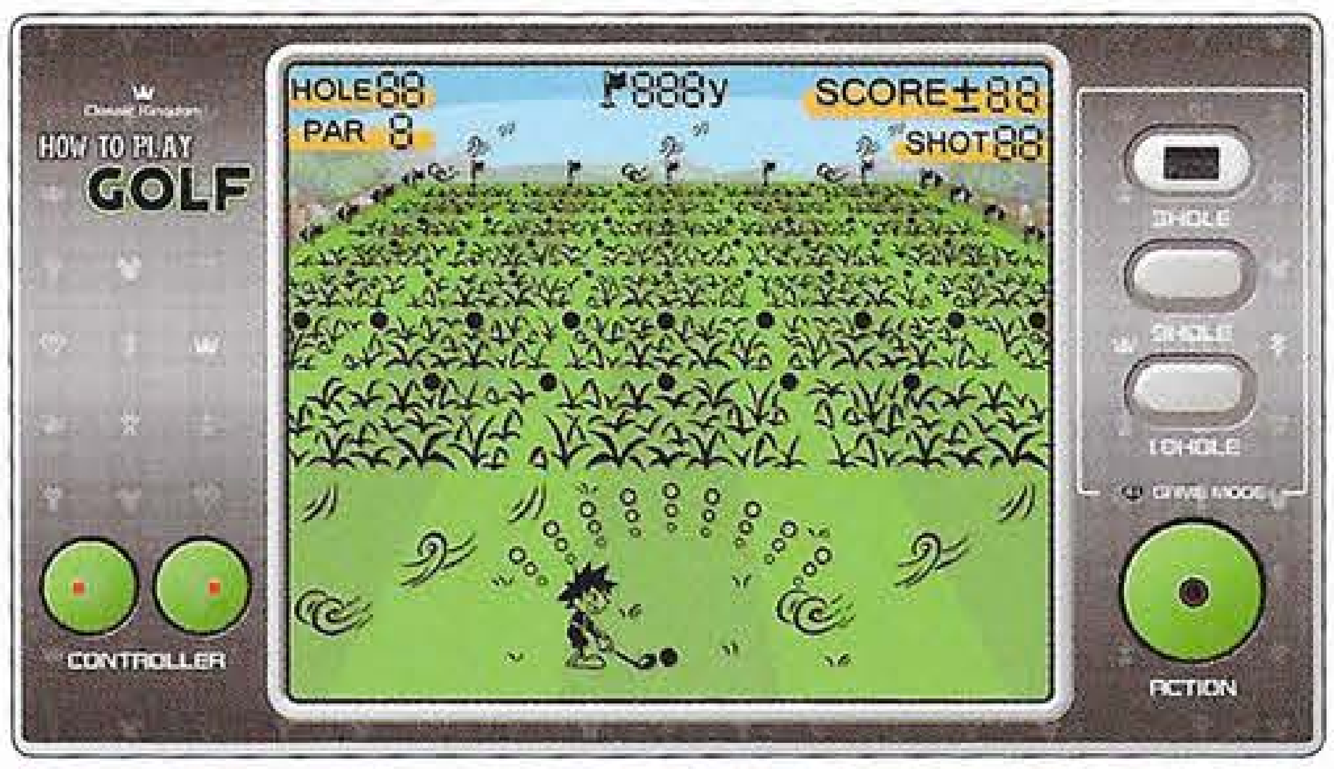
例4 「例2」の注文で、「ポテト、ホットドッグ(ケチャップあり)」を渡した

ドリンク		ポテト		ソーセージ		ケチャップ		ボーナス
−16	−	16	+	16	−	4	+	0

= −20➡0(下限はゼロでマイナスにはならない)



クラシックキングダム 12
HOW TO PLAY GOLF



入手場所	モンストロポリスの工場／1階(→P.279)

好スコアを目指してゴルフをプレイ

ホール数を3、9、18から選んでゴルフを行なう。方向キーの左右で打つ方向を決めて◎ボタンを押すと、四角いマーカーが動きはじめるので、◎ボタンでマーカーを止めて、ボールを打とう。それをくり返し、グリーン上のカップにボールが入れば1ホール終了となる。下の写真の流れで、障害物を避けつつボールを打ち、少ない打数でホールを終えたい。



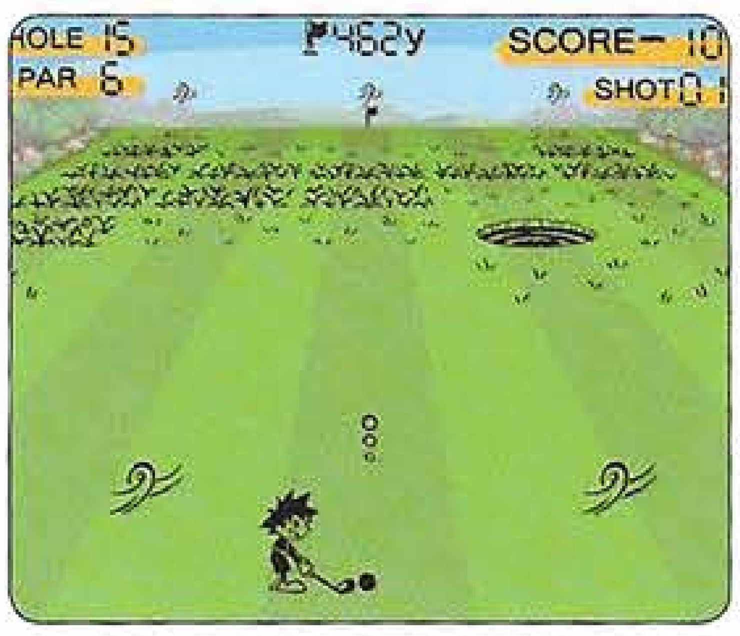
グリーンを目指す

⬅旗が立つ場所に向かってボールを飛ばす。草が深い場所、池、ウシがいるマスは、ボールが止まると打数が＋1されたうえで打ち直しになるので注意。



グリーンでパット

⬅穴に重なるようにマーカーを止める。ただし、芝目の上を何回か通ったボールは矢印の向きに進路を変えてしまい、止まる場所がマーカーからズレることも。

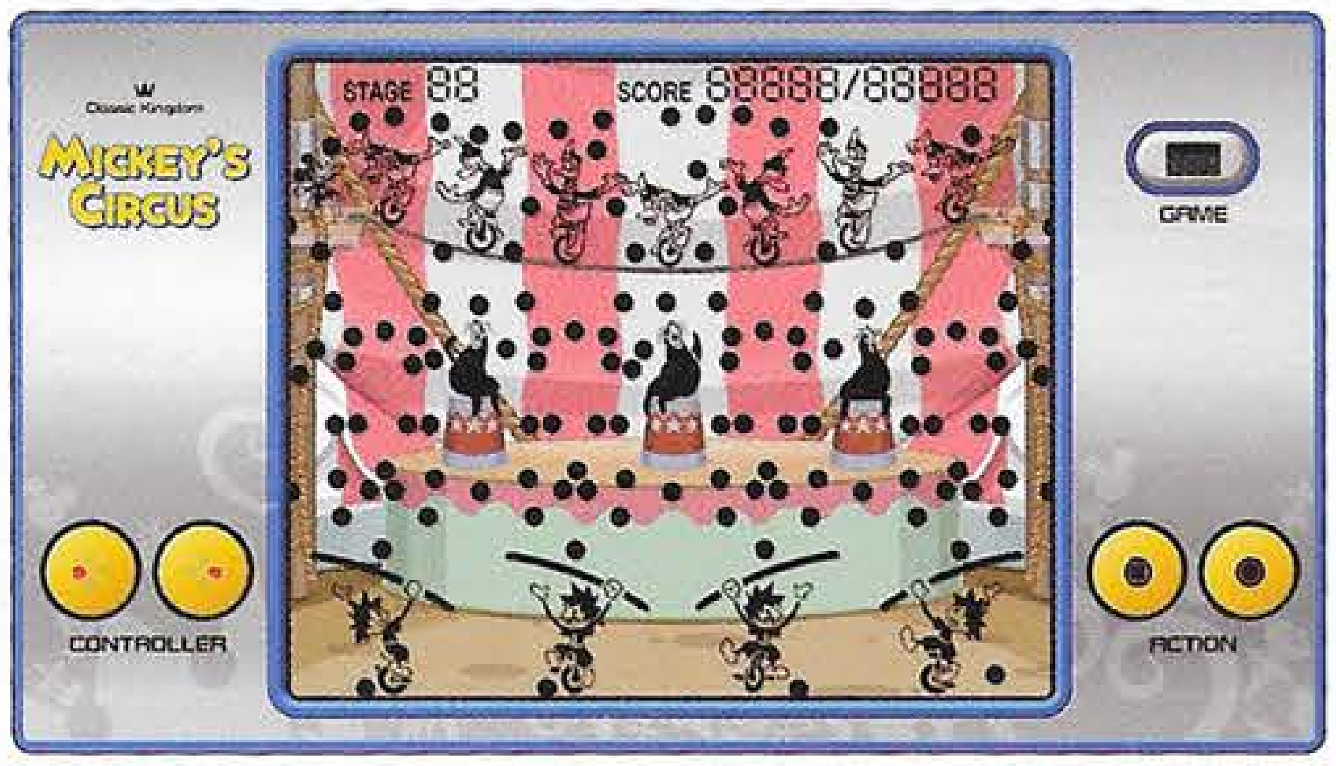


➡一部のホールでは、風が吹いてマーカーが風に流される。吹きかたは時間がたてば変わるので、マーカーが目標のマスに重なるようになるまで待つといい。

得られるスコアの決まりかた

各ホールのスコアは、打数からPARの数字を引いたもの。全ホールの合計が最終的なスコアになる(スコアはマイナスにもなる。数字が小さいほどスコアは良い)

クラシックキングダム 13
MICKEY'S CIRCUS



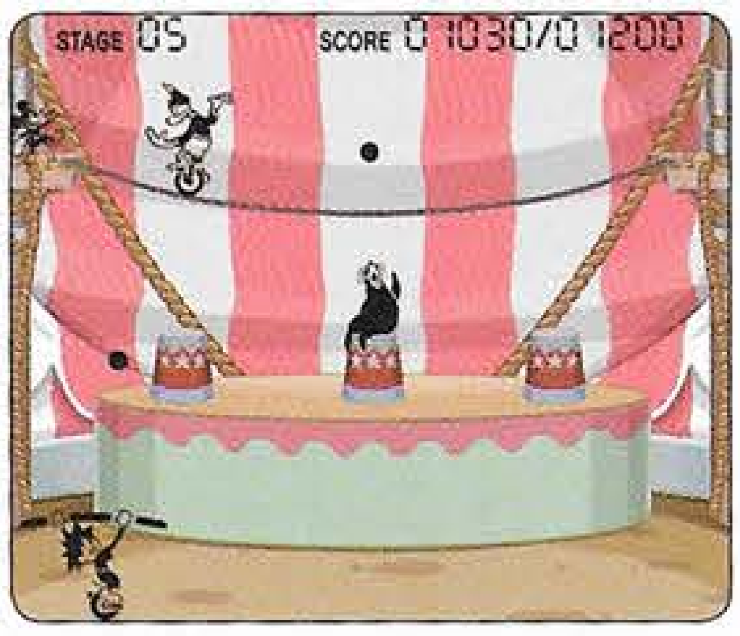
入手場所	モンストロポリスの発電所／タンクヤード(→P.282)

ボールを弾いてアシカへ渡せ

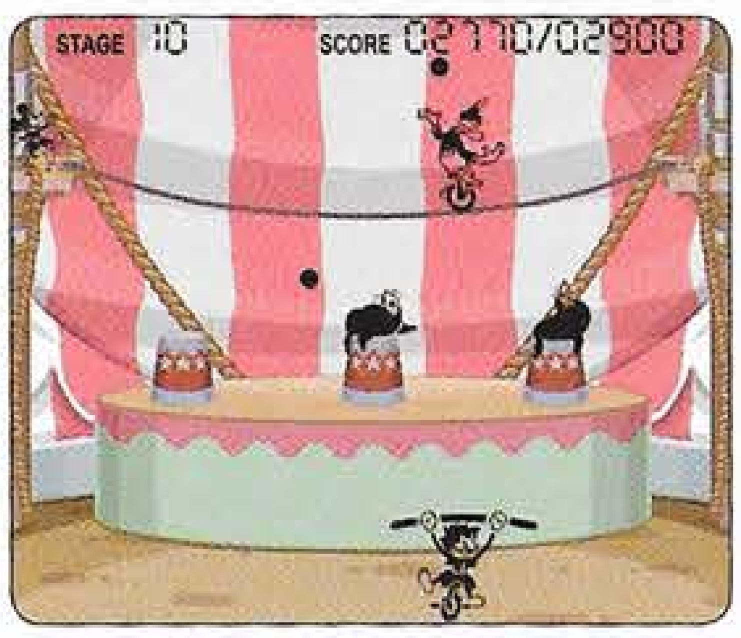
一輪車で左右に移動しながら、ミッキーが投げ入れるボールを、バーで跳ね返してアシカに渡そう(ボールは左右の壁でも跳ね返る)。バーの角度は、◎ボタンと◉ボタンで3段階に変えられる。また、たまに画面上部に現れるドナルドにボールを当てれば、彼が持っているボールが下に落ち、ソラが弾くボールを増やすことが可能だ。ボールをアシカに渡すかドナルドに当てるとスコアが増え、ノルマを超えればステージクリア。一方、画面内のボールをすべて地面に落としてしまうと、ゲームは終了になる。



⬅ソラを動かせる位置は4ヵ所、バーの角度は3段階だけなので、どうボールを弾けばアシカに渡せるかを早めに把握したいところ。



➡ボールが1個でも残っていれば、ゲームはつづけられる。ボールが2個以上あるときは、最低でも1個残すことに集中しよう。



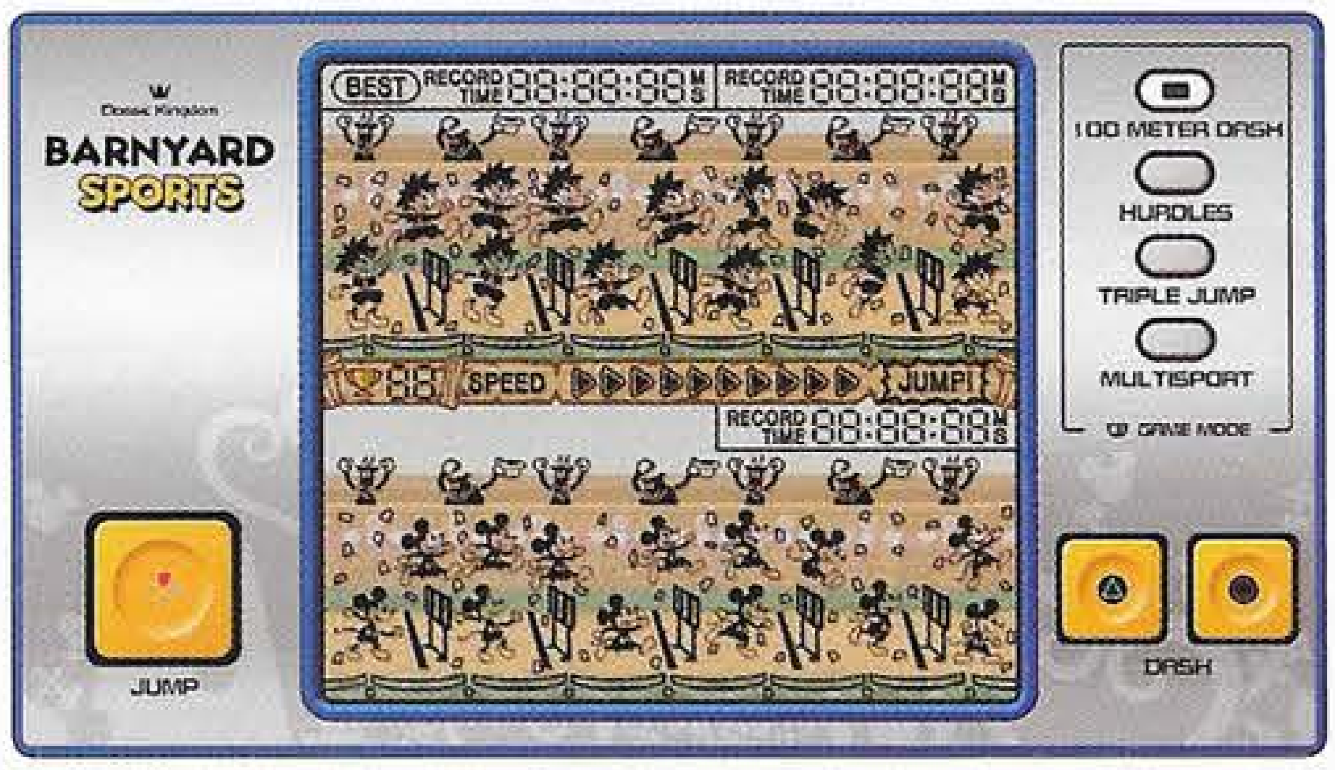
⬅ステージが進むと、アシカが2匹現れたり、ミッキーがボールが2個投げ入れてきたりするが、考えるべきことはそれまでと同じ。

得られるスコアの決まりかた

条件	得られるスコア
ボールをアシカに渡す	30
ドナルドにボールを当てる	20

Index

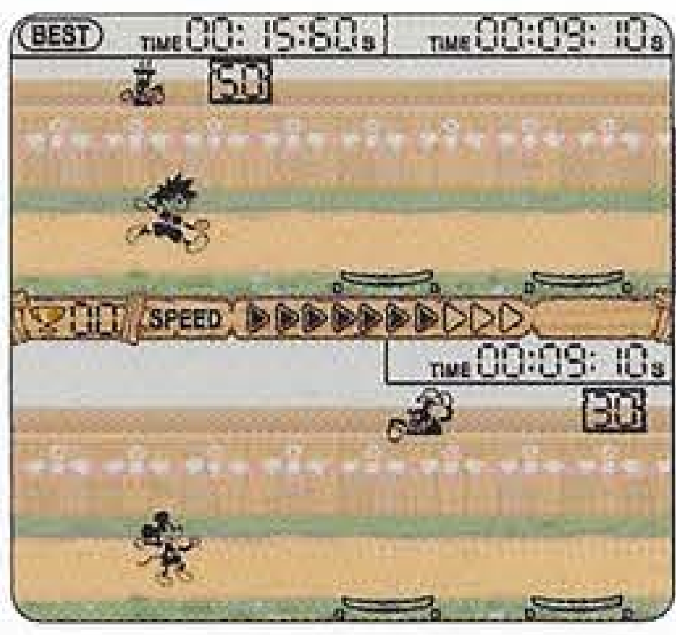
クラシックキングダム 14
BARNYARD SPORTS



入手場所	アレンデールの氷の迷宮／下層(→P.294)

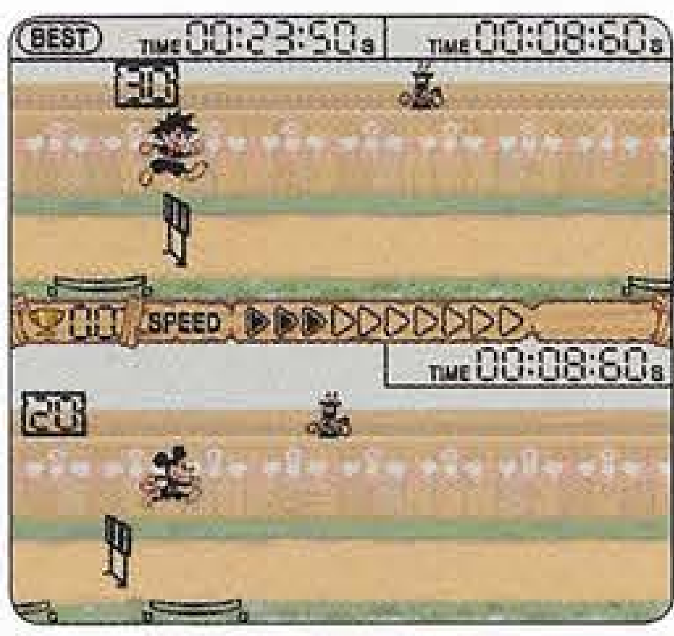
陸上競技でミッキーと勝負

3種類の陸上競技のいずれかを選び、ミッキーと勝ち負けを競う(「MULTISPORT」は、3種類の競技をすべて行ない、2種類以上の競技でミッキーよりも成績が良ければ勝利となる)。どの競技でも、◎ボタンと△ボタンを交互に連打すれば、そのスピードに応じて、ソラが走る速度を上げられる。ミッキーに負けてしまってもゲーム終了にはならず、何回でも再挑戦することが可能だ。



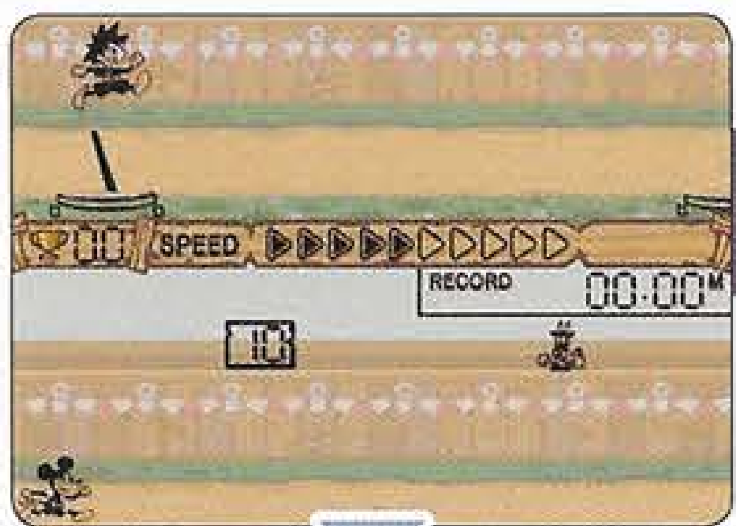
100 METER DASH (100m走)

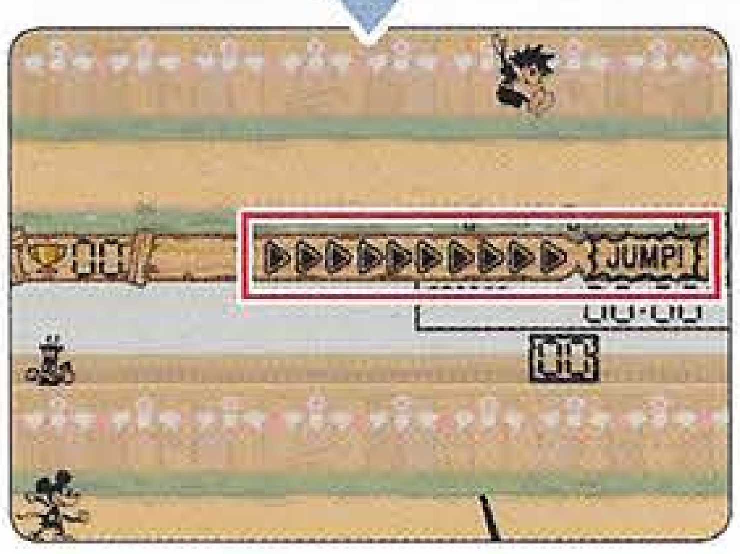
⬅ボタンを交互に押して、加速しながら走ろう。なお、スタート前からボタンを押しても、フライングにはならない(ほかの競技も同様)。



HURDLES (ハードル)

⬅ボタンを交互に連打して走りつつ、方向キーの上でジャンプしてハードルを跳び越える。ハードルにぶつかると、大幅にタイムロス。





TRIPLE JUMP (3段跳び)

⬅ボタンを交互に押してスピードを上げ、踏み切り線を越えないように方向キーの上を押して跳ぶ。2～3段目は、画面中央のゲージが多いとき(「JUMP！」の文字がハデになったとき)を見はからって方向キーの上を押せばOKだ。

得られるスコアの決まりかた

3つの競技それぞれの最高記録がスコアになる

クラシックキングダム 15
THE KLONDIKE KID



入手場所	アレンデールの北の山／樹氷の森(→P.292)

雪山をすべり降りてピートを倒そう

雪山の斜面をくだったのち、その先にいるピートを倒してスコアを獲得していく。ゲームの流れは下の写真のとおりで、ピートを倒せばステージクリアだ。ただし、木、割れ目、タルのいずれかにぶつかった場合はライフが減ってしまう。割れ目は、左右の移動ではかわせないので、十分引きつけてから◎ボタンで飛び越えよう。なお、ピートを倒すのに当てる必要があるタルの数は、先のステージほど多い。



斜面をくだる

⬅方向キーの左右で木を避けたり、◎ボタンによるジャンプで割れ目を越えたりして斜面の下を目指す。ジャンプで木を飛び越えることはできないので注意。



ピートと対決

⬅木を避けつつ、◎ボタンでキーブレードを振り、投げてきたタルを弾き返してピートに当てる。制限時間はなく、ピートを倒すまで対決はつづく。

得られるスコアの決まりかた

条件	得られるスコア
木を避ける	1本につき10
割れ目を飛び越える	1つにつき10
ピートにタルを当てる	50
ピートを倒す	100

クラシックキングダム 16
MICKEY'S KITTEN CATCH



入手場所	アレンデールの北の山／雪原（→P.300）

子ネコをつかまえて家具を守れ

家具を壊しにやってくる子ネコを待ちかまえてつかまえ、ミッキーに渡していこう。ゲームの途中からは、画面右から子ネコが大砲を撃ってくるが、弾が近づいてきたら、狙われた家具の前で◎ボタンを押して跳ね返せばいい。子ネコか大砲の弾が家具に到達すると、ライフが減ってしまう。



⬅子ネコは、画面左側からまっすぐ右へ進んでくるので、狙われている家具の前に立ってつかまえよう（ボタンを押す必要はない）。



➡つかまえた子ネコは4匹まで持つことが可能。一度にたくさんの子ネコをミッキーへ渡すほど、効率良くスコアを増やしていける。



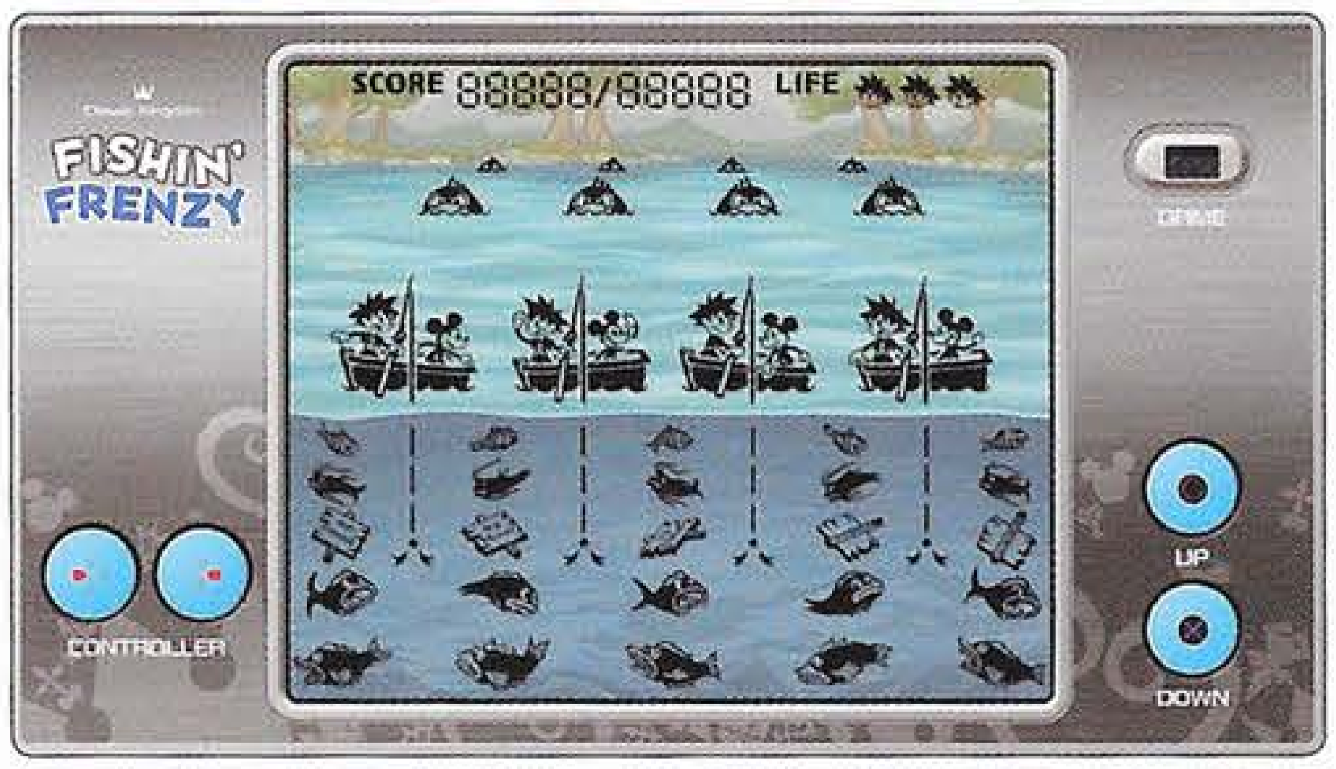
⬅大砲の弾が家具に近づくと警告音が鳴る。音が鳴ったら、狙われた家具へ向かおう。子ネコを持っているときでも、弾は跳ね返せる。

得られるスコアの決まりかた

ネコをミッキーに渡すたびに、そのときに渡したネコの数に応じて下記のスコアが加算される

渡した数	1匹	2匹	3匹	4匹
スコア	1	3	5	8

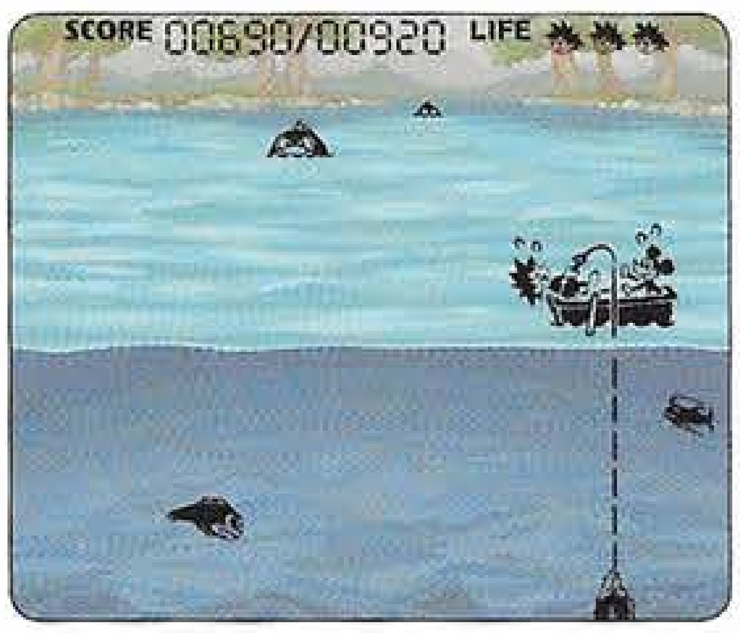
クラシックキングダム 17
FISHIN' FRENZY



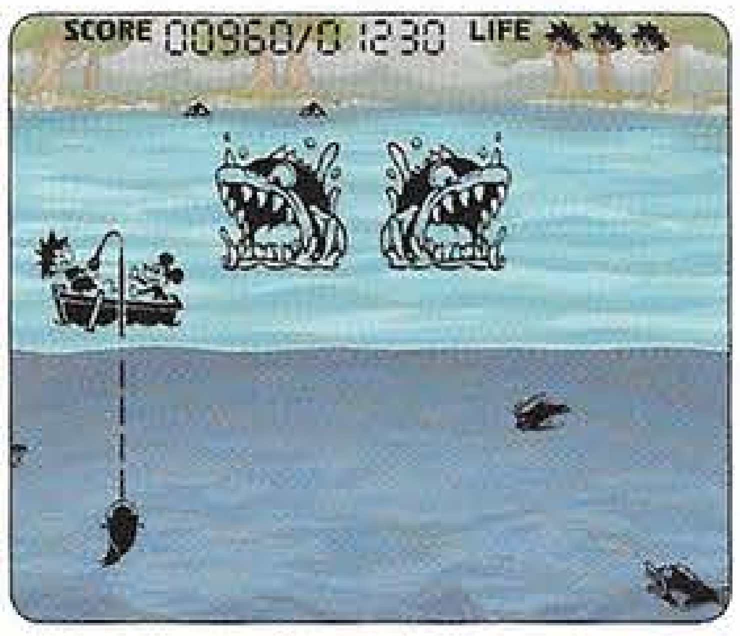
入手場所	ザ・カリビアンのカリブ海／海底洞窟（→P.318）

巨大魚や看板を避けながら魚釣り

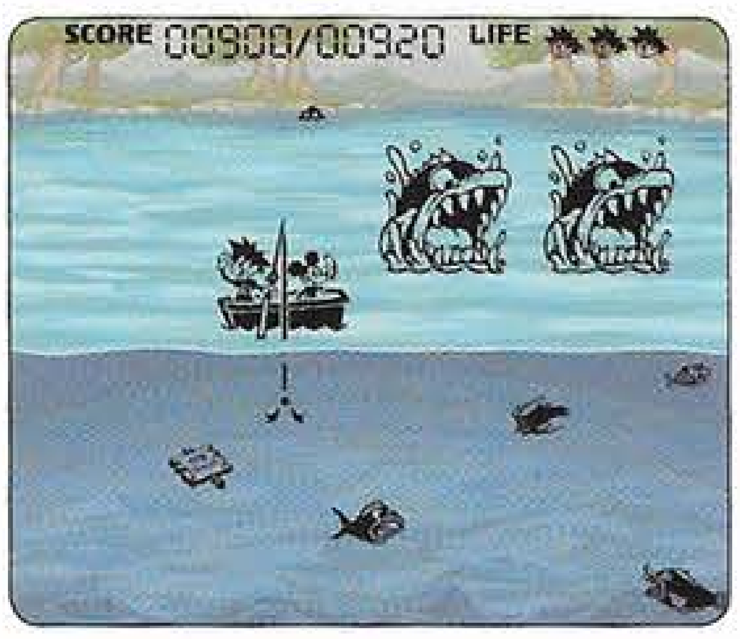
方向キーで船を左右に、◎ボタンと⊗ボタンで釣り針を上下に動かし、魚を針にかけたのち引き上げていく。魚を引き上げるときは、釣り針を1段階上げるのに◎ボタンを約10回押す必要があるが、ボタンをすばやく連打するほど、必要な回数を減らすことが可能。上部から迫ってくる巨大魚に船がぶつかるか、水中を流れる看板に釣り糸が触れるとライフが減るので、それらに注意しつつ魚を釣っていこう。



⬅深い場所にいる魚は、得られるスコアが高い。釣り上げるために押すボタンの回数は多めだが、余裕があれば狙ってみるといい。



➡制限時間はないので、巨大魚と看板を避けることを優先していこう。なお、釣り針に魚がかかっていても船は動かせる。



⬅看板は、画面左側に少しだけ見えたのち、左から右へ流れていく。看板のすぐ右側では、釣り糸を大きく下げないように。

得られるスコアの決まりかた

釣り上げた魚の種類で決まる（浅いほうにいる魚から順に10、20、40、80）

Index

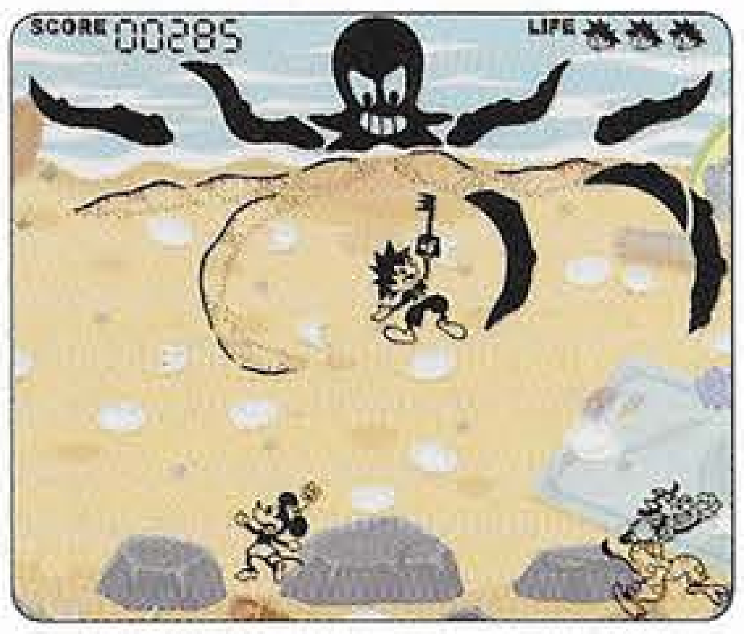
クラシックキングダム 18
BEACH PARTY



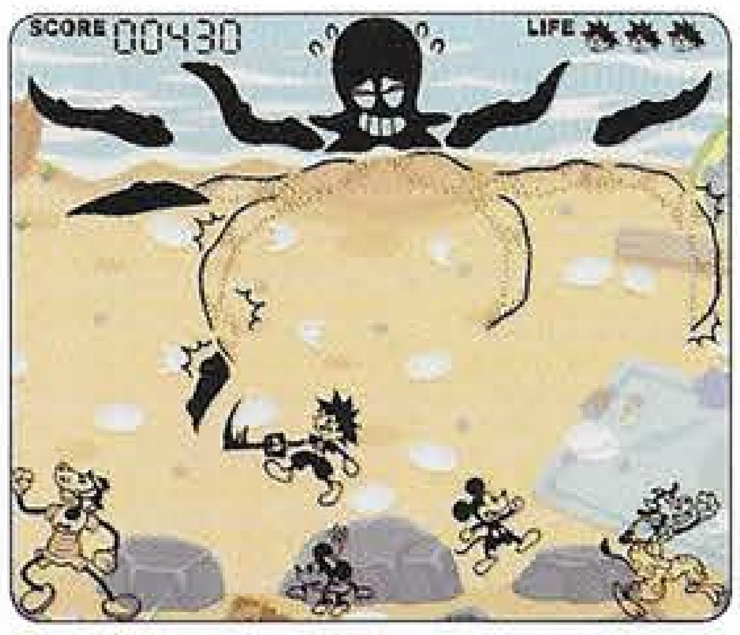
入手場所	ザ・カリビアンのカリブ海／北海域(監獄島／→P.325)

タコの足をたたいて仲間を守れ

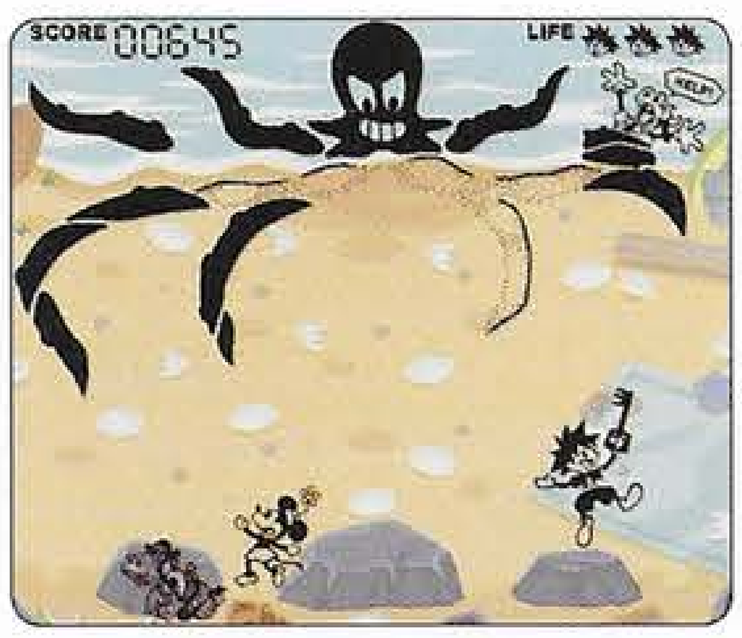
巨大タコが足を伸び縮みさせてミッキーたちをつかまえようとしてくるので、◎ボタンで足を攻撃して撃退しよう。長く伸びている足を攻撃するほど、得られるスコアは高くなる。巨大タコの足がミッキーたちに触れると、その仲間はつかまってしまうが、約3秒以内に巨大タコの足を3回攻撃すれば救出することが可能だ。ただし、それ以上時間が経過すると、救出に失敗してライフが減ってしまう。



⬅ソラを動かせるのは、画面中央付近の横4マス×縦2マスの計8マス。ミッキーたちは、画面の下側に現れて左右に移動する。



➡巨大タコは、足を砂に隠して伸ばしてくる場合がある。砂のなかの足には攻撃が当たらないので、画面の下側で撃退しよう。

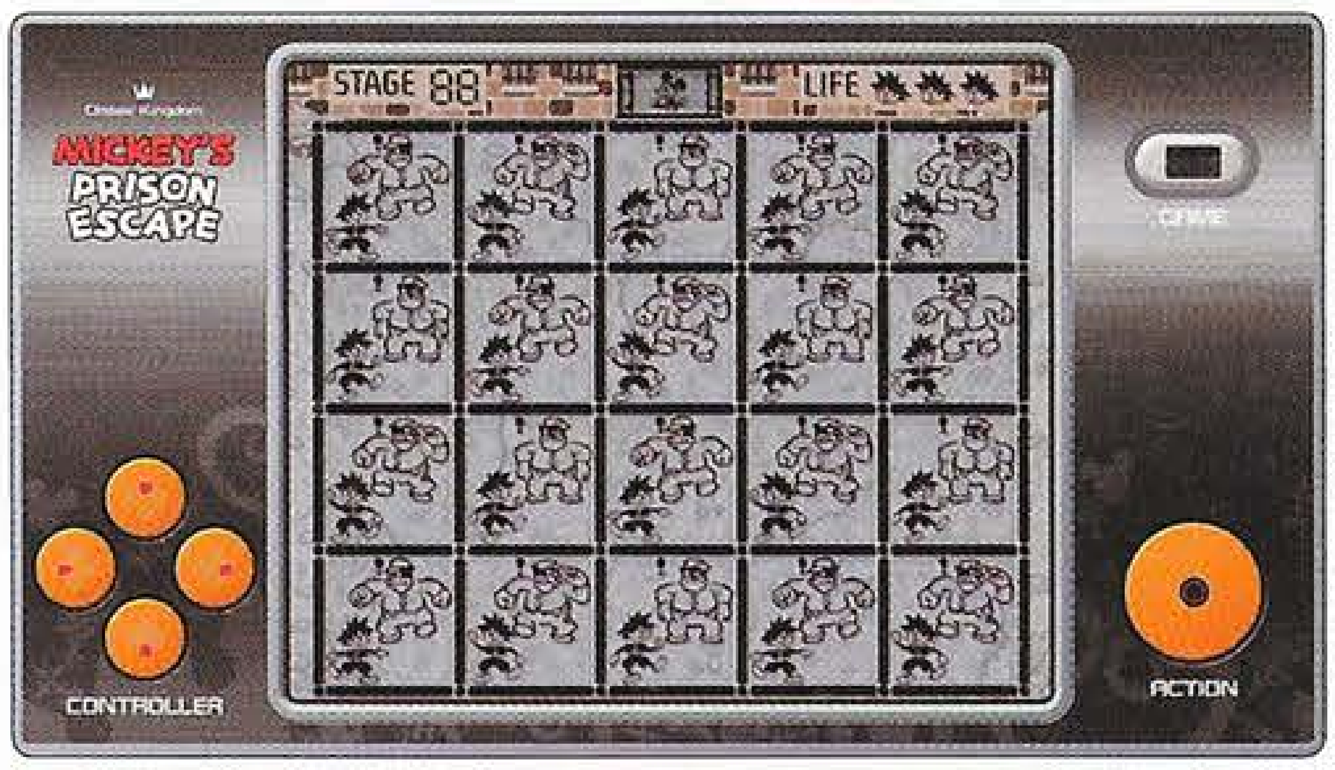


⬅巨大タコにつかまった仲間は、画面上部で助けを求める。別の仲間がつかまらないよう、足を少し撃退してから助けに行くといい。

得られるスコアの決まりかた

条件	得られるスコア
巨大タコの足を撃退する	足が伸びた段階の数×5(砂に隠れた部分も含む)
仲間を助ける	5

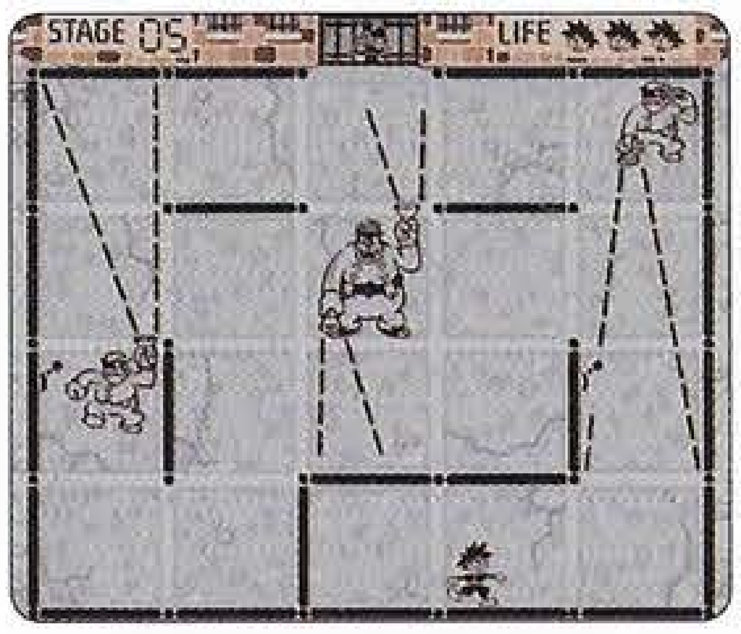
クラシックキングダム 19
MICKEY'S PRISON ESCAPE



入手場所	ザ・カリビアンのポートロイヤル／砦(→P.321)

看守につかまらずにミッキーを助けよう

下記のような特徴を持つ看守の目をかいくぐり、オリのなかのミッキーを助け出すのが目的。オリは最初は閉まっているが、ステージ内にあるスイッチを引けば(2個以上ある場合はすべてを引けば)開けることが可能だ。看守につかまるとライフが減ってしまうので、ライトに照らされそうになったときは◎ボタンを押しつづけ、地面に伏せて身を隠そう。



⬅まずはスイッチがある場所を目指す。看守の動きを見極め、ライトが届かない場所や、動いても安全なタイミングをつかんでから行動するといい。

看守のおもな特徴

- ライトを照らしながら、決まったルートを巡回する。動かない看守や眠っている看守もいる
- ソラがライトの範囲に入ると「追跡状態」になり、ソラを高速で追う。追跡状態で3〜4マス移動したあとは、その場で前後左右をライトで照らしたのち、もとのルートにもどる。また、ソラが別の画面へ行ったときも、追跡状態は解除される
- ソラが身を隠しているときは、ソラがライトの範囲に入っても追跡状態にならない。ただし、追跡状態でなくても、同じマスにソラがいる場合はつかまえる
- 一部のステージ(ステージ5、9など)には、特別な看守としてピートが出現。ピートは2方向にライトを照らすほか、ピートがソラを見つけると、看守全員が追跡状態になる

得られるスコアの決まりかた

到達したステージ数がスコアになる

クラシックキングダム 20
CAST OUT TO SEA



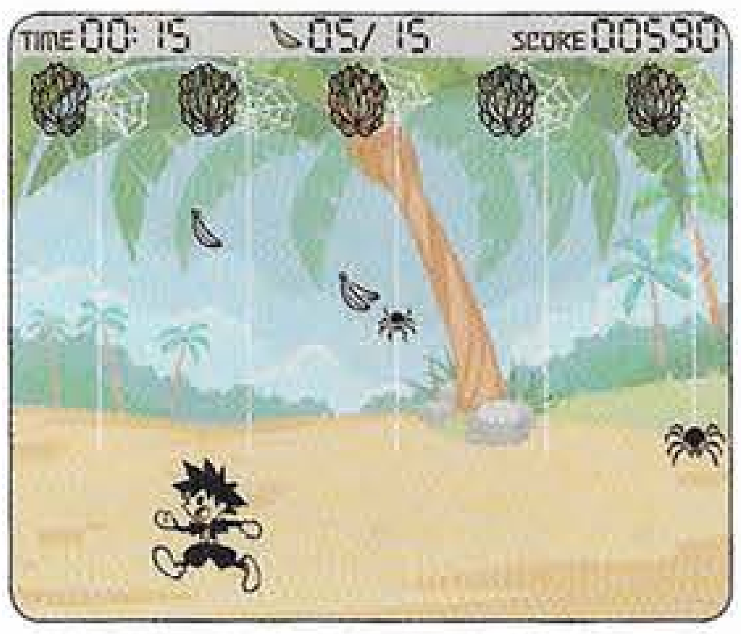
入手場所	ザ・カリビアンのカリブ海／緑の島(→P.324)

木から降ってくるバナナをキャッチ

方向キーの左と◎ボタンでソラを左右に動かしてバナナを取ろう。制限時間は60秒で、残り時間は時間経過のほか下記の状況でも変化し、ゼロになるとゲーム終了だ。なお、画面の両端はつながっている。

残り時間が変化する状況

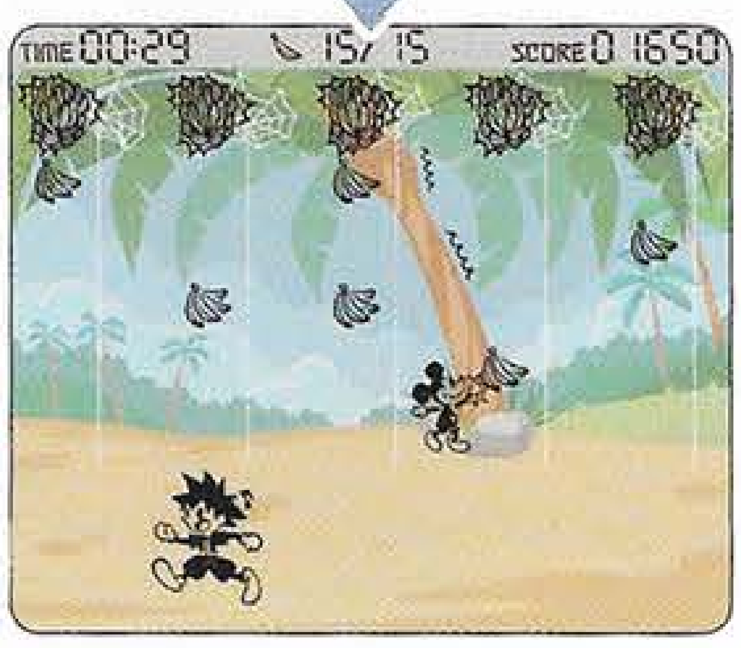
状況	残り時間の変化
2本以上つながったバナナを取った	「つながった本数－1」秒増える
バナナが地面に落ちて消えた	「つながった本数」秒減る
クモに当たった	20秒減る



⬅糸をつたって下りてくるクモをかわしながら、バナナを取っていこう。ちなみに、バナナが地面に落ちても、約1秒が過ぎて消える前なら取ることができる。



➡画面の上部中央にはノルマのカウントが表示されており、バナナを取ると、つながった本数だけカウントが増えていく。ノルマ達成時には、ミッキーが出現。

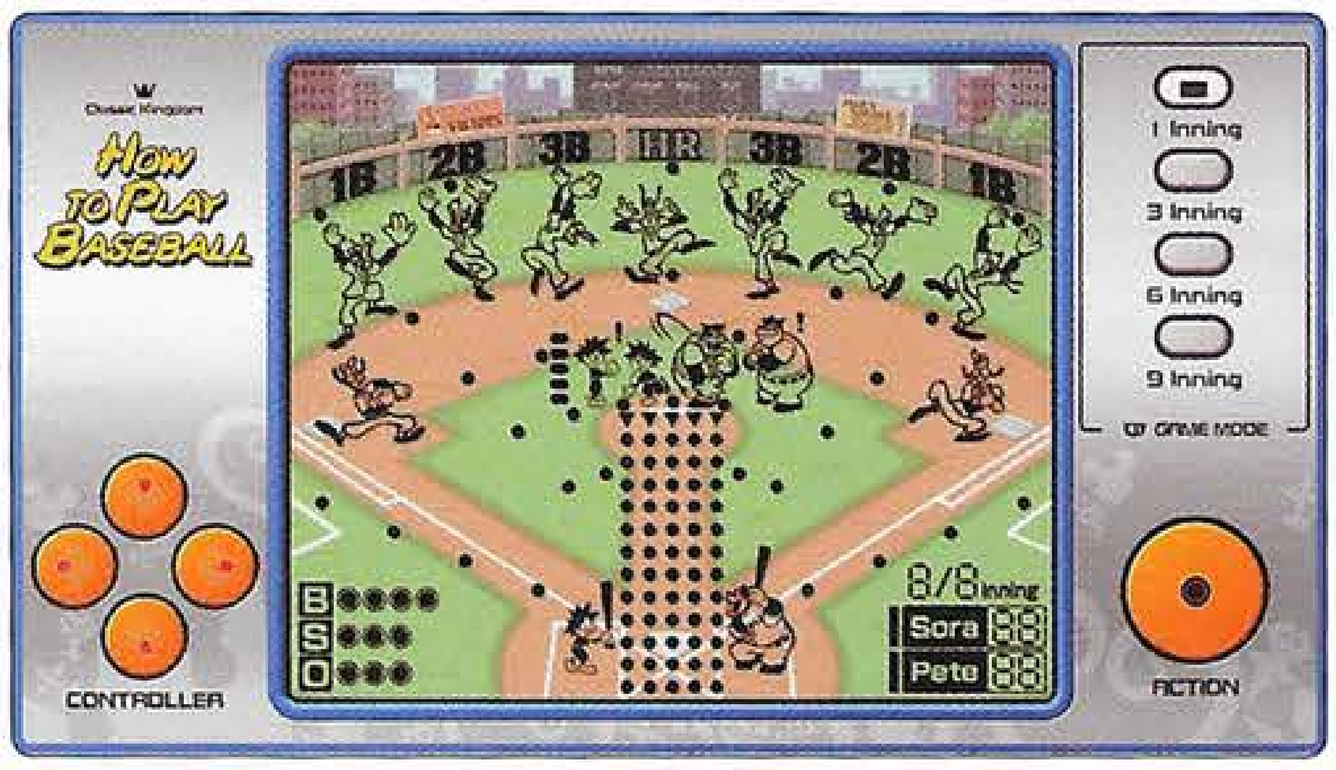


➡ミッキーは、本数の多いバナナをたくさん落としてくれる。そのあいだは、残り時間が時間経過では減らなくなる(地面に落ちたバナナが消えたときには減る)。

得られるスコアの決まりかた

バナナを取るごとに10(つながった本数は影響しない)

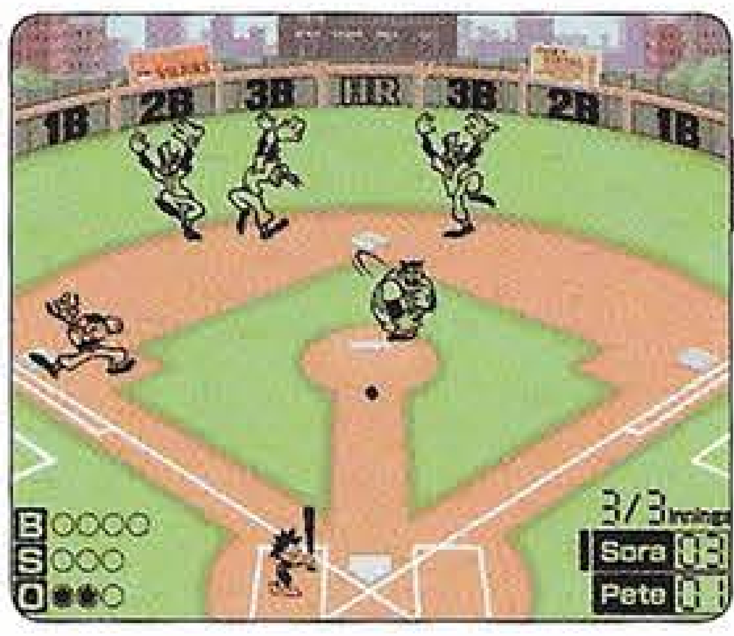
クラシックキングダム 21
HOW TO PLAY BASEBALL



入手場所	サンフランソウキョウの中心街／南エリア(→P.335)

ミッキーと一緒にピートと野球勝負

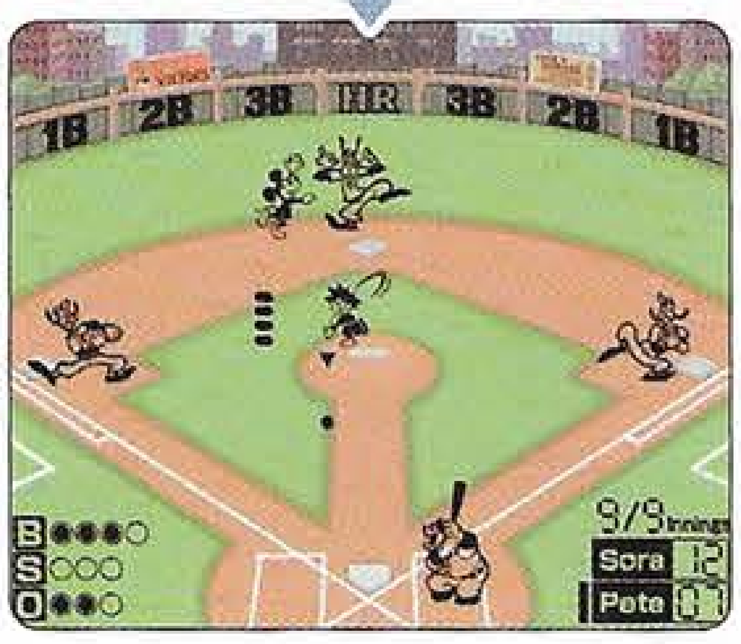
ピートのチームと、野球で得点を競う。攻撃時と守備時の操作方法は以下のとおりだ。なお、ゲーム開始前には、イニング数を1、3、6、9から選べる。



攻撃時

⬅ピートが投げる球を◎ボタンで打つ。打球が野手に当たるとアウトになるが、外野フェンスの「○B」に当たった場合は、○の数字のぶん進塁できる。





守備時

⬅方向キーの上下で球の速さを、左右で投げ出す位置を決めたのち、◎ボタンでボールを投げる。球の速さや投げ出す位置は、それぞれマークで確認可能。

⬅投げた球は、方向キーの左右で軌道を変えることができる。ピートに球を打たれたら、方向キーの左右でミッキーを動かして打球をキャッチしよう。

ルールの補足

- 攻撃時、相手側の野手の配置は1球ごとに変わる
- ボールになる球を打ち返すことはできない
- 打った球が「HR」に当たった場合は、ホームランになる。ホームランになる打球はキャッチできない
- 「魔球」を投げることもできる(→P.675)

得られるスコアの決まりかた

ソラチームの得点がスコアになる

Index

クラシックキングダム 22
MICKEY'S MECHANICAL MAN



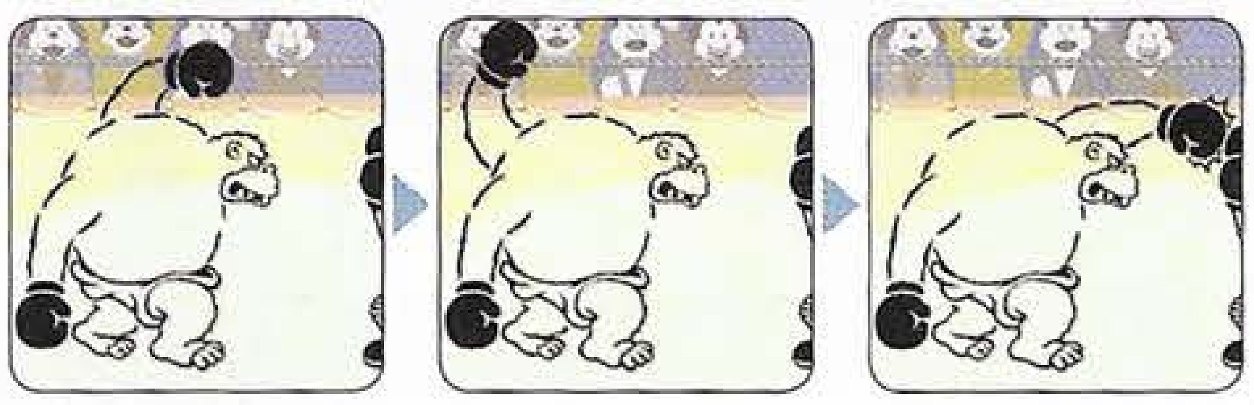
入手場所	サンフランソウキョウの中心街／中央エリア(→P.336)

ゴリラに必殺パンチをお見舞いしろ

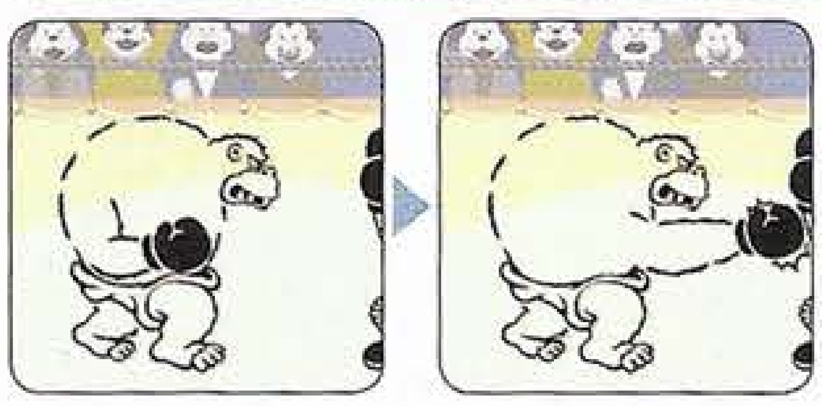
◎ボタンでパンチを打つロボットを操作し、ゴリラとボクシングで勝負する。両者とも、相手にパンチを当てるたびに画面上部のゲージがたまっていき、ゲージが100のときにくり出せる「必殺パンチ」を先に当てたほうが勝利だ(ゴリラが勝つとライフが減る)。パンチを出さなければガードができるので、下の写真も参考にしてゴリラのパンチを防ぎ、相手のゲージが大きくたまるのを防ごう。なお、必殺パンチは、受ける直前にパンチを放てばカウンターで止められるうえ、相手のゲージを減らせる。

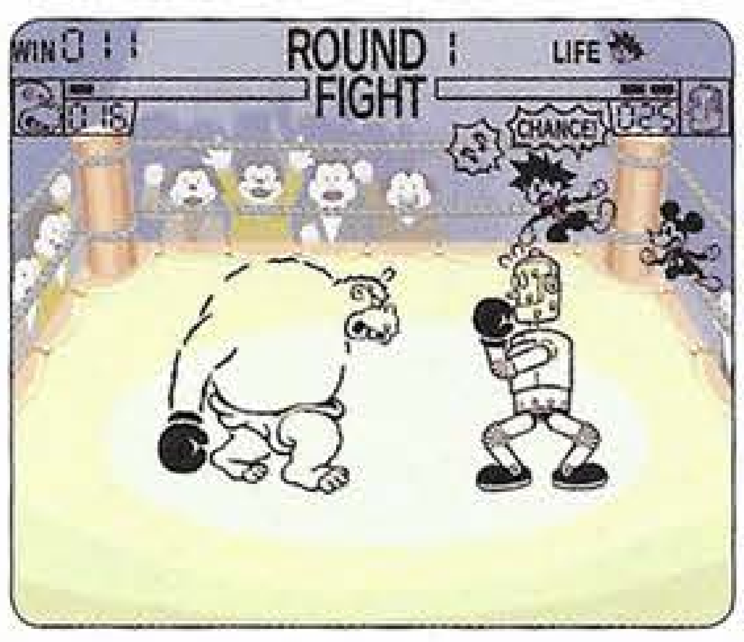
ゴリラがパンチをくり出す流れ

左腕によるパンチ



右腕によるパンチ





⬅ゴリラは5発のパンチをすばやく連打することがあるが、その直後は、少しのあいだ疲れて攻撃の手を止める。パンチを連発してゲージをためるチャンスだ。

得られるスコアの決まりかた

ゴリラに勝った回数がスコアになる

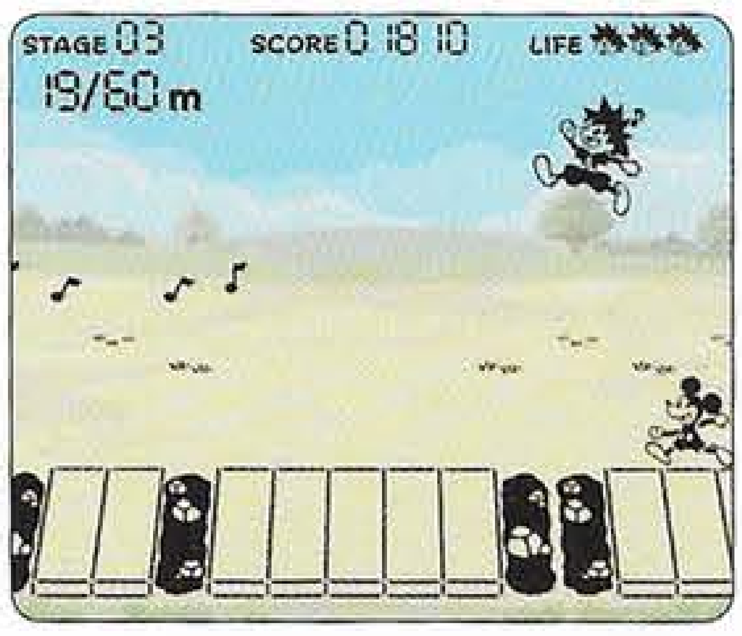
クラシックキングダム 23
MICKEY STEPS OUT



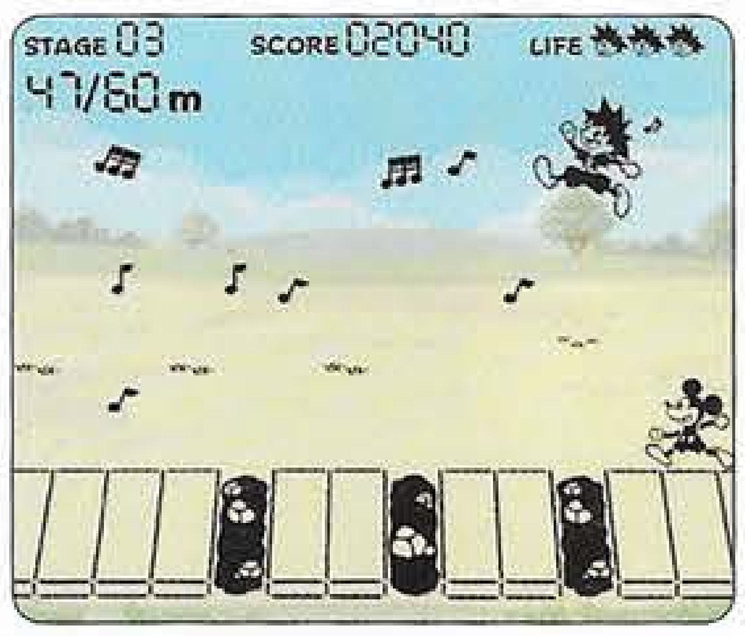
入手場所	サンフランソウキョウの中心街／南エリア(→P.335)

水たまりをかわしつつ音符を取っていこう

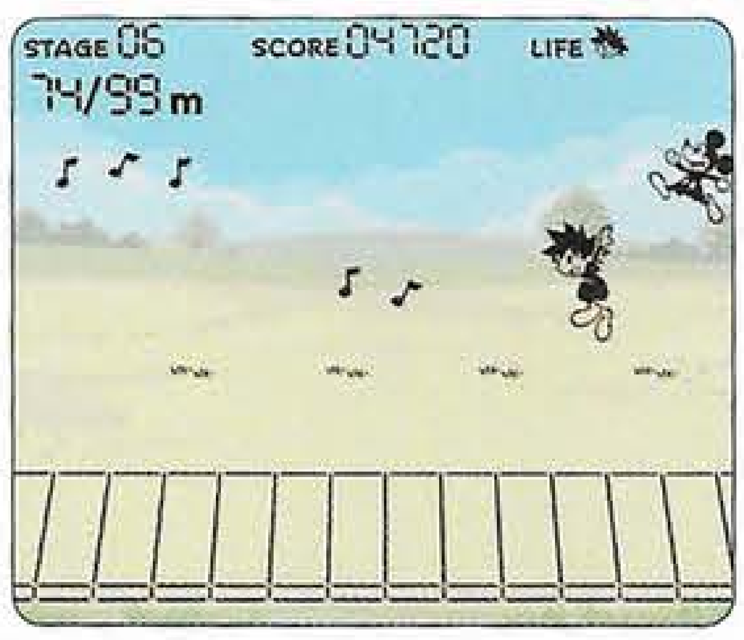
ゲームがはじまると、ソラとミッキーが画面左へ向かって進んでいく。◎ボタンでジャンプして水たまりを飛び越えながら、宙に浮かぶ音符を取っていこう。ジャンプで空中にいるあいだに◎ボタンを押せば、もう一度ジャンプを行なうことが可能だ。ソラが規定の距離だけ進むとステージクリアとなるが、水たまりに落ちた場合はライフが減ってしまう。



⬅◎ボタンを2回連打すると約3m先へ、ジャンプ後に少し待ってから◎ボタンを押すと4～5m先へ跳べる。押すタイミングを変えて、跳ぶ距離を調整しよう。



➡音符は2種類あり、3個つながったものはスコアが高い。また、音符を全部取ってステージをクリアした場合は、パーフェクトボーナスが得られる。



⬅ソラとミッキーが猛スピードで前進し、水たまりがいっさい出現しないステージもある。できるだけ多くの音符を取って、スコアをかせぎたいところだ。

得られるスコアの決まりかた

条件	得られるスコア
通常の音符を取る	10
3個つながった音符を取る	50
ステージ内の音符を全部取ってクリアする	500



ミニゲーム 4

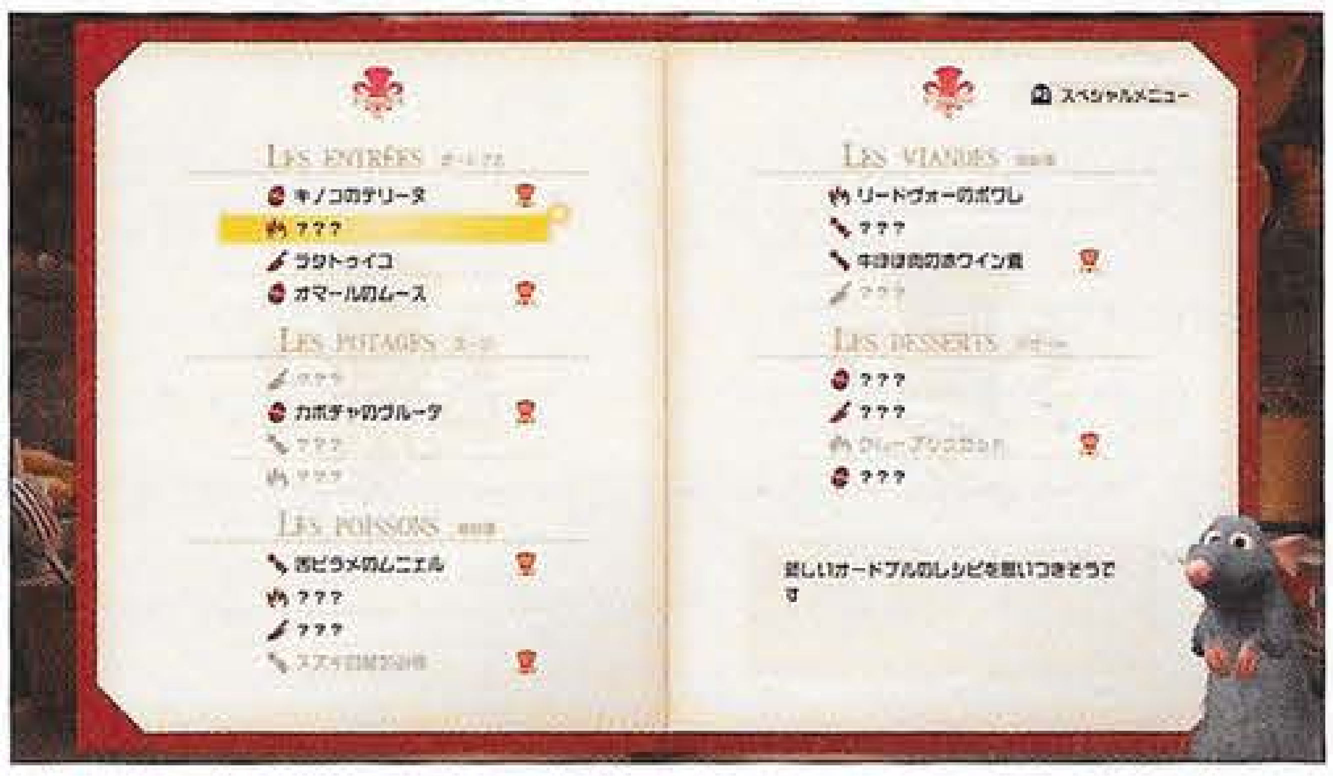
リトルシェフのレストラン

遊べる時期	トワイライトタウンをクリアしたあと

トワイライトタウンにオープンしたレストランでは、リトルシェフ(レミー)と一緒に新メニューの開発に挑戦できる。完成した料理は、アイテムとして入手可能だ。

基本ルール 集めた食材を使ってさまざまな料理を作る

『リトルシェフのレストラン』は、食材を使って料理(→P.548)を作るミニゲーム。おおまかな流れは下記のとおりで、料理作りに成功すると、でき上がった料理を入手できるのだ。料理作りに使う食材が足りない場合は、食材ポイントやモーグリショップなどで入手してこよう。ちなみに、スペシャル食材(ミニゲーム『セブンプリンズ』で手に入る7種類の果物／→P.585～586)のいずれかを手に入れると、それらの果物を使用した「スペシャルメニュー」が解放され、作れる料理が増える。



⬆料理は一度作るまで名前が登録されない。いろいろな料理を作って、レストランのメニューを充実させよう。

料理を作る流れ

1 レストランを訪れる

トワイライトタウンの街の一角／トラム広場にあるレストランの入口のメニュー表を調べると、リトルシェフに会える。料理をするなら、食材を用意したうえで「やってみる」(初回は「入る！」)を選び、レストランに入ろう。別のワールドなどにいるときは、セーブポイントで△ボタンを押すかワールドマップで「メンテナンス」を選択し、「レストラン」を選んで移動するといい(レストランから出ると、もとの場所にもどる)。

⬇

2 作る料理の種類と数を選ぶ

必要な食材がそろっている料理(作ったことがなければ「？？？」と表示される)を選び、作る数を決めると、料理作りを開始できる。食材の数さえ足りていれば、最大で10人前(10個)をまとめて作ることが可能だ。スペシャルメニューを作るなら、R2ボタンを押してメニューの表示を切りかえよう。なお、食材が足りない料理は名前とアイコンがグレーで表示されるほか、入手したことのない食材は名前が伏せられる。



⬇

3 料理作りをする(→P.409)

食材を消費し、料理ごとに決められた「料理作り」を行なって、完成を目指す。料理作りには「たまご割り」「フランベ」「食材カット」「ペッパーミル」の4種類があり、いずれも制限時間は7秒。キッチンに置かれた砂時計が残り時間を表しているので、砂が落ち切る前に手早く終わらせよう。失敗してしまうと料理は手に入らないが、成功または大成功させれば、作った料理を入手することができる(→P.408)。



Index

結果 「EXCELLENT」の評価なら料理作りは大成功

料理作りを上手に進めると、「GOOD」(成功)または「EXCELLENT」(大成功)の評価が得られる。成功時には通常の料理が、大成功時には料理名に＋マークのついた上位版の「3つ星料理」が完成し、アイテムとして入手できるのだ。また、料理が10回完成するたびに、食材の牛フィレ肉も手に入る。

一方、料理作りでの操作が適切でなかったときには、そのことを示す評価(左下の表を参照)が表示され、料理は完成しない。評価の内容を確認し、再挑戦してみるといいだろう。

料理作りで表示される評価

料理作り	評価	意味
(共通)	EXCELLENT	大成功
	GOOD	成功
	TIME UP	時間切れ
たまご割り	TOO HARD	力が強すぎる
	TOO SOFT	力が弱すぎる
フランベ／食材カット	TOO MUCH	量が多すぎる
	TOO LITTLE	量が少なすぎる
ペッパーミル	TOO FAST	タイミングが早すぎる
	TOO SLOW	タイミングが遅すぎる

※「EXCELLENT」「GOOD」以外は、いずれも失敗になる



⬆3つ星料理は、通常の料理にくらべて多くの長所がある(→P.548)。料理作りを大成功させて入手しよう。

ランク メニューが充実するにつれてレストランのランクが上がる

レストランには、画面に表示されない「評価点」があり、完成させたグランドメニューの料理の数が増えるほど評価点は高くなる(右記参照)。評価点に応じて右下の表のようにレストランのランクが上がっていき、特定のランクになるとアイテムが手に入るのだ。なお、一度でも大成功させた料理にはリトルシェフの赤いマーク(右の写真)がつき、グランドメニューの全20種類の料理にこのマークをつければ、レストランは最高ランクになる。





⬅ランクが「★」になると、スクルージから食材集めや料理作りに役立つグルメリングをもらえる。

評価点の決まりかた

大成功させた料理の数×3
＋大成功させていないが成功させた料理の数

※グランドメニュー(通常のメニュー)の料理が対象で、スペシャルメニューの料理はカウントされない

評価点によるレストランのランクの上がりかた

評価点	レストランのランク	入手アイテム
0〜9	(星なし)	──
10〜19	★	グルメリング
20〜29	★★	──
30〜39	★★★	エリクサー
40〜59	★★★★	──
60	★★★★★	グランシェフ

※ランクは上がったときにのみ表示される

アドバイス 操作を加減するときは光の演出を参考にしよう

料理作りの操作中は、画面に下の写真のような赤い光が現れる。この光は料理作りが順調に進んでいることを示すもので、スティックの入力の加減が大切な「たまご割り」と「フランベ」では、光の演出を見ながら操作するのがコツ。一番右の写真のように光の演出が豪華になっている状態で操作を完了させれば、評価が「EXCELLENT」になるのだ(具体的な操作は右ページを参照)。







料理作りの種類

※同じ料理作りでも、料理によって「難しさ」（画面には表示されない／→P.410）が異なり、難しいものほど評価が「GOOD」や「EXCELLENT」になりにくい
※ソラがグルメリングかグランシェフを装備してアビリティ『カリスマシェフ』の効果を得ていると、それぞれの料理作りの解説に記載しているように、必要な入力量が減る（『カリスマシェフ』の効果は重複しない）

たまご割り



左右のスティックを外側に少し倒して卵の殻を開いたまま、L1とR1ボタンを押して中身をボウルに落とす。理想に近い力加減でスティックを入力できていれば、高評価となる。

操作のポイント

光の演出（左ページを参照）が豪華になるまでゆっくり卵の殻を開き、スティックが動かないように注意してL1とR1ボタンを押そう。ボタンは最初から片方を押しっぱなしにしておくといい。

『カリスマシェフ』による変化

殻を開くのが本来の6割程度の入力ですむ。

フランベ



左スティックをまわしてフライパンに注ぎ、右スティックを倒して着火させる。スティックを速くまわすほど、1回転で注ぐ量が増えていく。高評価を得るには、適量だけ注ぐ必要がある。

操作のポイント

左スティックをまわす方向や、右スティックを倒す方向は、画面の表示どおりでなくてもかまわない。光の演出が豪華になったら、左スティックをまわすのをやめて、右スティックを倒そう。

『カリスマシェフ』による変化

フライパンに注ぐ量が3分の2ですむ。

食材カット



左スティックを真下に連続で倒し、食材をカットしていく（斜めだとうまくカットできない）。手元の食材をカットし終えたあとは、右スティックをいずれかの方向に倒せば、つぎの食材を取れる。カットした量が多いほど高評価だ。

操作のポイント

カットしすぎて失敗になることはないので、できるだけすばやく入力しよう。コントローラーを手前に傾けて持つなど、左スティックを真下に倒しやすくなるように工夫するといい。

『カリスマシェフ』による変化

食材をカットする量が7割程度ですむ。

ペッパーミル



小さくなっていくリングがペッパーミルの円に重なるタイミングでスティックを倒し、ペッパーを振りかける。スティックは右→左→右……の順で交互に倒す。タイミングが良いほど振りかける量が増え、一定量以上振りかけると高評価に。

操作のポイント

スティックを倒す方向は自由。タイミングは多少早くても失敗にはならないが、リングが円に重なってから少しでも入力が遅れると失敗になるので、重なる直前に操作することを意識したい。

『カリスマシェフ』による変化

ペッパーを振りかける量が3分の2ですむ。

Index

レストランで作れる料理リスト

リストの見かた

【レストランのメニュー表での並び順で掲載】



❶**名前**……料理の名前。料理作りに大成功した場合は、名前に＋マークのついた「3つ星料理」(→P.548)ができ上がる。

❷**効果**……キャンプメニューの「りょうり」で食べたときの効果を掲載しているページ。

❸**料理作り**……その料理を作るときに行なう「料理作り」の種類(→P.409)。

❹**難しさ**……料理作りの難しさを6段階に分けたもの(画面には表示されない)。数値が大きいものほど、評価が「GOOD」や「EXCELLENT」になりにくい。

❺**説明**……画面に表示される料理の説明。

❻**必要食材**……作るときに必要な食材(必要数は、1人前につき各1個)。ショップで買えないものは、赤色の太字で記載している。

グランドメニュー

オードブル



キノコのテリーヌ

効果	P.566
料理作り	たまご割り
難しさ	2

香りと食感の異なるキノコをふんだんに使った一皿

必要食材
- アミガサタケ(→P.583)
- ジロールタケ(→P.584)
- エリンギ(→P.584)
- クロラッパタケ(→P.584)



ホタテのポワレ

効果	P.566
料理作り	フランベ
難しさ	3

肉厚のホタテをふっくらと焼き上げ、風味豊かな味わいの一皿

必要食材
- **ホタテ**(→P.582)
- オリーブオイル(→P.585)



ラタトゥイユ

効果	P.566
料理作り	食材カット
難しさ	3

色とりどりの野菜を、旨味を閉じ込めじっくりと煮込んだ一皿
リトルシェフ思い出の一品

必要食材
- **ズッキーニ**(→P.583)
- **ナス**(→P.583)
- **トマト**(→P.583)
- **ニンニク**(→P.583)
- ローリエ(→P.584)



オマールのムース

効果	P.567
料理作り	たまご割り
難しさ	5

濃厚な旨味のオマール海老を、食感の楽しいムースに仕上げた一皿

必要食材
- **オマールエビ**(→P.583)
- **ホタテ**(→P.582)
- **ディル**(→P.584)

スープ



コンソメ

効果 P.567

料理作り：食材カット
難しさ：1

様々な食材の旨味が凝縮した琥珀色の透き通ったスープ

必要食材
- セロリ(→P.583)
- タマネギ(→P.583)
- クローブ(→P.584)



カボチャのヴルーテ

効果 P.567

料理作り：たまご割り
難しさ：3

カボチャの甘みを引き立たせた濃厚で滑らかなスープ

必要食材
- **カボチャ**(→P.583)
- 黒トリュフ(→P.584)



ニンジンのポタージュ

効果 P.567

料理作り：ペッパーミル
難しさ：4

ニンジンの自然で素朴な甘みを楽しむことのできるスープ

必要食材
- **ニンジン**(→P.583)
- タマネギ(→P.583)
- ライス(→P.585)
- バター(→P.585)



渡りガニのビスク

効果 P.567

料理作り：フランベ
難しさ：5

渡りガニの旨味とエキスが抽出された濃厚なスープ

必要食材
- **渡りガニ**(→P.582)
- **トマト**(→P.583)
- **ニンジン**(→P.583)
- セロリ(→P.583)
- オリーブオイル(→P.585)

魚料理



舌ビラメのムニエル

効果 P.567

料理作り：ペッパーミル
難しさ：1

脂の乗った舌ビラメを、たっぷりのバターで香ばしく焼き上げた一皿

必要食材
- 舌ビラメ(→P.583)
- キャビア(→P.585)



ウナギのマトロート

効果 P.567

料理作り：フランベ
難しさ：2

肉厚なウナギを、様々な香草と共に赤ワインでじっくりと煮込んだ一皿

必要食材
- ウナギ(→P.583)
- ローリエ(→P.584)
- パセリ(→P.584)

Index

魚料理

ブイヤベース



効果 P.568

料理作り：食材カット
難しさ：4

海の幸と香味野菜をじっくり煮込み旨味が凝縮した一皿

必要食材
- **ムール貝**(→P.583)
- **オマールエビ**(→P.583)
- **タラ**(→P.583)
- **ニンニク**(→P.583)
- サフラン(→P.584)

スズキの紙包み焼



効果 P.568

料理作り：ペッパーミル
難しさ：5

香り高い香草と共に紙で包んで蒸し焼きにした、スズキ本来の旨味を味わえる一皿

必要食材
- **スズキ**(→P.583)
- **バジル**(→P.584)
- タイム(→P.584)
- オリーブオイル(→P.585)

肉料理

リードヴォーのポワレ



効果 P.568

料理作り：フランベ
難しさ：1

フワッとした食感と濃厚な旨味を持つリードヴォーを、爽やかなレモンバターソースで味わう一皿

必要食材
- セップタケ(→P.584)
- レモン(→P.584)
- 子牛肉(→P.582)

牛肉のソテー



効果 P.568

料理作り：ペッパーミル
難しさ：2

表面に軽く火を通し、牛肉本来の旨味を存分に味わえる一皿

必要食材
- コルニッション(→P.585)
- **ナス**(→P.583)
- **ズッキーニ**(→P.583)
- 牛肉(→P.582)

牛ほほ肉の赤ワイン煮



効果 P.568

料理作り：ペッパーミル
難しさ：3

牛ほほ肉を赤ワインでじっくりと時間をかけて煮込んだ一皿

必要食材
- ローズマリー(→P.584)
- ローリエ(→P.584)
- タイム(→P.584)
- **ニンニク**(→P.583)
- 牛肉(→P.582)

うずらのファルシ



効果 P.568

料理作り：食材カット
難しさ：5

ジューシーな肉質のウズラ肉に様々な食材を詰め込み、表面を香ばしく焼き上げた一皿

必要食材
- ライス(→P.585)
- **マッシュルーム**(→P.584)
- セップタケ(→P.584)
- **ムスロンタケ**(→P.584)
- パセリ(→P.584)
- **うずら肉**(→P.582)



デザート



ムースショコラ

効果 P.569

料理作り たまご割り
難しさ 1

香り高いチョコレートを、濃厚で口どけの良いムースに仕上げた一皿

必要食材
- チョコレート(→P.585)
- レモン(→P.584)
- バター(→P.585)



フレッシュコンポート

効果 P.569

料理作り 食材カット
難しさ 2

旬のフルーツを、風味や食感を残しつつシロップで煮た一皿

必要食材
- **洋ナシ**(→P.585)
- リンゴ(→P.585)
- アプリコット(→P.584)



クレープシュゼット

効果 P.569

料理作り フランベ
難しさ 4

香ばしく焼き上げたクレープを、オレンジの香るカラメルソースで味わう一皿

必要食材
- **オレンジ**(→P.584)
- バター(→P.585)
- **ハチミツ**(→P.585)



ベリーフロマージュ

効果 P.569

料理作り たまご割り
難しさ 4

優しい酸味のフロマージュ・ブランに、甘酸っぱいベリーソースを合わせた一皿

必要食材
- チーズ(→P.585)
- レモン(→P.584)
- **グズベリー**(→P.584)
- **ラズベリー**(→P.585)
- **ブラックベリー**(→P.585)

スペシャルメニュー

オードブル



トマトのカプレーゼ

効果 P.567

料理作り ペッパーミル
難しさ 6

ジューシーな果肉の詰まったトマトとイチゴの甘酸っぱさが楽しい一皿

必要食材
- **イチゴ**(→P.585)
- **トマト**(→P.583)
- チーズ(→P.585)
- **バジル**(→P.584)

スープ



トマトの冷製スープ

効果 P.567

料理作り 食材カット
難しさ 6

フレッシュなトマトとみずみずしいスイカを使った冷製のスープ

必要食材
- **スイカ**(→P.586)
- **トマト**(→P.583)
- **ディル**(→P.584)

魚料理

海鮮のタルタル



効果 P.568

料理作り ペッパーミル
難しさ 6

様々な海鮮にスッキリした香りのオレンジを合わせた一皿

必要食材
- ブラッドオレンジ(→P.585)
- オマールエビ(→P.583)
- スズキ(→P.583)
- オリーブオイル(→P.585)

スズキのポワレ



効果 P.568

料理作り フランベ
難しさ 6

皮目を香ばしく焼き上げたスズキの甘酸っぱい葡萄のソースを合わせた一皿

必要食材
- グレープ(→P.586)
- スズキ(→P.583)
- ズッキーニ(→P.583)
- ジロールタケ(→P.584)
- パセリ(→P.584)

肉料理

牛フィレ肉のポワレ



効果 P.568

料理作り フランベ
難しさ 6

脂身が少なく上品な味わいのフィレ肉を、甘味と酸味のバランスが良いチェリーソースで味わう一皿

必要食材
- グリオットチェリー(→P.585)
- バター(→P.585)
- 黒トリュフ(→P.584)
- ローズマリー(→P.584)
- クローブ(→P.584)
- 牛フィレ肉(→P.582)

デザート

バナナの温スフレ



効果 P.569

料理作り たまご割り
難しさ 6

熟したバナナをふんだんに使った温かなスフレと、冷たいアイスクリームを合わせた一皿

必要食材
- バナナ(→P.585)
- バター(→P.585)
- ハチミツ(→P.585)

フルーツジュレ



効果 P.569

料理作り 食材カット
難しさ 6

のど越しの爽やかなフルーツのジュレをジューシーな果肉と共に味わう一皿

必要食材
- メロン(→P.586)
- 洋ナシ(→P.585)
- グズベリー(→P.584)

タルトゥ オ フリュイ



効果 P.569

料理作り たまご割り
難しさ 6

サクッとしたタルトの食感と、フレッシュなフルーツの異なる食感を楽しめる一皿
リトルシェフこだわりの一品

必要食材
- グリオットチェリー(→P.585)
- イチゴ(→P.585)
- ブラッドオレンジ(→P.585)
- バナナ(→P.585)
- グレープ(→P.586)
- メロン(→P.586)
- スイカ(→P.586)



ミニゲーム 5

VERUM REX
-Beat of Lead-

遊べる時期 トイボックスのゲームのなかの世界で、ギガースたちを倒したあと

「ギガース」という戦闘用ロボットに乗りこみ、敵のギガースを倒してスコアを獲得していく。フィールド内の各所にある設置物も利用して、ハイスコアを狙おう。

基本ルール ギガースを操作して敵のギガースを全滅させる

トイボックスの右記の場所でコントローラーを調べると、『VERUM REX -Beat of Lead-』を開始できる。このミニゲームは、専用のエリアでつぎつぎに現れる敵のギガース(→P.416)を倒していくというもので、最後に現れるボスを倒せばクリアとなるのだ。エリア内には、ソラが乗りこめるギガースが数体置かれているほか、敵のギガースの一部は倒したあとに乗ることも可能。なお、ソラが攻撃を受けてHPがゼロまで減ると、ゲームオーバーになる。



⬅ギャラクシー トイズの敵とはちがう、特別なギガースも登場する。

ミニゲームをはじめられる場所

トイボックスのギャラクシー トイズ／テレビゲームコーナー



スコアなどの表示の見かた

※ギガースのコックピットの表示の見かたについてはP.416を参照



ゲーム開始からの時間

現在のスコア

チェインボーナスの倍率(→P.421)

チェイン中のスコアの合計
チェインボーナスの倍率が増えているあいだに得たスコアの合計。倍率が「1」にもどったときに、現在のスコアに加算される。

ボーナス
特別な機体を倒したときやトラップ(→P.420)で敵を倒したときに表示される、スコアの基本値やボーナスの倍率。

ナビマップ
現在いる場所の地図。マークの意味は以下のとおり。
- …ソラの位置と向き
- …ソラが乗りこめるギガースの位置
- …敵のギガース(通常の機体／→P.417)の位置
- …敵のギガース(特別な機体／→P.418)の位置

Index

ギガース 性能が異なる8種類の機体が存在する

ミニゲーム中に登場するギガースは、下の表の8種類。4つの系統それぞれに「通常の機体」と「特別な機体」が存在し(エクストラ系には「通常の機体」は存在しない)、機体ごとに移動速度や攻撃の威力、△ボタンで使えるアクションなどの性能が異なるのだ(くわしくはP.417〜418を参照)。ちなみに、通常の機体と特別な機体には、右の表のような特徴もある。最初からエリア内に置かれている機体以外は、放っておくと消えてしまうので気をつけよう。なお、ギガースに乗っているあいだは、下記のように、コックピットに各種情報が表示される。

ギガースの種類

系統	通常の機体	特別な機体
スピード系	スピードタイプ	スピードエース
パワー系	パワータイプ	パワーエース
シューター系	シュータータイプ	シューターエース
エクストラ系	——	リトルエース、ボス(ハイパーエース)

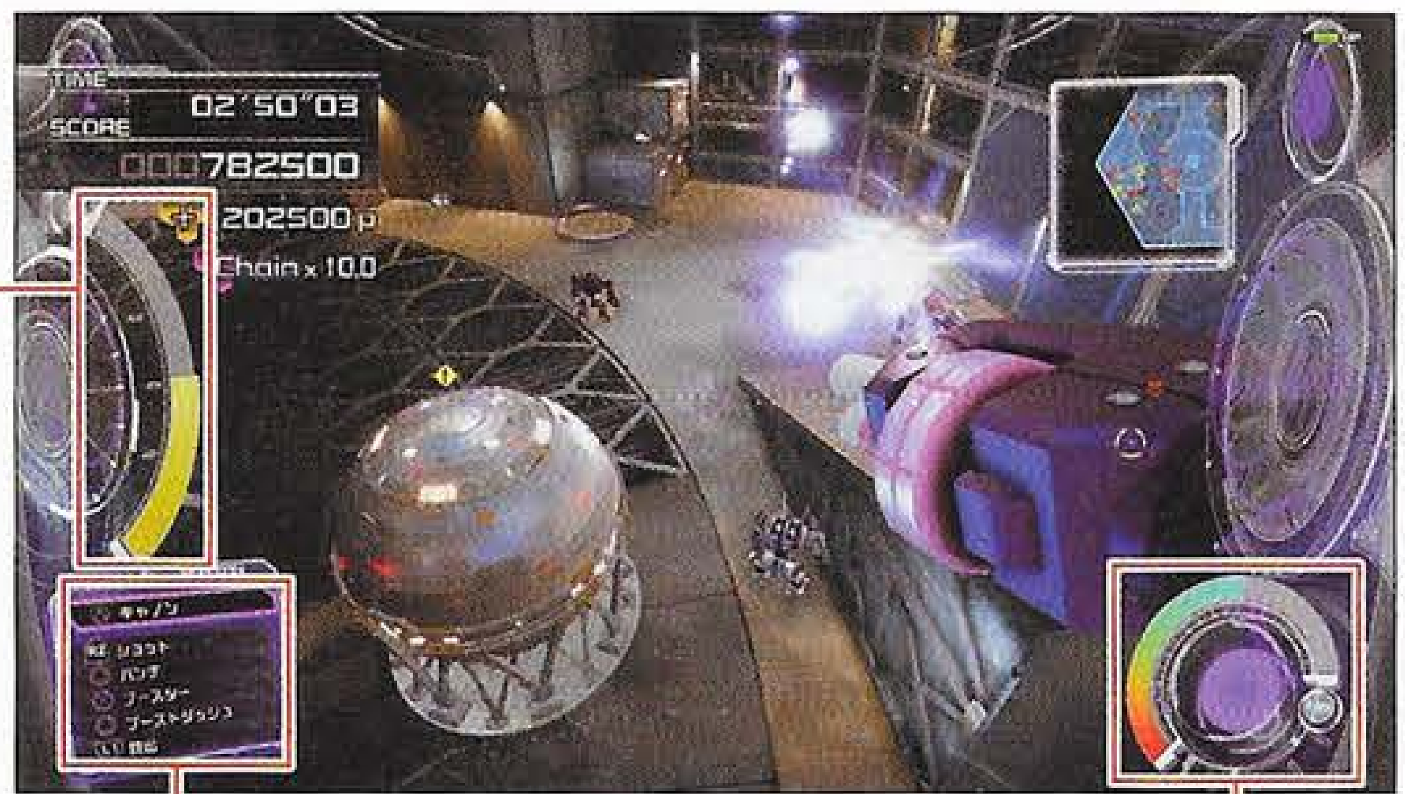
通常の機体と特別な機体の特徴

機体の種類	特徴
通常の機体	●全体的な性能が低め ●乗りこめる機体が、エリア内に最初から何体か置かれている ●敵として出現した機体は、倒しても乗りこめない ●乗ってから降りると、約1分後に消える
特別な機体	●全体的な性能が高め ●敵として出現した機体(リトルエースとボスをのぞく)を倒すと乗りこめるようになる(乗らずにいると約3分後に消える) ●乗ってから降りると、約3分後に消える

ギガースのコックピットの表示の見かた

ブーストゲージ
『ブースター』や『ブーストダッシュ』を使うのに必要なゲージ。それらのアクションを使うと減り、地面に足がついているあいだは回復していく。ゲージが『ブーストダッシュ』の必要量に満たないときは、右の写真のように暗く表示される。





操作パネル
それぞれのボタンを押すことで行なえるアクション(アクションの詳細はP.419を参照)。△ボタンのアクションは、使用すると下の写真のように緑色のゲージが表示されて減っていき、ゲージがなくなればふたたび使えるようになる。



HPゲージ
乗っているギガースがダメージを受けるたびに減り(ソラのHPは減らない)、ゲージがなくなると、ソラが自動的に脱出して機体が消滅する。なお、『ケアル』やHPプライズではギガースのHPは回復できない。

コラムポータル ギガースに乗っていないときのソラの強さはつねに同じ

このミニゲームでは、ソラがギガースに乗らずに戦うことも可能。ただし、そのときのソラのステータスや使える魔法などは、本来の強さに関係なく、右記のようになる。ギガースに乗ったほうが圧倒的に有利なので、生身のまま戦うのはできるかぎり避けよう。

ギガースに乗っていないときのソラのステータスと利用できるもの

※[ ]内は装備を含めた値

最大HP	165
最大MP	115
最大FOCUS	100
攻撃力	20[24]
魔法力	22[25]
防御力	14

装備(※1)	●キングダムチェーン(強化レベル0)
魔法	●ファイア ●ブリザド ●サンダー ●ウォータ ●ケアル
リンク	●ワンダーバルーン
アビリティ	●(初期習得のアビリティ/→P.58) ●エアリカバリー ●ハイジャンプ ●MPセーフティー ●ラピッドスラッシュ

※1……ミニゲーム開始前にセットしていたアイテムも装備しているが使用はできない

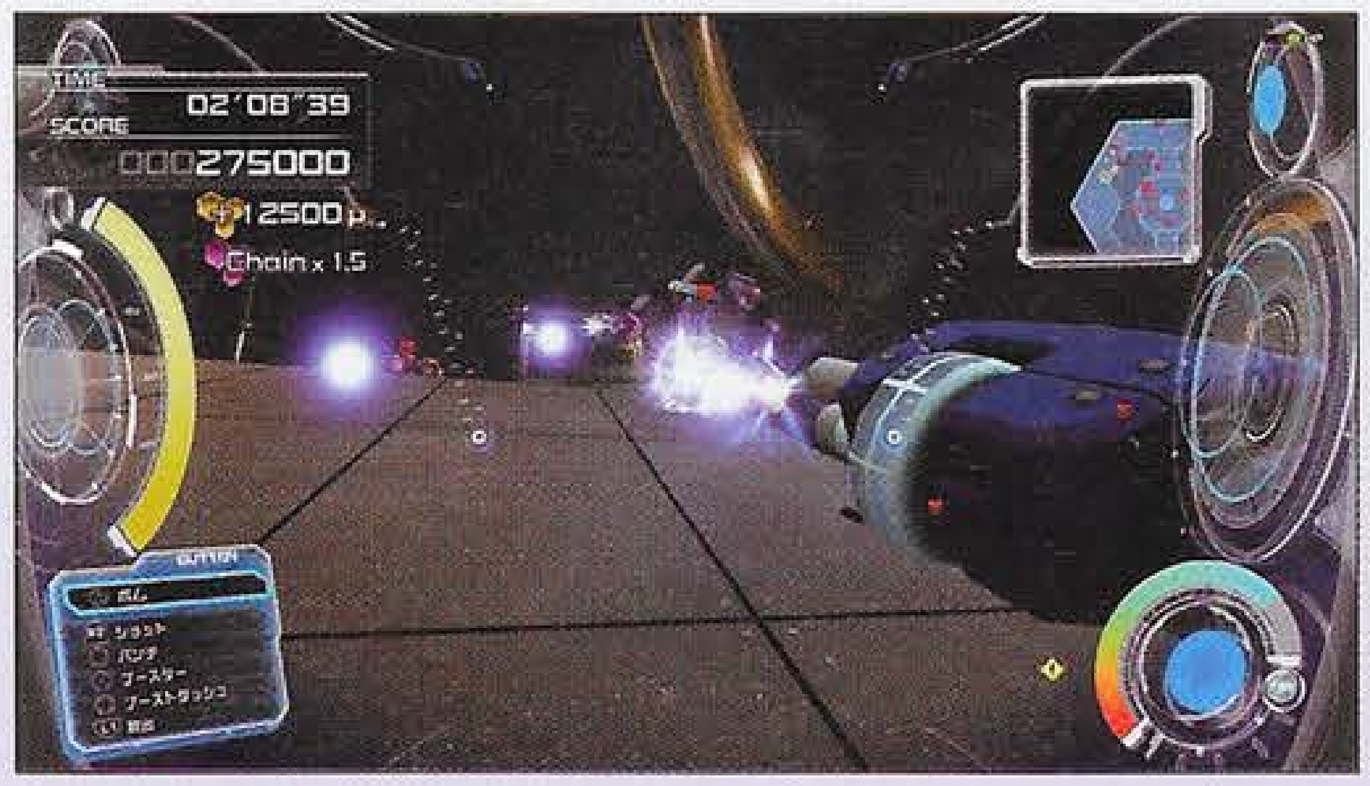
通常の機体

※各機体の「性能」のうち、「移動」は移動速度やブーストゲージの減りにくさ、「ショット」は『ショット』の連射速度、「パンチ」は『パンチ』の威力を表し、★の数が多いほど性能が高い。「専用行動」は特定の機体のみ行なえるアクションを示す(→P.419)

スピードタイプ



移動性能にすぐれた機体。走るスピードが速いうえ、『ブースター』で飛びつづけられる時間も長く、動きまわりながら戦うのに適している。少し離れた敵にダメージを与える『ボム』を使えるが、トラップを利用しないと敵に大ダメージを与えにくい。



⬅持ち前のスピードを活かして、敵の攻撃を避けつつダメージを与えていこう。

敵機のHP	21	自機のHP	252

性能			
移動	★★★	パンチ	★★☆
ショット	★★☆	専用行動	ボム

パワータイプ



近くにいる敵への攻撃能力にすぐれた機体。HPがやや低く、『ショット』の連射速度が遅いという欠点はあるものの、ほかの系統の機体よりも『パンチ』の威力が大きい。また、突進して目の前の敵に大ダメージを与える『タックル』を使用できる。



⬅接近戦が得意なので、『ブーストダッシュ』などで敵に近づきながら戦いたい。

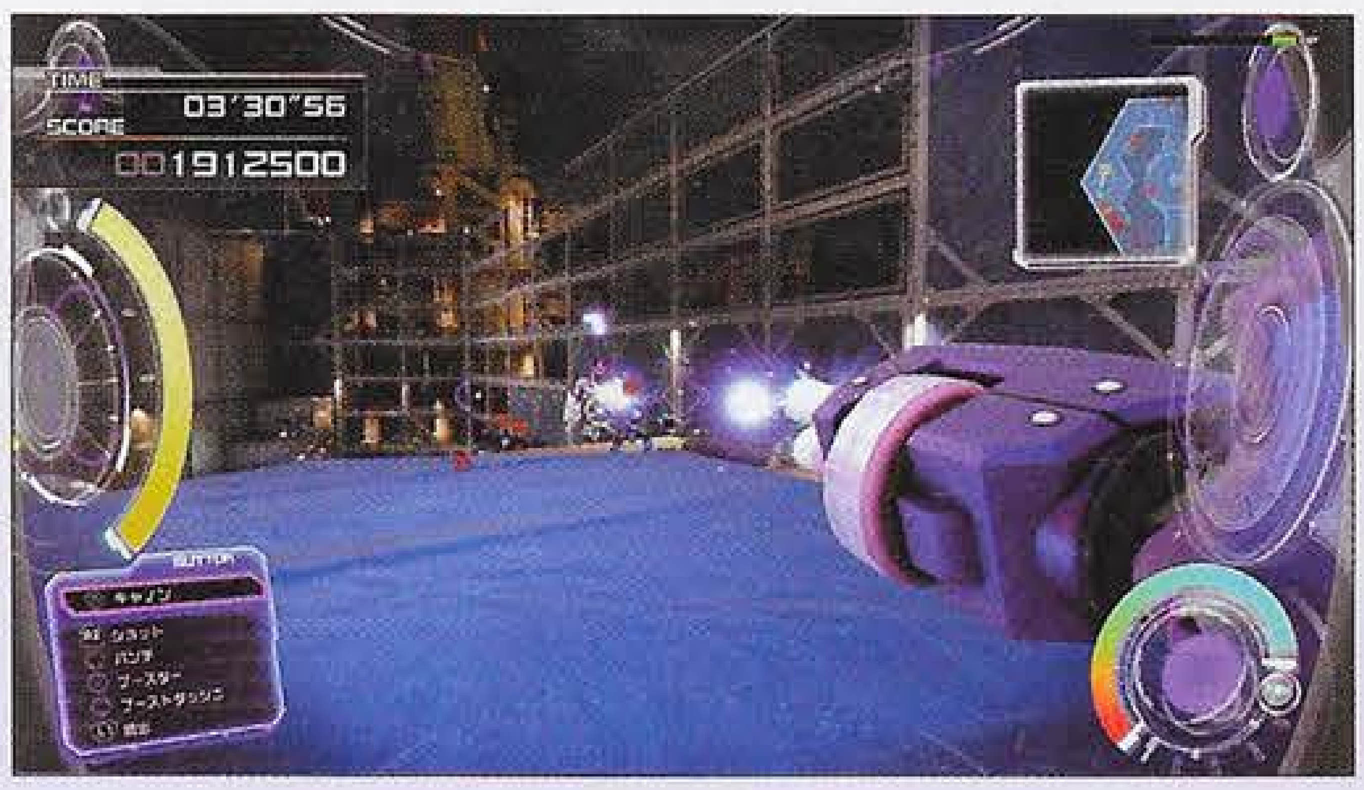
敵機のHP	21	自機のHP	210

性能			
移動	★★☆	パンチ	★★★
ショット	★☆☆	専用行動	タックル

シュータータイプ



遠くの敵への攻撃能力にすぐれた機体。『ショット』で弾をすばやく連射できるのが最大の強みで、離れている敵に『キャノン』で大ダメージを与えることも可能だ。ただし、移動スピードが遅く、『ブースター』でのブーストゲージの消費量も多いのがネック。



⬅敵から離れるように動き、遠くから『ショット』を連発して攻撃を行なうといい。

敵機のHP	21	自機のHP	336

性能			
移動	★☆☆	パンチ	★★☆
ショット	★★★	専用行動	キャノン

Index

特別な機体(ソラが乗れるもの)

スピードエース



敵機のHP 84　自機のHP 252

スピードタイプの強化版。通常の機体とくらべてブーストゲージの消費量が少なく、『ブースター』での移動も速いほか、『ボム』で発射する弾の数が多い。

パワーエース



敵機のHP 84　自機のHP 210

パワータイプの強化版。移動速度がスピードタイプと同じくらいまで上がり、『タックル』を使ったあとの再使用までにかかる時間も短くなっている。

シューターエース



敵機のHP 84　自機のHP 336

シュータータイプの強化版。通常の機体とくらべて、『キャノン』の攻撃範囲が広く、再使用までの時間が半分程度に短縮されているうえ、移動スピードが速い。

特別な機体(ソラが乗れないもの)

リトルエース



HP 420

小型の機体。しばらく戦っているとエリア内からいなくなってしまうが、その前に倒せば高いスコアを獲得できる(→P.421)。

リトルエースのおもな特徴

- HPが減るとパワーアップし、一度に発射する弾の数が増え、ときおりワープするようになる
- パワーアップして約30秒が経過すると、約10秒間オーバーヒートして動かなくなる
- 出現してから約90秒が経過するか、オーバーヒートが終わると、エリア内からいなくなる

ボス(ハイパーエース)



HP 630

高いHPを誇る最強の機体。敵のなかで一番最後に出現し、倒せばクリアとなる。HPが減ると下記のようにパワーアップするが、リトルエースとちがってオーバーヒートはしない。

パワーアップによるおもな変化

- 強力な『アルテマボム』を使うようになる
- 『ショット』や『ボム』で一度に発射する弾の数が増える
- ときおりワープして移動するようになる

上級者のための ULTIMANIA COLUMN　ソラが乗りこむギガースの強さもバトルレベルで変わる

ソラが乗れるギガースは、バトルレベル(→P.596)によって強さが決まる。ミニゲーム中はバトルレベルがつねに10なので強さは変わらないが、ミニゲーム以外で乗れる機体は、トイボックスのバトルレベルが上がると強さが変化していく(右の表を参照)。

ミニゲーム以外で乗れるギガースの強さ　※攻撃の属性はすべて「物理」

要素	スピードタイプ	パワータイプ	シュータータイプ
最大HP	バトルレベルに応じた基礎HP×6	バトルレベルに応じた基礎HP×5	バトルレベルに応じた基礎HP×8
攻撃力、防御力	バトルレベルに応じた基礎値		
攻撃の威力倍率 ショット	1.0	0.5	1.0
攻撃の威力倍率 パンチ	4.0	6.0	4.0
攻撃の威力倍率 ボム	弾:1.0、爆発:3.0	──	──
攻撃の威力倍率 タックル	──	12.0	──
攻撃の威力倍率 キャノン	──	──	光弾:1.0、爆発:4.0

ギガースのアクション

ギガースに乗りこんだあとは、左スティックでの移動のほかに、以下のアクションを行なうことが可能。どの機体でも行なえるアクションは、機体の種類によって、攻撃の威力やブーストゲージの消費量などにちがいがあるので注意しよう。ちなみに、ギガースに乗っていると写真撮影はできないが、機体から降りれば、ふだんと同じように写真を撮れる。



←L1ボタンで『脱出』を行なうと、乗っているギガースから降りられる。

ソラが乗っているときに行なえるギガースのアクション

※「ダメージ」は、そのアクションで敵に与えるダメージ量を示す(数値はスタンダードモードでのもの)

どの機体でも行なえるアクション

R2ボタン　ショット



ダメージ　1発につき7(パワー系の機体は4)

ボタンを押しているあいだ、小型の弾を連射する(ボタンを押してすぐに離した場合は3発撃つ)。機体の系統ごとに連射速度に差があるほか、パワータイプとパワーエースは与えるダメージが小さい。

◎ボタン、L2ボタン　パンチ



左拳を突き出してなぐる。パワータイプとパワーエースは、与えるダメージがほかの機体の1.5倍。

ダメージ　26(パワー系の機体は39)

⊗ボタン　ブースター

ボタンを押しているあいだ、ブーストゲージを消費しつづけて上昇する。機体ごとにゲージの消費ペースがちがい、ゲージが満タンの状態から、スピードタイプは約4秒、スピードエースは約10秒、パワータイプとパワーエースは約3.5秒、シュータータイプとシューターエースは約3秒連続で使える。

◻ボタン　ブーストダッシュ

ブーストゲージを特定の量だけ消費し、左スティックを倒している方向(倒していない場合は正面)へ短い距離を高速で移動する。機体ごとに移動距離やゲージの消費量がちがい、ゲージが満タンの状態から、スピードタイプは6回、スピードエースは16回、パワータイプとパワーエースは10回、シュータータイプとシューターエースは3回連続で使える。

特定の機体のみ行なえるアクション

△ボタン　ボム(スピードタイプ、スピードエース)



ダメージ　弾：7、爆発：20

右腕→左腕の順に、前方へ落下したのち爆発する弾を発射する。それぞれの腕から発射する弾の数は、スピードタイプが3発、スピードエースが5発で、再使用までにかかる時間はどちらの機体も約3秒。

△ボタン　タックル(パワータイプ、パワーエース)



赤く光らせた右肩を突き出して、前方に体当たりを仕掛ける。再使用までにかかる時間は、パワータイプは約5秒、パワーエースは約3秒。

ダメージ　78

△ボタン　キャノン(シュータータイプ、シューターエース)



ダメージ　光弾：7、爆発：26

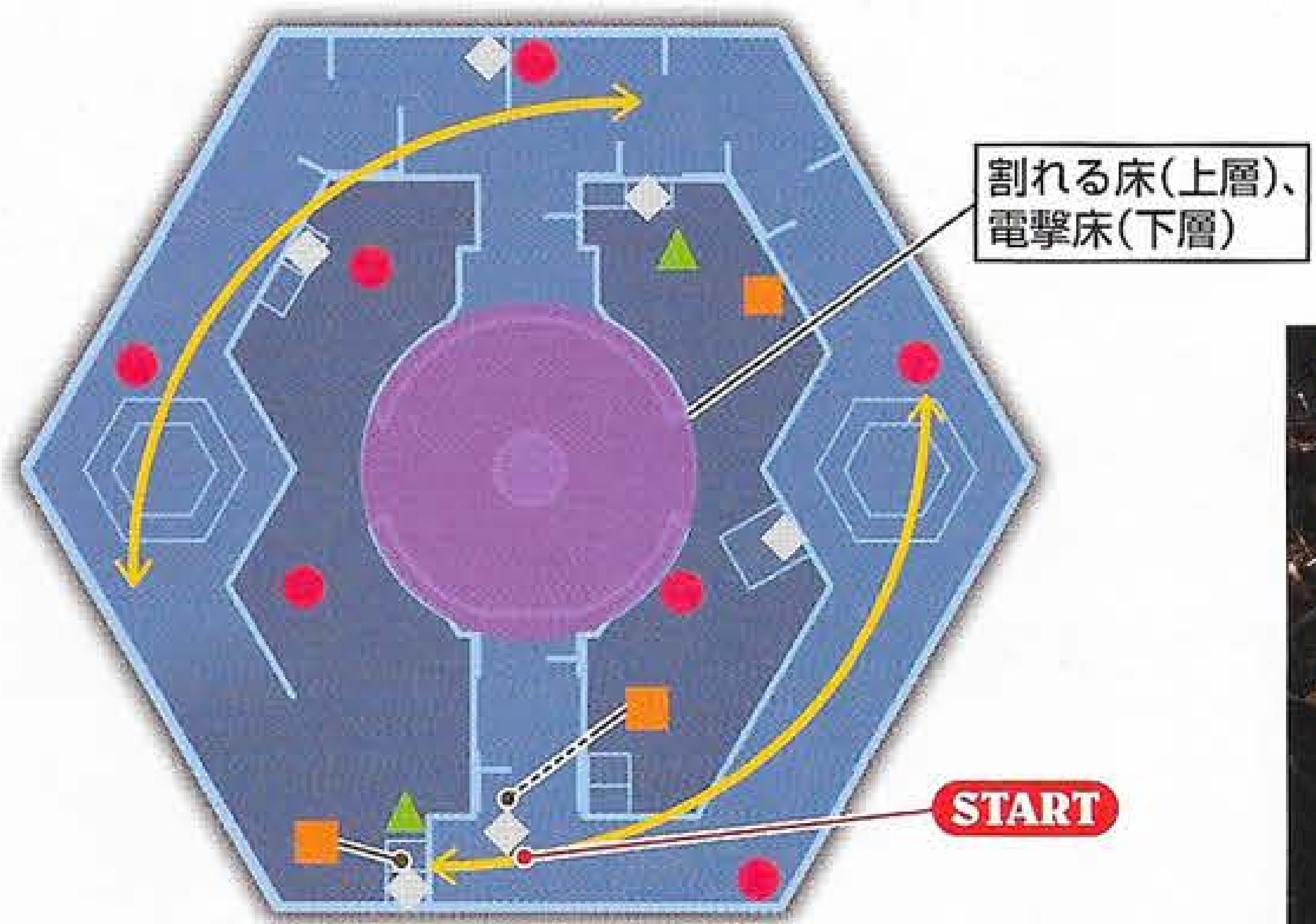
肩の大砲を前方に向けて光弾を2つ撃つ。光弾は、何かに当たると爆発を起こして周囲の敵にダメージを与える。再使用までにかかる時間は、シュータータイプは約10秒、シューターエースは約5秒。

Index

設置物 エリア内には戦いで役立つ設置物がいくつもある

ギガースたちと戦う場所は上層と下層に分かれた六角形のエリアで、乗りこめるギガースが最初から何体か置かれているほか、各所にさまざまな設置物がある(下のマップを参照)。設置物のなかの「トラップ」を利用すれば、敵に大ダメージを与えてラクに倒せるうえ、得られるスコアも高くなるのだ。

ギガースたちと戦うエリアのマップ



◇……最初から置かれているギガース
●……エネルギータンク
⟷……クレーンの移動範囲
▲……大型ファン　■……コンテナ



設置物の種類

※トラップは、その設置物がトラップであることを示す
※「ダメージ」は、その設置物が与えるダメージ量を示す(数値はスタンダードモードでのもの)

エネルギータンク トラップ



ダメージ	195

ソラが乗っているギガースの攻撃が当たると爆発し、近くにいる敵に大ダメージを与える。爆発してから約10秒が過ぎると、同じ場所に再出現する。

電撃床 トラップ



ダメージ	98

約20秒間(スタート直後のみ約10秒間)の「光が消えた状態」と、約10秒間の「光って電撃を放つ状態」を交互にくり返す。ソラや、ソラが乗っているギガース、敵のギガースが、光って電撃を放つ状態の床に乗ると、大ダメージを受ける。

クレーン トラップ



ダメージ	49(スピードエースのみ33)

高い場所にあるレールに沿って移動しており、ソラが乗っているギガースの攻撃が当たると、クリスタルを合計4回落とす。クリスタルは床などに当たると爆発し、近くにいる敵にダメージを与える。

大型ファン



ソラが乗っているギガースが上に乗ると、ファンが回転して機体を大きく浮上させる。ブーストゲージを消費せずに上層へ飛び上がりたいときに役立つ。

コンテナ



ソラまたはソラが乗っているギガースの攻撃が当たると壊れて、HPプライズ(大)を5~10個出現させる(HPプライズではソラのHPのみ回復する)。壊れてから約10秒が過ぎると、同じ場所に再出現する。

割れる床



ソラが乗っているギガースや敵のギガースの攻撃がある程度当たると壊れ、床の上にいたソラやギガースが真下にある電撃床に落ちる。壊れてから約10秒が過ぎると、同じ場所に再出現する。

スコア&リザルト 特定の条件を満たすとスコアがアップ

ミニゲーム中は、敵を倒すたびにスコアが得られる。スコアの決まりかたは下記のとおりで、トラップを利用しつつ敵を連続で倒せば、ボーナスによってスコアを大きく増やせるのだ。

クリアしたあとのリザルトでは、クリアまでの時間に応じた「タイムボーナス」と、特定の条件を満たすと獲得できる「アワード」のスコアが加わって、トータルスコアが決定。その高さによってランクが決まり、報酬が手に入る。なお、アワードは9種類あり、複数の条件を満たせば同時に獲得可能だ。



⬆アワードは最大で8種類を同時に獲得できる(「オールギガース」と「ワンギガース」は片方しか獲得できない)。

敵を倒したときに得られるスコアの決まりかた

スコアの基本値 × トラップボーナスの倍率 × チェインボーナスの倍率

倒した敵から得られるスコアの基本値。機体の種類ごとに、以下のように異なる。

倒した敵の種類	基本値
通常の機体	5000
スピードエース、パワーエース、シューターエース	10000
リトルエース	99999
ボス	50000

設置物のトラップで敵を倒したときに掛けられる倍率。トラップの種類ごとに以下のように異なる。

トラップの種類	倍率
エネルギータンク	2
電撃床	3
クレーン	5

敵を連続して倒すことで増えていく倍率。初期値は「1」で、敵を連続で倒すと2体目は「1.5」、3体目は「2」、4体目は「2.5」と、「0.5」ずつ増えていく。ただし、敵を倒してから10秒以内につぎの敵を倒さなかった場合は、倍率が「1」にもどる。

タイムボーナスの決まりかた

初期値は180万で、「1秒間に2000」のペースで減っていく

※画面に表示される時間は小数第2位までだが、実際には小数第3位と第4位もカウントされていて、タイムボーナスの減少に影響する

アワードの種類

名前	獲得条件	得られるスコア
オールトラップ	3種類すべてのトラップで敵を倒す	350000
オーバーチェイン	チェインボーナスの倍率を6.0以上にする	400000
ショットマスター	『ショット』で敵を15体以上倒す	550000
パンチマスター	『パンチ』で敵を10体以上倒す	700000
マルチクラッシュ	敵をほぼ同時(約0.2秒以内)に5体以上倒す	750000
トラップマスター	トラップで敵を20体以上倒す	1000000
オールギガース	ソラが乗りこめる6種類のギガース(通常の機体3種類と、特別な機体3種類)すべてで敵を1体以上倒す。ただし、トラップで倒したぶんはカウントされない	1500000
ワンギガース	1体のギガースだけに乗ってクリアする	2000000
アルティメットエース	ボスの出現後に、ダメージ(電撃床のダメージを含む)を受けずにボスを倒す	3000000

トータルスコアに応じたランクと報酬の決まりかた

トータルスコア	ランク	報酬
1000万以上	A	初回 パワーアップ、フォーカスアスピル 2回目以降 マスターメダル(『ディフェンダー』『ラックアップ』『ファイアアップ』のいずれかがついたもの)
800万~999万9999	B	ジュニアメダル(『バーンガード』『クラウドガード』『ドロー』のいずれかがついたもの)
600万~799万9999	C	みなぎるしずく
0~599万9999	D	みなぎるかけら

Index

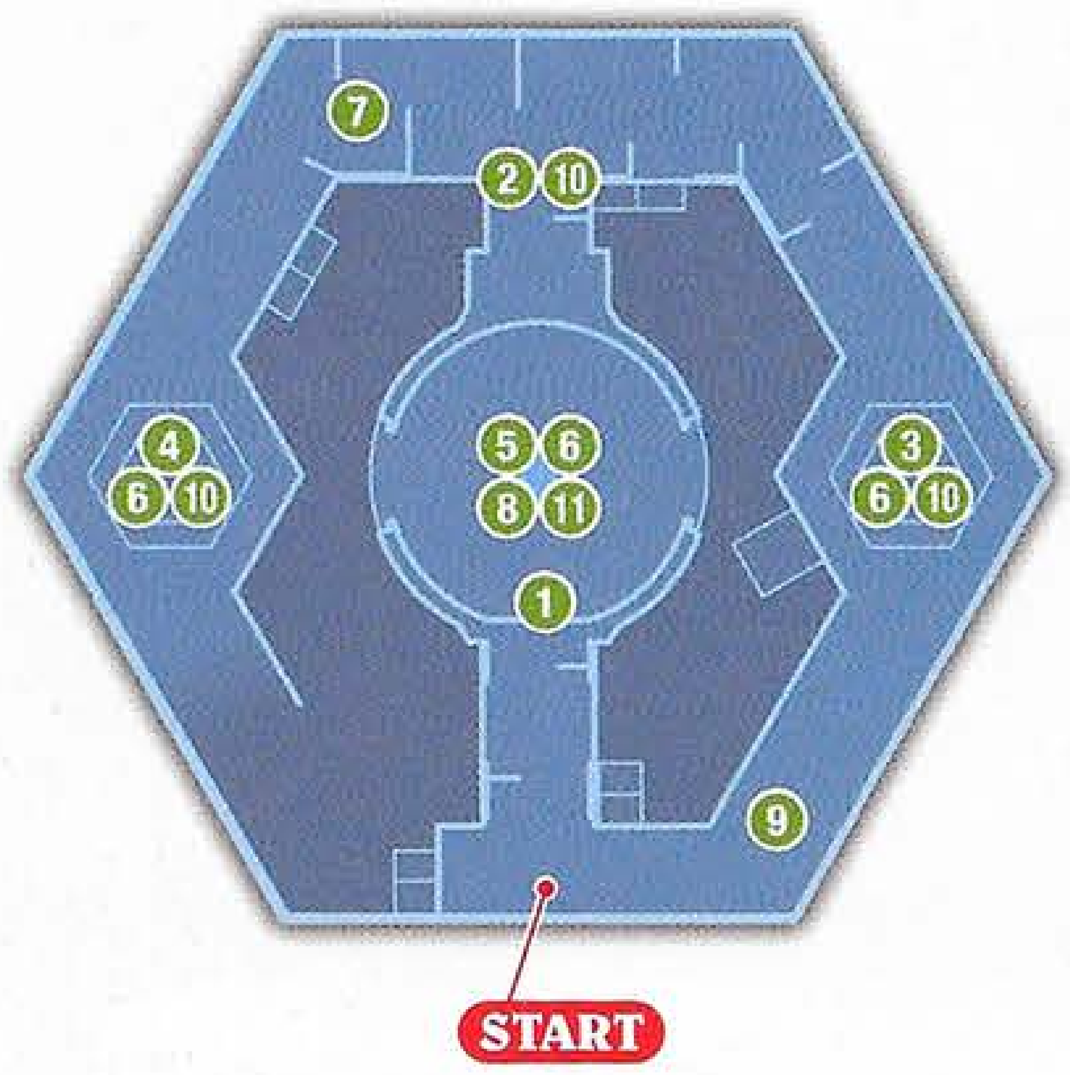
アドバイス　マップ内の敵をすばやく倒してまわろう

高いスコアを獲得するには、出現した敵をすばやく倒していくことと、できるだけ多くのアワードの条件を満たすことが大切。ミニゲームがはじまったら、目の前にあるスピードタイプのギガースに乗りこみ、最後まで降りずにクリアして、アワード「ワンギガース」の獲得を狙おう。敵は、ある程度数が減るたびに数体ずつ現れるので、下の図を参考にして敵の出現地点へと向かい、手早く倒しつづけてチェインボーナスの倍率を上げていきたい。



⬅敵の攻撃や電撃床を避けて、できるだけダメージを受けずに戦おう。

敵が出現する順番と場所



※❶〜⓫は、敵が出現する順番とおおまかな出現場所を示す(同じ数字が複数ある場合は、それらの場所へ同時に現れる)。❼〜❾の敵は、それまでに現れた敵を倒した順番によって、出現しなかったり❿のあとに出現したりすることがある
※❻(ボス以外の7種類)と⓫(ボス)の敵が出現するときは、それまでに現れていた敵がすべて消滅する

トラップを積極的に使っていく

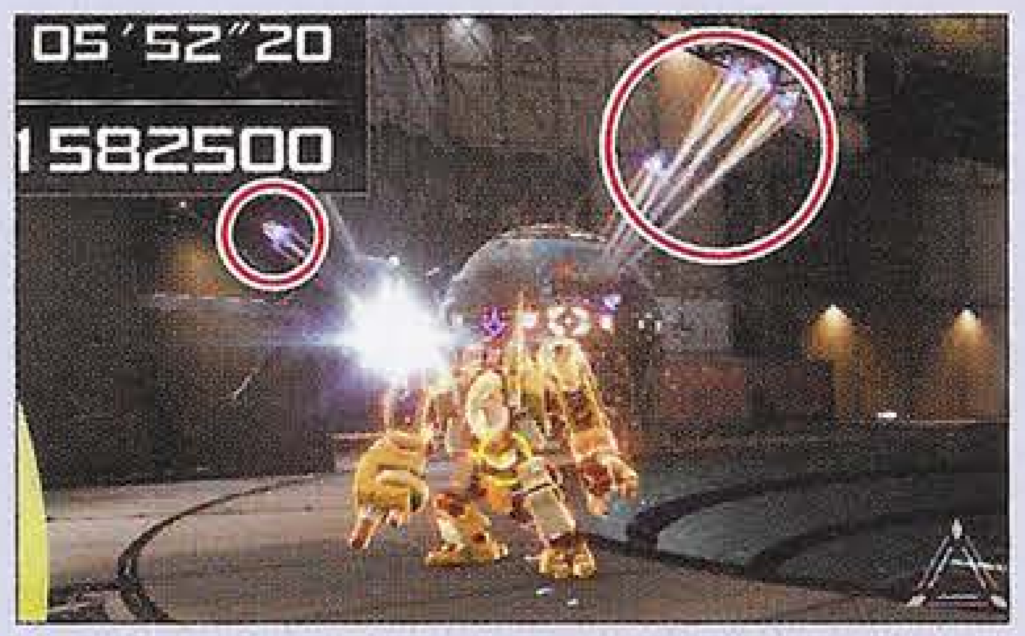
設置物のトラップを利用することには、以下のように多くのメリットがある。エネルギータンクの近くに敵が集まっているときに爆発させたり、割れる床を電撃床が光っているときに壊したりして、複数の敵をまとめて倒すといい。

トラップを利用するメリット

- 敵のHPを大きく減らせる(エネルギータンクと電撃床なら、リトルエースとボス以外を一撃で倒せる)
- トラップボーナスの倍率によって、倒した敵から得られるスコアが増える
- アワード「オールトラップ」や「トラップマスター」の獲得を狙える(→P.421)
- 同時に複数の敵を倒せるので、チェインボーナスの倍率が上がり、クリアタイムを短縮できるほか、アワード「マルチクラッシュ」の獲得も狙える

ボスとは離れたまま戦え

アワードのなかでも「アルティメットエース」は得られるスコアが格段に高いので、ボスはダメージを受けずに倒したい。そこで、ボスが現れたらなるべく距離をとり、攻撃をかわすことを優先しつつ『ショット』で戦おう。電撃床の周囲をまわるように移動し、エネルギータンクや電撃床も利用してダメージを与えるのが有効だ。HPが減ってパワーアップ(→P.418)したボスは、こちらが近くにいると、追尾性能を持つ『アルテマボム』を撃ってくるので、接近されたらすぐに離れること。



⬅空中に『アルテマボム』の弾が放たれるのが見えたら、しばらくは弾を避けるのに専念しよう。

コラムポータル　トイボックスの物語中で挑戦したときのちがい

物語中(→P.254)では、クリアしたあとにリザルトが表示されず、報酬も手に入らない。高いスコアを得る必要はないので、チェインボーナスやアワードなどは気にせず、クリアだけを目指せばOKだ。乗っているギガースのHPが減ってきたときは、ナビマップを見て別のギガースがある場所へ向かい、どんどん機体を乗りかえていこう。



⬅性能が高い特別な機体に乗りこんで、ボスとの戦いに挑むといい。



ミニゲーム 6

フェスティバルダンス

遊べる時期	キングダム・オブ・コロナをクリアしたあと

キングダム・オブ・コロナのコロナの町では、プリンセスの誕生日を祝うお祭りが開かれている。町の広場でみんなと踊って、お祭りを盛り上げよう。

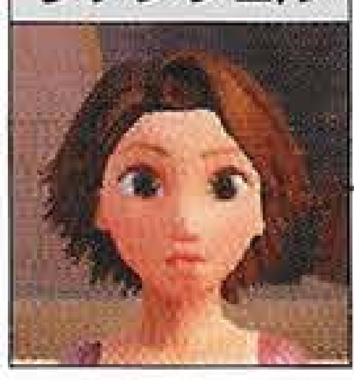
基本ルール 町の人やラプンツェルと踊ってハイスコアを目指せ

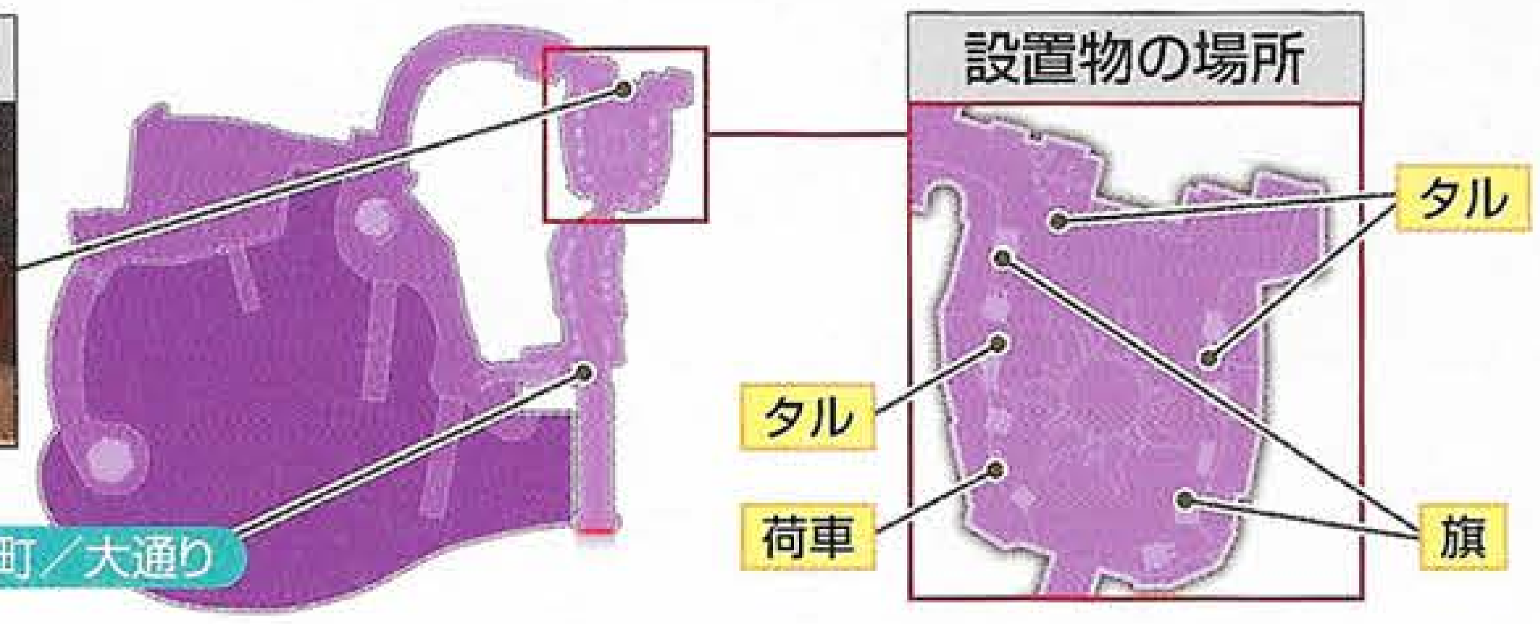
右の場所(大通りの壁画の前)にいるラプンツェルに話しかけると、『フェスティバルダンス』を開始できる。60秒のあいだ、以下のようなアクションが行なえるので、それらを組み合わせて町の人たちやラプンツェルと一緒にダンスを踊り、スコアをかせごう。

ミニゲームをはじめられる場所とミニゲーム中の設置物の場所

キングダム・オブ・コロナのコロナの町/大通り

ラプンツェル





アクションの種類

◎ボタン/⊗ボタン　スピン/ステップ

◎スピン



⊗ステップ



『スピン』は片足で回転し、『ステップ』は足を交差しつつ前へ踏み出す。町の人に近づき、足元に表示されている円の色が赤なら『スピン』、青なら『ステップ』を行なうと成功となり、その人とペアを組むことが可能(すでに誰かとペアを組んでいるときは相手を変更する)。一方、円の色と対応していないほうのボタンを押した場合は失敗となる。

□ボタン　クラップ



ペアダンスを踊りながら鈴のような音を鳴らす。町の人の誰かとペアを組んでいるときにのみ行なうことができ、地面に出現したピンクの円の上で□ボタンを押せば成功となる。ピンクの円はかならず3つ並んで出現し、3回連続で『クラップ』を成功させると残り時間が3秒増える(途中でピンクの円に乗らずに□ボタンを押した場合は、残り時間は増えない)。

△ボタン　トリック





広場にあるものを使ってパフォーマンスを行なう。下記の条件を満たしたあと、上の図の場所に置かれたタル、旗、荷車のいずれかに近づいて△ボタンを押せば実行可能。ペアを組んでいるときにこのアクションを行なった場合は、ペアが解除される。

『トリック』が使えるようになる条件

以下のアクションを合計5回(※1)行なう
- 『スピン』か『ステップ』を成功させる
- 3回連続で『クラップ』を成功させて残り時間を3秒増やす

※1……『トリック』か『サンシャインサークル』を行なうと、回数のカウントはゼロにもどる

△ボタン　サンシャインサークル

ラプンツェルや町の人たちと一緒に、輪になって周回しながらダンスを行なう。特定の条件を満たすと実行できるようになる(→P.424)。

※Xbox One版では、『ステップ』の円の色は緑に、『クラップ』の円の色は青になる(円の色と押すボタンの色が対応している)

Index

『サンシャインサークル』でみんなとダンス

ダンス中は、行なったアクションに応じて、画面には表示されない「ダンスポイント」が下の表のようにたまっていく。50ポイントたまれば、△ボタンで『サンシャインサークル』が使えるようになるのだ。

『サンシャインサークル』の効果中は、残り時間のカウントが止まり、ソラやラプンツェルたちが大きな輪を描くように進んでいく。進路上には赤い円と青い円がつぎつぎと出現するので、ソラが赤い円に乗ったら『スピン』(○ボタン)を、青い円に乗ったら『ステップ』(×ボタン)を行なおう。約28秒が過ぎるか△ボタンで『フィニッシュ』を使えば、『サンシャインサークル』は終了となる。

ダンスポイントの増加量

条件	増加量
『スピン』か『ステップ』を成功させる	2
3回連続で『クラップ』を成功させる	1
『トリック』を行なう	20

※『サンシャインサークル』を行なうと、ダンスポイントはゼロにもどる



←効果中は赤い円と青い円が連続で出現し、チェイン数を増やすチャンス。なお、ボタンを押しまちがえてもペナルティはとくにない。



↑『スピン』や『ステップ』を合計31回成功させると、△ボタンで『フィニッシュ』が使用できるようになる。『フィニッシュ』の使用時には、多めのスコアを獲得可能だ。

スコア&リザルト チェイン数を増やすとスコアを伸ばしやすい

ダンス中は、表1のことを行なうとスコアを獲得でき、ダンス終了後のリザルトで表2のようにランクが決まる。チェイン数が多いときほど、1回のアクションでより多くのスコアが得られるので、できるだけチェインが途切れないようにしたい。チェイン数は、『スピン』か『ステップ』を成功させれば増えていくが、下記のいずれかの状況になると、ゼロにもどってしまう。

表1 得られるスコアの決まりかた

条件	得られるスコア
ペアを組んでいないときに『スピン』か『ステップ』を成功させる	500
ペアを組んでいるときに『スピン』か『ステップ』を成功させる	500 +チェイン数×50
『クラップ』を成功させる	50(※1)
『トリック』を行なう	タル:3000 旗:3500 荷車:4000
『サンシャインサークル』中に『スピン』か『ステップ』を成功させる	300(※2)
『サンシャインサークル』で『フィニッシュ』を行なう	チェイン数×200 (※2)

※1……3回連続で成功したときの3回目は「150」
※2……『サンシャインサークル』が終わったときにまとめて加算される

チェインが途切れる状況

- ペアを組んでいないときに『スピン』や『ステップ』に失敗する
- 表3の条件を満たしてペアが解除される
- 『フィニッシュ』を使わずに『サンシャインサークル』が終了する

表3 ペアが解除される条件

チェイン数	条件(どちらかを満たすと解除される)	
	下記の時間が経過する	『スピン』か『ステップ』を下記の回数だけ失敗する
1～4	BGMの24拍分(約9.5秒)	4回
5～50	BGMの20拍分(約7.9秒)	3回
51以上	BGMの16拍分(約6.3秒)	2回

表2 トータルスコアに応じたランクと報酬の決まりかた

トータルスコア	ランク	報酬
50000以上	A	初回 マジックアップ、ユニゾンサンダー 2回目以降 マスターメダル(『マジックドロー』『MPリーヴ』『ウォータアップ』のいずれかがついたもの)
30000～49999	B	ジュニアメダル(『スニーズガード』『エレキガード』のどちらかがついたもの)またはマスターメダル(『ウォータアスピル』がついたもの)
10000～29999	C	みなぎるしずく
0～9999	D	みなぎるかけら

アドバイス 『トリック』を多用していこう

『サンシャインサークル』を発動し、『フィニッシュ』まで的確に行動することで、スコアを大量にかせげる。このとき、チェイン数を一気に伸ばしておけば、以降の『スピン』や『ステップ』の成功1回あたりのスコアも増えて一石二鳥だ。制限時間内に『サンシャインサークル』を複数回発動させるには、右の図の流れで行動し、残り時間を増やしつつ『トリック』を頻繁に行なうのがオススメ。誰かとペアを組んでいるあいだは、『トリック』が使える場所の近くで踊るといい。



⬆画面左下のゲージで『サンシャインサークル』の残り時間を確認し、終了直前に『フィニッシュ』を使おう。

オススメの行動の流れ

1. 『スピン』や『ステップ』を成功させ、誰かとペアを組む
2. 3回連続で『クラップ』を成功させる
3. 「1～2」をあと2回くり返す
4. 『トリック』を行なう
5. 「1～4」をもう1回くり返す
6. 『サンシャインサークル』を発動したあとチェイン数を増やしていき、効果の終了直前に『フィニッシュ』を使う

（6から1へ戻る）

コラムポータル キングダム・オブ・コロナの物語中で挑戦したときのちがい

物語中で『フェスティバルダンス』に挑戦するとき(→P.268)は、制限時間がなく、スコアのかわりに右の写真のようなオレンジ色のゲージが表示されている。ゲージは、各種アクションを実行することで右下の表のぶんだけたまっていき、ゲージが500たまったときと満タンまでたまったときにそれぞれ『サンシャインサークル』を使えばクリアとなるのだ。また、ほかにもこまかい点が異なり、全体的に難易度が低めになっている。

上記以外のこまかなちがい

- ポーズメニューに「リトライ」のコマンドがない
- 『サンシャインサークル』で『フィニッシュ』が使えるようになるために必要な『スピン』や『ステップ』の成功回数が少ない(1回目の『サンシャインサークル』は19回、2回目は25回)。また、効果時間が終了したときにも、自動的に『フィニッシュ』が発動する
- チェイン数が増えても、ペアが解除される条件が、チェイン数が4以下のときと変わらない
- 1回目の『サンシャインサークル』を使うまではBGMがゆっくりで、時間経過によってペアが解除されにくい(24拍＝約11.5秒で解除される)



⬅誰かとペアを組まずに踊っても、少しずつだがゲージはためられる。

オレンジ色のゲージの増加量

※ゲージは2000で満タンになる(数字は画面には表示されない)

行動	増加量
ひとりで『スピン』か『ステップ』を行なう	20
ひとりのときに『スピン』か『ステップ』を成功させて、誰かとペアを組む	40
誰かとペアを組んでいるときに『スピン』か『ステップ』を成功させて、相手を変える	80
『クラップ』を成功させる	8(※3)
『トリック』を行なう	200
『サンシャインサークル』中に『スピン』か『ステップ』を成功させる	8
『サンシャインサークル』で『フィニッシュ』を行なう	500

※ゲージが500たまったときと2000たまったときに、それぞれ『サンシャインサークル』が使えるようになる。1回目の『サンシャインサークル』を使うまでは、ゲージが500から増えない
※3……3回連続で成功したときの3回目は「12」



ミニゲーム 7

フローズンスライダー

遊べる時期	アレンデールをクリアしたあと

ソラたち3人がグーフィーの盾に乗り、雪山の斜面をすべっていくのが『フローズンスライダー』。斜面は非常に広く、どのようなルートでゴールへ進むかは自由だ。

基本ルール　プライズを取りながら雪山をすべっていこう

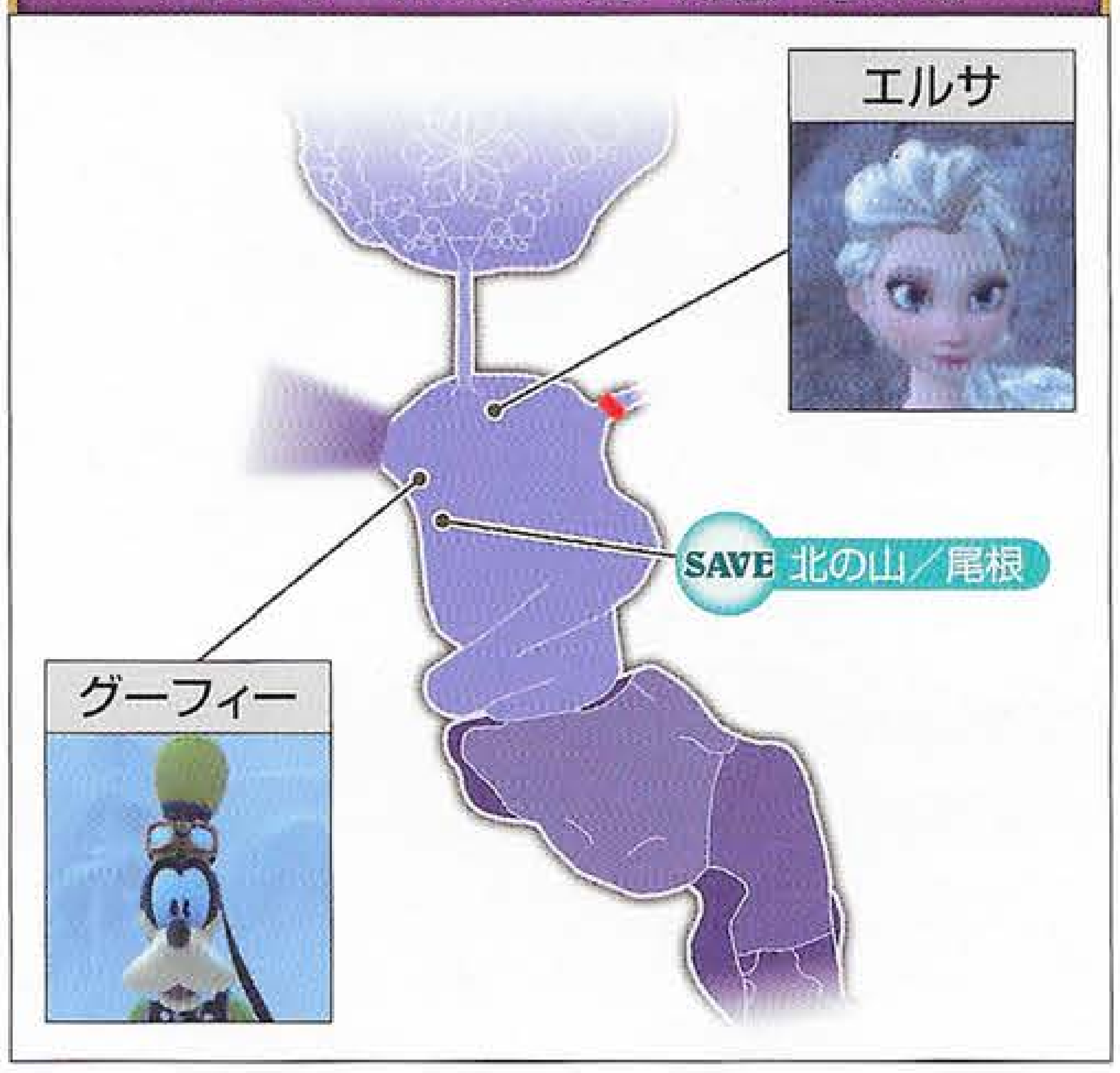
『フローズンスライダー』をはじめるには、右記の場所でエルサかグーフィーに話しかければいい。スタートすると、以下のものが配置された雪山をどんどんくだっていくので、ソラたちを左右に動かしてゴールを目指そう。プライズを多く取ったり、短い時間でゴールにたどり着いたりすれば、高いスコアが得られる。ただし、何度も障害物にぶつかってソラのHPがゼロまで減るか、特定の場所で谷底へ落ちると、ゲームオーバーになってしまう。



←スコアプライズに沿って進めば、スコアを上げつつゴールへ向かえる。

ミニゲームをはじめられる場所

アレンデールの北の山／尾根〜氷の城



マップ上にあるもの

スコアプライズ



取るとスコアが上がる。スコアの基本値(右ページを参照)は100。

ボーナスプライズ



取るとスコアが上がり、さらにスコアプライズが前方に20個飛び出す。スコアの基本値は1000。

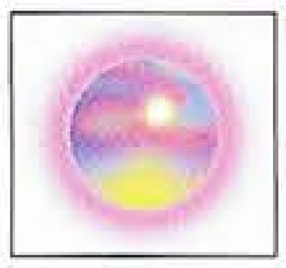
トレジャープライズ





マップ内に全部で10個あり、それぞれに「I」〜「X」の番号が書かれている。取ったものは再出現しないが、プレイをくり返して10個すべてを取れば、アビリティの『マスタードロー』と合成素材のオリハルコンを入手可能だ。なお、取ったあとにゴールしないと、取ったとは見なされないので注意。

HPプライズ



取るとソラのHPが2回復する。スコアには関係しない。

ジャンプ台



ガケになっている部分にあり、この台の周辺から飛び出すと、自動的に大きくジャンプする。ジャンプ中には、⊗ボタンでさらにジャンプ可能。

アイスレール



おもに空中にあり、上に乗るとレールに沿って自動的に進む(途中でレールから外れることはできない)。レールの端から飛び出た直後に⊗ボタンを押すと、空中でジャンプが行なえる。

スコア&リザルト プライズを連続で取るとスコアが高くなる

ゲーム中のスコアは、スコアプライズかボーナスプライズを取るたびに右記の量だけ増える。障害物にぶつからずにプライズを取りつづければ、1個あたりのスコアが増えていくのだ。ゴール後のリザルトでは下の表のボーナスが加わり、そのトータルスコアをもとにランクが決まって、報酬が手に入る。

スコアプライズやボーナスプライズを取ったときに得られるスコア

スコアの基本値 × チェインボーナス

スコアの基本値	チェインボーナス
スコアプライズは100、ボーナスプライズは1000	初期値は1で、スコアプライズかボーナスプライズを5個取るたびに0.2ずつ増えていく(上限は8)。障害物にぶつかるか上記のプライズを10秒間取らないと、1にもどる

※チェインボーナスの倍率は、1のときをのぞいて画面左上に表示される

リザルトで得られるボーナス

名前	解説
タイムボーナス	ゴールしたときの時間(クリアタイム)に応じて、下の表の値になる
ノーダメージボーナス	ダメージを受けずにゴールすると「50000」、一度でもダメージを受けた場合は「0」

クリアタイムとタイムボーナスの対応

クリアタイム	タイムボーナス	クリアタイム	タイムボーナス	クリアタイム	タイムボーナス
1'24"99以内	200000	1'31"00～1'31"99	80000	1'38"00～1'38"99	30000
1'25"00～1'25"99	180000	1'32"00～1'32"99	70000	1'39"00～1'39"99	25000
1'26"00～1'26"99	160000	1'33"00～1'33"99	60000	1'40"00～1'44"99	15000
1'27"00～1'27"99	140000	1'34"00～1'34"99	50000	1'45"00～1'49"99	10000
1'28"00～1'28"99	120000	1'35"00～1'35"99	45000	1'50"00～1'54"99	5000
1'29"00～1'29"99	100000	1'36"00～1'36"99	40000	1'55"00～1'59"99	1000
1'30"00～1'30"99	90000	1'37"00～1'37"99	35000	2'00"00以上	0

トータルスコアに応じたランクと報酬の決まりかた

トータルスコア	ランク	報酬
500000以上	A	初回 ガードアップ、フュージョンロケット 2回目以降 スターメダル(『ブリザドアップ』『ウィザードスター』『コンボリーヴ』のいずれかがついたもの)
400000～499999	B	ジュニアメダル(『フルMPバースト』『フリーズガード』のどちらかがついたもの)またはマスターメダル(『ブリザドアスピル』がついたもの)
200000～399999	C	みなぎるしずく
0～199999	D	みなぎるかけら

アドバイス 障害物にぶつからないことがもっとも重要

一度も障害物にぶつからずに進んでいけば、チェインボーナスとノーダメージボーナスのおかげで、高いスコアを獲得しやすい。トンネル内では壁にぶつかりがちなので、P.428～434のマップを見て、慣れないうちは壁などにぶつかりにくいルートを、慣れてきたら多くのボーナスプライズを取れるルートを進むのがオススメだ。なお、トレジャープライズは、リザルト画面では通算で取った個数しか表示されないので、どの番号のものを取ったかを自分でチェックしておきたい。

コラムポータル アレンデールの物語中で挑戦したときのちがい

物語中で斜面をすべるとき(→P.296)は、アイスレールがないほか、プライズの設置場所が異なる(設置されているのはHPプライズとマニー(小)のみ)。また、スコアやリザルトはなく、ゴールにたどり着けば物語が進む。障害物に何回もぶつかってHPが大きく減っている場合は、HPプライズを見たら積極的に取っていこう。



⬅プライズが多めに設置された、マップの中央付近を通るといい。

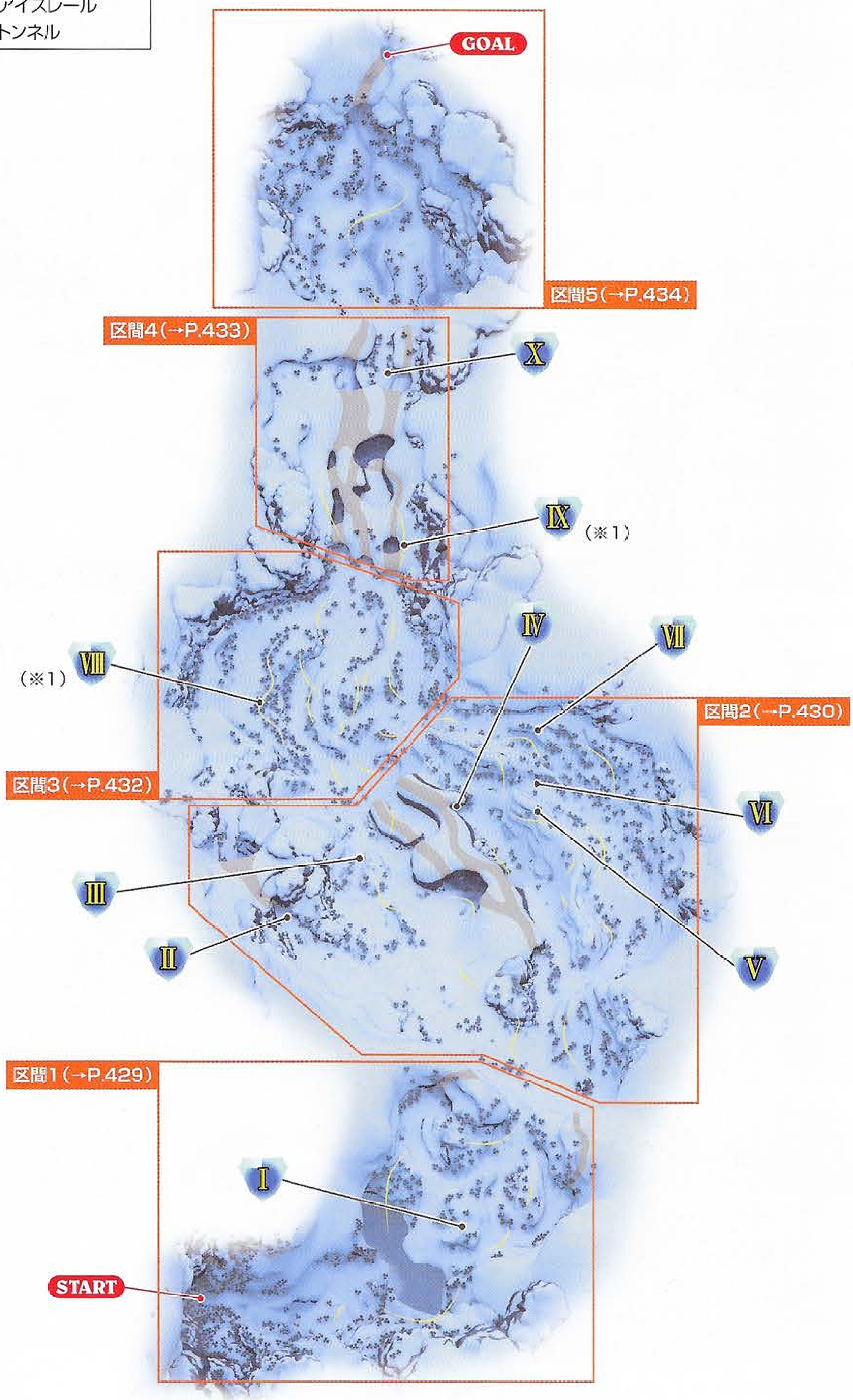
フローズンスライダー

コース解説

『フローズンスライダー』のコースは広大で、あちこちにプライズがある。以降では、5つの区間に分けてその全容を紹介していこう。

全体図

マップ内の記号の意味	
(アイコン)	……トレジャープライズ
(黄色い線)	……アイスレール
(灰色の帯)	……トンネル



※1……アイスレールの上にある

区間1

※a～cはP.430～431へつづく

マップ内の記号の意味

- ◆ ……スコアプライズ
- ⬭ ……輪になった10個のスコアプライズ
- ★ ……ボーナスプライズ
- ● ……HPプライズ
- Ⅰ ……トレジャープライズ
- ⌒ ……アイスレール
- ▬ ……トンネル

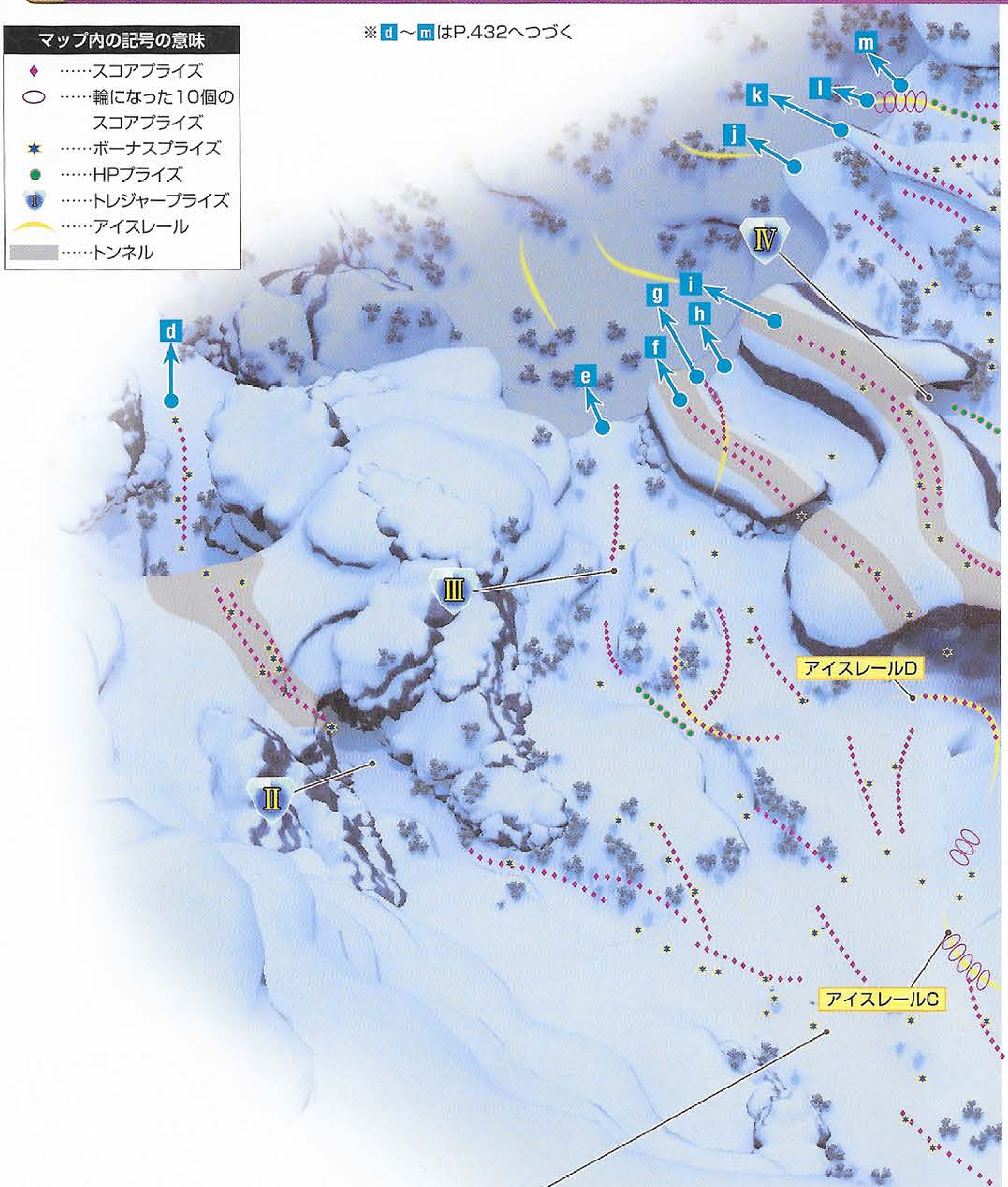


解説 谷底へ落ちるとゲームオーバー

ジャンプ台から飛び出したあとは、正面の雪原に着地するのが基本だが、左手側に伸びるアイスレールAに乗ってもいい。ただし、アイスレールAに乗りそこねて谷底に落ちると、ゲームオーバーになってしまうので気をつけよう。

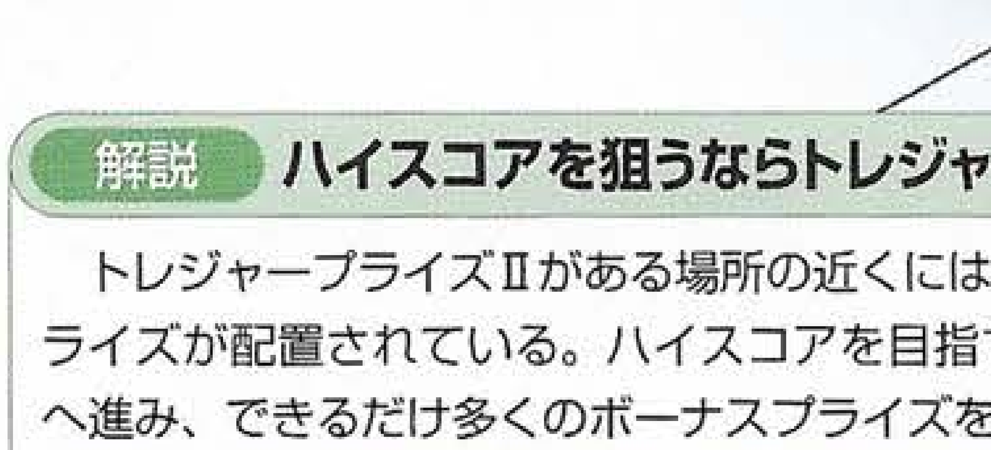
Index

区間2



解説 **ハイスコアを狙うならトレジャープライズⅡのほうへ**

トレジャープライズⅡがある場所の近くには、たくさんのボーナスプライズが配置されている。ハイスコアを目指すときは、マップの左側へ進み、できるだけ多くのボーナスプライズを入手していきたい。



⬅この斜面は見晴らしが悪いが、木を目印にしつつ矢印のルートで進めば、ボーナスプライズを入手できる。





解説 空中でジャンプしてアイスレールCに飛び移る

アイスレールBから飛び出すと、正面にアイスレールCが見えるが、かなり高い位置にあってそのままでは届かない。空中で⊗ボタンを押してさらにジャンプを行ない、左スティックで進行方向をわずかに調整してアイスレールCに飛び移ろう。



⬆アイスレールCからアイスレールDに飛び移るときも、空中でジャンプする必要がある。



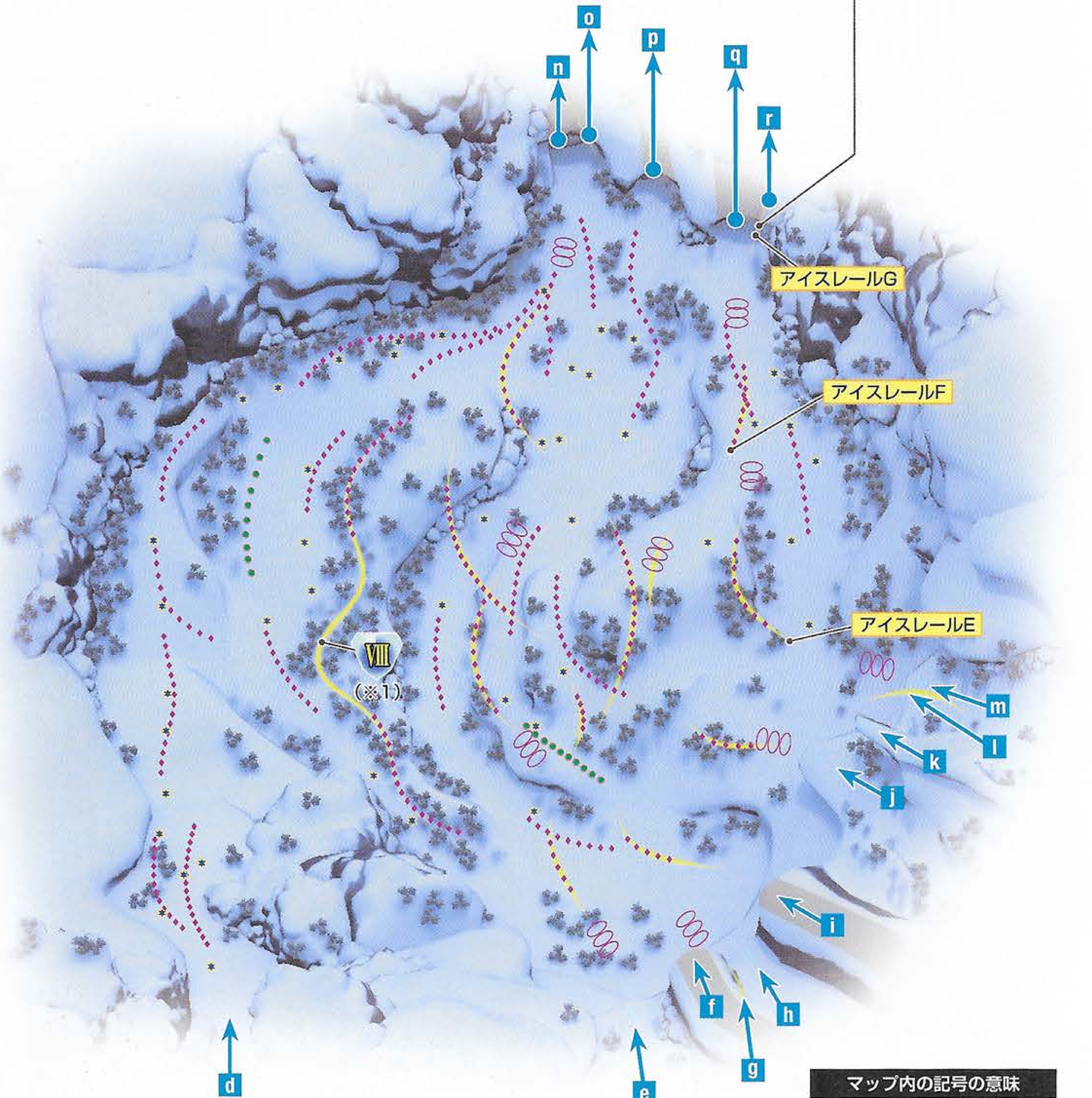
区間3

解説 アイスレールを飛び移ってトレジャープライズⅨを取りに行く

区間4にあるトレジャープライズⅨを入手するには、アイスレールGの上を通ればいいものの、高い場所にあるせいで、地上をすべっているとレールに乗れない。m の位置から区間3を訪れたあと、アイスレールE→Fと飛び移り、アイスレールGを目指そう。



⬅アイスレールを飛び移るときは、空中に浮かぶスコアプライズの輪を通るといい。



※ d ～ m はP.430からのつづき

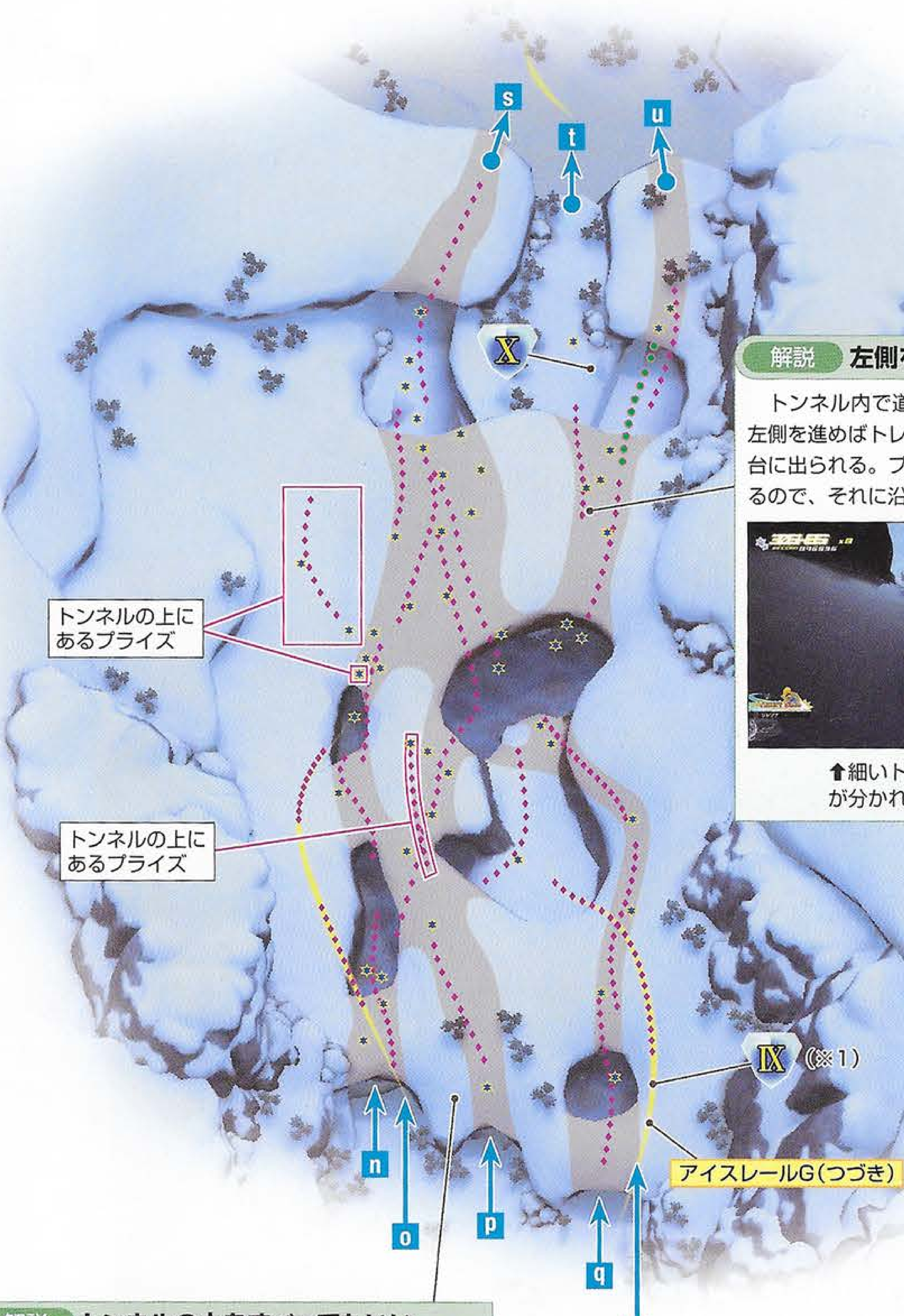
※1……アイスレールの上にある

マップ内の記号の意味
◆ ……スコアプライズ
⬭ ……輪になった10個のスコアプライズ
✱ ……ボーナスプライズ
● ……HPプライズ
Ⅰ ……トレジャープライズ
⌒ ……アイスレール
▬ ……トンネル

区間4



※s～uはP.434へつづく



解説 左側を通って高台へ

トンネル内で道がふたつに分かれており、左側を進めばトレジャープライズXがある高台に出られる。プライズが道なりに並んでいるので、それに沿って進んでいこう。



⬆細いトンネルの真ん中に立つ氷柱が分かれ道の目印だ。

解説 トンネルの上をすべってもいい

区間3でアイスレールを飛び移って上空を進んでいた場合、レールから飛び出したあとさらにジャンプすれば、トンネルの上に着地できる。トンネルの上は障害物が少なく、スムーズに進むことが可能。ただし、手に入るプライズはわずかで、ハイスコアを狙うのには向かない。



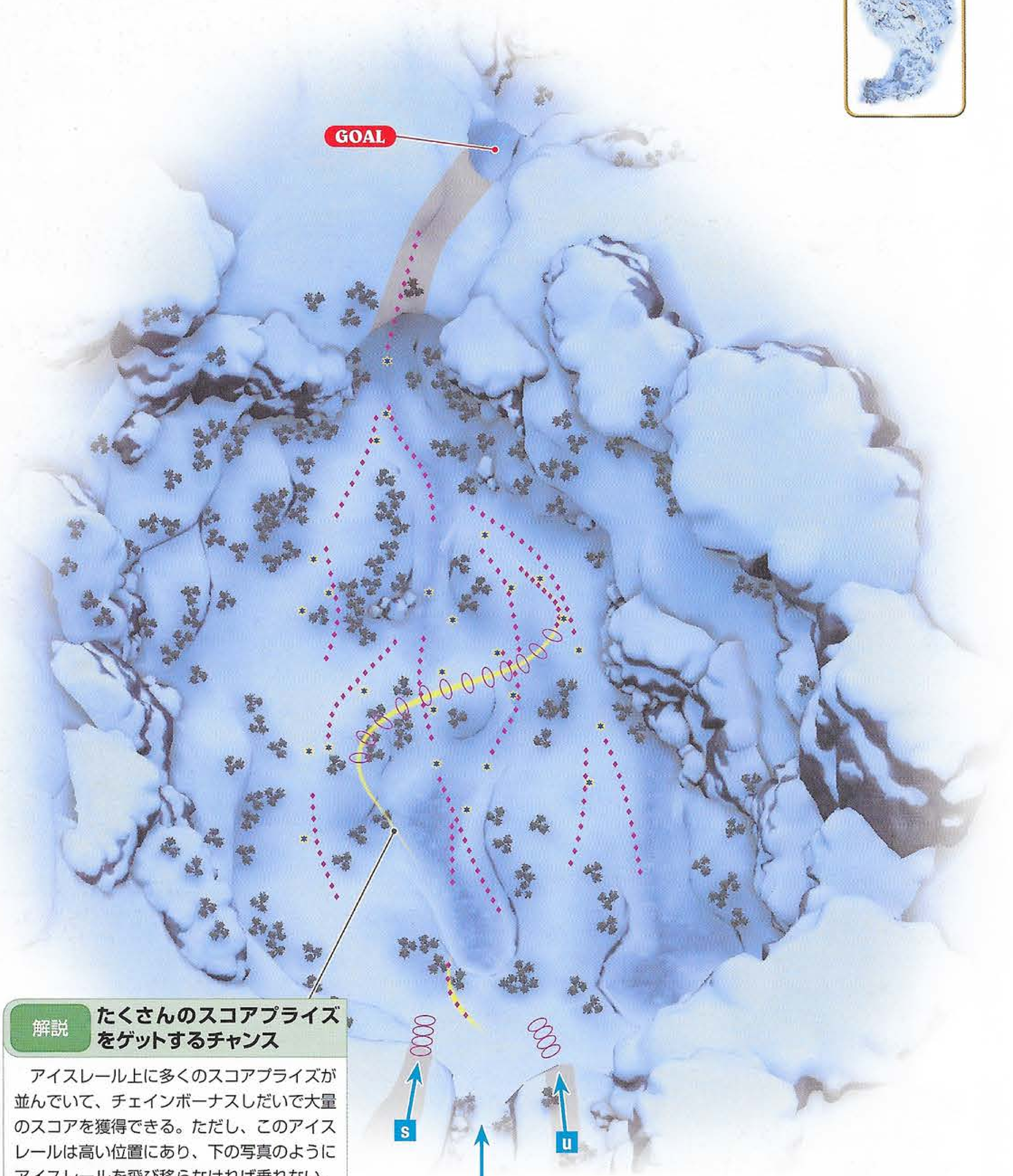
⬅トンネルの上からは、トレジャープライズXの近くに飛び降りられる。



Index

区間5





※s～uはP.433からのつづき

解説 たくさんのスコアプライズをゲットするチャンス

アイスレール上に多くのスコアプライズが並んでいて、チェインボーナスしだいで大量のスコアを獲得できる。ただし、このアイスレールは高い位置にあり、下の写真のようにアイスレールを飛び移らなければ乗れない。



↑手前のアイスレールから飛び出したあと、少し左へ進みながらジャンプして高度を上げよう。

マップ内の記号の意味

- ◆……スコアプライズ
- ○……輪になった10個のスコアプライズ
- ★……ボーナスプライズ
- ⌒……アイスレール
- ▬……トンネル



ミニゲーム 8

ティガーのベジタブルファーム

遊べる時期 100エーカーの森のラビットの家で、野菜畑の看板を調べて野菜を収穫したあと

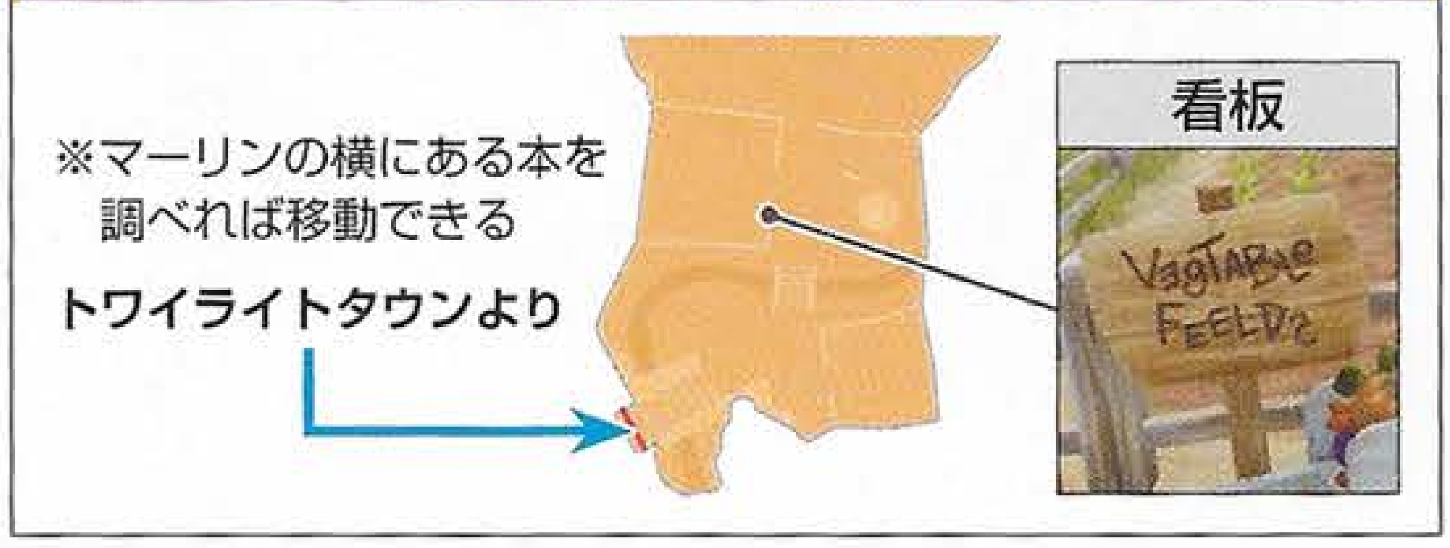
ラビットが住む家の目の前にある野菜畑では、さまざまな野菜が収穫の時期を迎えている。ティガーの力も借りて、ラビットとともに収穫を行なおう。

基礎知識 仲間たちと協力して野菜を収穫

『ティガーのベジタブルファーム』は、右記の場所にある野菜畑の看板を調べればスタートできる。100秒の制限時間のあいだに、ラビットやティガーと一緒に野菜を収穫してスコアをかせごう。ちなみに、以降で紹介するルールは、『ランピーのフルーツキャッチ』(→P.440)や『プーのハニーポット』(→P.442)と共通する部分が多いので、ひととおり理解しておきたい。

ミニゲームをはじめられる場所

100エーカーの森のラビットの家



基本操作 種類や数などを決めて野菜を打ち出す

野菜の収穫は、ソラが野菜を畑に打ち出すことで行なえる(収穫の仕組みはP.436を参照)。下記の操作で、野菜の種類、方向、数を決めて打ち出そう。野菜を打ち出す方向と数は、打ち出す前に画面に表示されるので、それを目安にするといい。なお、いったん◎ボタンを押しはじめると、野菜の種類を変更したり発射を取りやめたりはできない点に注意。

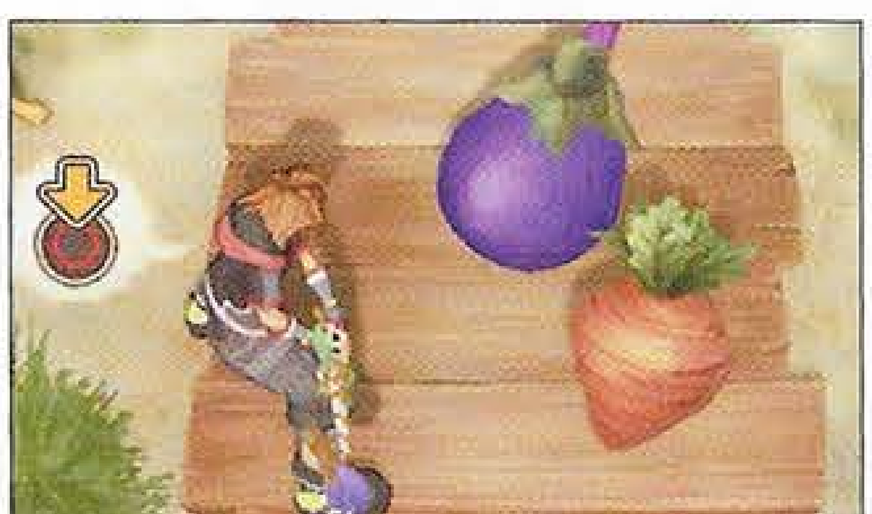


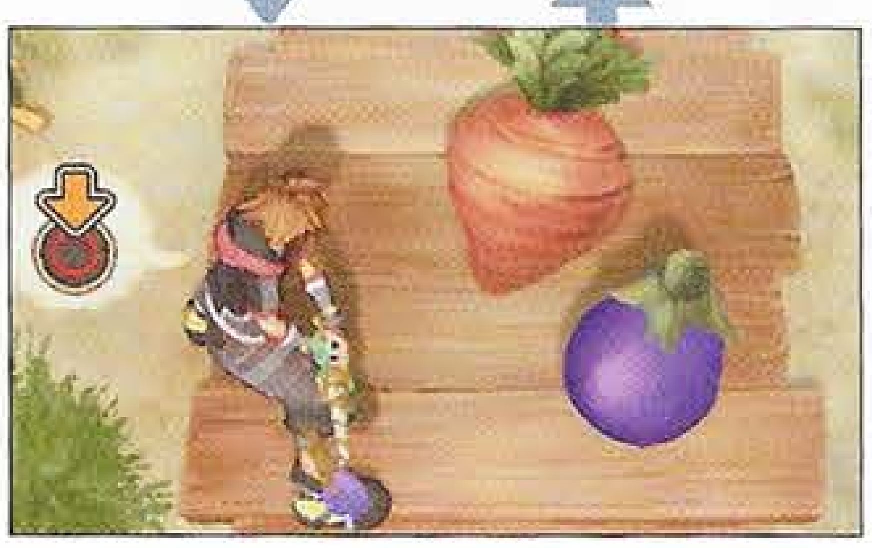
⬅打ち出す予定のものと同じ種類の畑の野菜は、少し大きく表示される。

野菜を打ち出すときに変更できるもの

打ち出す野菜の種類

ソラが打ち出せる野菜(手玉)はふたつ。L1かR1ボタンを押すと、手玉をもう片方の野菜と入れかえることができる。





打ち出す方向

野菜を打ち出す方向は、左スティックまたは方向キーの左右で、特定の範囲内の角度から自由に決められる(左スティックでは向きをすばやく変更でき、方向キーでは向きの微調整を行ないやすい)。打ち出す野菜が畑の左右の端にぶつかる場合、野菜は跳ね返って進む。

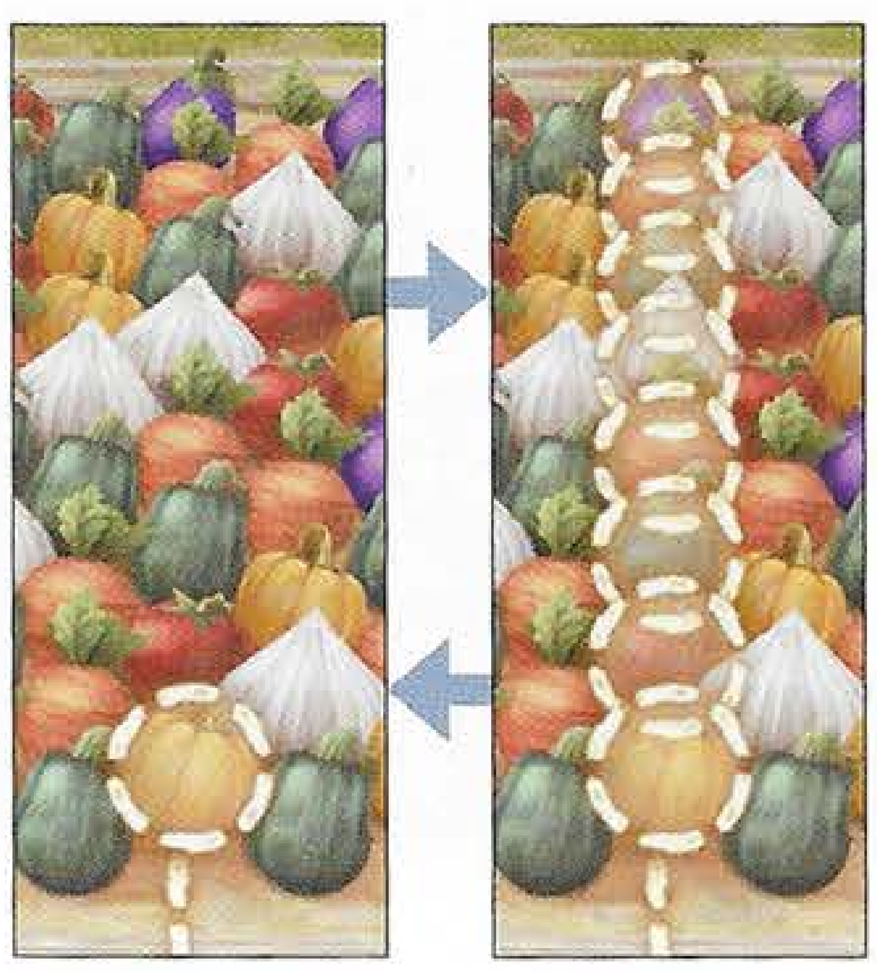




⬆左向きの角度と右向きの角度の限界は、それぞれ写真のとおり。

打ち出す野菜の数

◎ボタンを押しているあいだは、打ち出す野菜の個数が「1→2→3→4→8→4→3→2→1」の順番で増減をくり返す(5~7個を打ち出すことはできない)。◎ボタンを離すと、その瞬間の数だけ野菜を発射する。



野菜の収穫の流れ

1 畑の野菜が弾き飛ばされる



野菜を打ち出すと、その軌道上にあった畑の野菜は弾き飛ばされて、打ち出した野菜に置きかえられる。弾き飛ばされた野菜は収穫され、画面左下の桶に入る。また、打ち出さなかったほうの手玉の野菜がソラの手元に移動し、新たな手玉が1個補充される。



2 5個以上隣り合った野菜が収穫



野菜が置きかわったことにより、同じ種類のものが5個以上隣り合う(以下「つながる」)場合は、それらの野菜も追加で収穫されて1と同じ桶に入る。

3 収穫の影響で畑の野菜が移動



畑の野菜が減ったぶん、残ったものが画面の下側へ自動的に詰められる。上側のスペースには新たな野菜が出現するので、畑の野菜の数は減らない。

条件を満たして野菜を収穫すると「チェイン」が発生

上の図の2のようにして野菜がつながって消えたときは、「チェイン」が発生する。チェインが起きて野菜が移動し、ふたたび野菜がつながった場合は、再度チェインが発生してチェイン数が増えていくのだ。チェインについては、右記のことも覚えておこう。



←チェイン数は、スコアの下に表示される。チェイン終了時には、そのときのチェインで得られたスコアの合計も確認可能。

チェインについて覚えておきたいこと

- チェイン数は、協力ゲージ(→P.437)やスコア(→P.438)に影響する
- チェインがつづいているあいだは、残り時間が減らない
- 同時に複数の場所で野菜の収穫が起こった場合、チェイン数はその場所の数ぶん増える

特定のタイミングでラビットも収穫を行なう

画面左下には桶が6個並んでおり、左端の桶の上には「ラビットが狙っている野菜」のマークが表示される。これらの桶は、チェインが終わるたびに、右から順に1個ずつ消えていく。5個目が消えた直後には、マークで示された野菜をラビットが畑からすべて収穫し、6個目の桶に入れてくれるのだ。このときの収穫は、直前の収穫からチェインがつながり、チェインが終わって桶が全部なくなると、ふたたび6個の桶と、ラビットが狙う野菜のマークが現れる(マークは、畑にある数が少ない野菜になりやすい)。



↑野菜を打ち出してチェインを発生させると、収穫した野菜が桶に入り、その桶は画面外へ消える。



↑桶が残り1個になった時点で、マークで示された野菜をラビットが一気に収穫してくれるのだ。

協力ゲージ ティガーが野菜の収穫に協力してくれる

画面右下には「協力ゲージ」があり、チェインが発生するたびにたまっていく。ゲージが満タンになると、△ボタンでゲージを1本分消費して、ティガーに野菜を収穫してもらえるようになるのだ。ゲージの増加量は、右下のふたつの表のとおりで、1チェイン目の増加量は、2チェイン目以降よりも非常に大きい(数字は画面には表示されない)。ゲージは1本につき4000で満タンになり、最大で2本分までためられる。2本分たまっていれば、同じターン(野菜を打ち出してから一連の収穫が終わるまで)に2回ティガーに協力を頼むことも可能だ。

ティガーの協力について覚えておきたいこと

- 協力の効果(下記を参照)が発動すると、チェイン数が1増え、残り時間の減少も止まる。協力後に野菜がつながれば、さらにチェイン数が増えていく
- 野菜を打ち出すために○ボタンを押しているあいだは、△ボタンを押しても協力を頼めない
- 野菜が収穫されている最中に△ボタンを押した場合は、つながった野菜の収穫が終わった直後に効果が発動し、そこからチェインがつながる
- 同じターンに2回発動した場合、2回目の発動では1回目よりも効果が強くなる





↑ティガーを呼んだときは、「ADDITIONAL BONUS」と表示される。同じターンで2回協力してもらった場合、2回目の表示は少し華やかに。




↑協力ゲージの色は、1本目が青、2本目が黄色(2本目は1本目の上に重なって表示)。ゲージが1本分たまると△ボタンのマークが、2本分たまると風船が表示される。

1チェイン目の協力ゲージの増加量

※ラビットが狙っている野菜が畑に何個あるか(下記の「野菜の数」と、たまるゲージが1本目と2本目のどちらであるかによってゲージの増加量が変わる

野菜の数	ゲージの増加量		野菜の数	ゲージの増加量	
	1本目	2本目		1本目	2本目
19個以下	560	406	30個	4400	3190
20～22個	600	435	31個	4800	3480
23個	960	696	32個	5200	3770
24個	1120	812	33個	5600	4060
25個	1360	986	34個	6000	4350
26個	2000	1450	35個	6400	4640
27個	3000	2175	36個	6800	4930
28個	3600	2610	37個	7200	5220
29個	4000	2900	38個以上	7600	5510

2チェイン目以降の協力ゲージの増加量

※チェイン数に応じてゲージの増加量が変わる

チェイン数	2	3～4	5以上
ゲージの増加量	40	24	12

ティガーの協力の効果

△ボタンを押すと、畑のなかに飛びこんだティガーが、柵にぶつかりながら畑を1周ちょっと駆けまわり、進路上にある野菜を弾き飛ばして収穫してくれる。また、同じターンで2回目に発動したときには、ティガーが畑を2周まわるので、1回目よりも収穫する野菜の数が少し多い。



↑協力を頼むとティガーが畑の手前に姿を現し、右上か左上のどちらかに直進する。



↑柵にぶつかって跳ね返りつつ、通った部分の野菜を収穫していく(ルートは複数あり、写真の矢印はその一例)。

スコア&リザルト　一度に収穫した野菜の数がスコアに大きく影響

ミニゲーム中は、下の表の条件を満たしたときにスコアが得られる。野菜を収穫したさいのスコアは、一度に収穫した数が多くなるにつれ、飛躍的に伸びていくのが特徴だ。リザルトでは、ティガーによるボーナスを含めた「トータルスコア」によって、評価と入手できるものが決まる(リザルトの各項目の意味は下記を参照)。なお、野菜を1個も収穫しなかった場合は、「FAILED」と表示されて失敗になる。

ミニゲーム中に得られるスコアの決まりかた

条件	得られるスコア
ソラやラビットの行動で野菜が収穫される	野菜を打ち出したときは「弾き飛ばした野菜の数」、打ち出したあとの収穫時は「一度に収穫した野菜の数」に応じた値(表1を参照)
チェインが終わる	チェイン数に応じた値(表2を参照)
ティガーの協力で野菜が収穫される	野菜1個につき20

リザルトの項目の意味

SCORE
ゲーム中に得たスコア

ADDITIONAL BONUS
ティガーに1回協力してもらうたびに500増える(1ターンに2回発動したときの2回目は700増える)。



TOTAL SCORE
「SCORE」と「ADDITIONAL BONUS」の合計。

BEST SHOT
1ターンで得られたスコアの最大値。

表1 一度に収穫した野菜の数とスコアの対応

野菜の数	スコア	野菜の数	スコア
1個	1	20個	380
2個	3	21個	520
3個	6	22個	685
4個	10	23個	875
5個	15	24個	1275
6個	21	25個	2075
7個	28	26個	3275
8個	36	27個	5075
9個	45	28個	7475
10個	55	29個	10475
11個	67	30個	14275
12個	81	31個	18875
13個	97	32個	24275
14個	115	33個	30475
15個	135	34個	37475
16個	160	35個	45475
17個	190	36個	54475
18個	225	37個	64475
19個	265	38個	74475

※39個以降は、1個につきスコアが10000ずつ増えていく

表2 チェイン終了時に加算されるスコア

チェイン数	スコア	チェイン数	スコア	チェイン数	スコア
1	0	5	550	9	970
2	100	6	700	10	1000
3	220	7	820	11	1030
4	370	8	910	12	1060

※13チェイン以降は、1チェインにつきスコアが30ずつ(21チェイン以降は1ずつ)増えていく

リザルトでの評価と入手できるもの

評価	トータルスコア	入手できるもの
FANTASTIC	35000以上	5種類の野菜(下記参照)
COOL	25000～34999	4種類の野菜(下記参照)
GOOD	15000～24999	3種類の野菜(下記参照)
	1～14999	オールキュア

コラムポータル　リザルトで入手できる野菜の種類と数は収穫数で決まる

リザルトで入手できる野菜の種類は、ミニゲーム中にどの種類の野菜を多く収穫したかで変わる。収穫数が多い順に野菜に順位がつけられ、その上位から3～5種類(何種類になるかは評価ごとに異なる)の野菜が手に入るのだ。また、入手できる個数は、収穫数の順位に応じて右の表のように決まる。なお、収穫数が同じ野菜があった場合は、「ニンジン>ナス>ニンニク>カボチャ>トマト>ズッキーニ」の順に優先されるため、1位の野菜が2種類になったりすることはない。

収穫数の順位ごとの野菜の入手数

評価	収穫数の順位ごとの野菜の入手数				
	1位	2位	3位	4位	5位
FANTASTIC	5個	3個	2個	1個	1個
COOL	3個	2個	1個	1個	―
GOOD(※1)	1個	1個	1個	―	―

※1……トータルスコアが15000～24999のとき

アドバイス　ラビットが狙っている野菜に注目していこう

FANTASTICの評価にこだわらないのであれば、野菜を毎回斜めに8個打ち出して多くの野菜の位置を動かし、協力ゲージが2本分たまったらティガーに2回連続で協力してもらうことをくり返すだけでOK。獲得スコアには、ラビットによる野菜の収穫が大きく影響するので、より高いスコアを目指すなら、以下の2点にも気をくばりたい。



⬅ソラが野菜を8個打ち出せば、かならずチェインが発生する。

ラビットが狙っている野菜を減らさないように野菜を打ち出す

野菜を打ち出すときは、画面左下に表示された「ラビットが狙っている野菜」をなるべく弾き飛ばさない方向を選ぼう。そうすれば、彼が狙っている野菜は畑に残り、新たに出現したぶんだけ増えていく。ラビットが狙っている野菜を増やすことで得られるメリットは、右記のとおり。ラビットが一度に収穫した野菜の数が27個を超えるとスコアは大幅にアップするので、打ち出すときに多少時間を使ってでも、ラビットが狙っている野菜を減らさないようにするのがオススメだ。

ラビットが狙っている野菜を増やすメリット

- ラビットによる収穫で得られるスコアを高くしやすい(左ページの表1を参照)
- 協力ゲージがたまりやすくなるので(→P.437)、ティガーに協力してもらう回数を増やせる



⬆ラビットが狙っている野菜が畑の左右に多いときは、正面に向けて打ち出すと、それらの野菜を残しやすい。



⬅一度に29個以上収穫すると、獲得できるスコアは1万を超える。

ティガーに協力してもらうタイミングを考える

ティガーに協力を頼めば、多少スコアを増やせるが、助けてもらうのを避けたいタイミングもある。具体的には、ラビットが狙っている野菜が多いときに協力を頼むと、たいていの場合、それらの野菜が減ってしまう。協力してもらうのは、ラビットが狙っている野菜が少ないときにしよう。



⬅ラビットが狙っている野菜を増やすために、畑の野菜を入れかえたいときに協力を頼むといい。

コラムポータル　100エーカーの森の物語中で挑戦するときのちがい

物語中で野菜の収穫を行なうとき(→P.306)は、スコアと制限時間がなく、野菜を合計で500個以上収穫すればクリアとなる。方向と数を決めて野菜を打ち出す操作に慣れつつ、協力ゲージが2本分たまったらティガーに連続で協力を頼み、多くの野菜を収穫してもらおう。クリア時には、6種類の野菜が1個ずつ手に入る。



⬅それまでに収穫した野菜の数は、画面の右上を見ればわかる。

Index



ミニゲーム 9

ランピーのフルーツキャッチ

遊べる時期 100エーカーの森のラビットの家で、果樹園の看板を調べて果物を収穫したあと

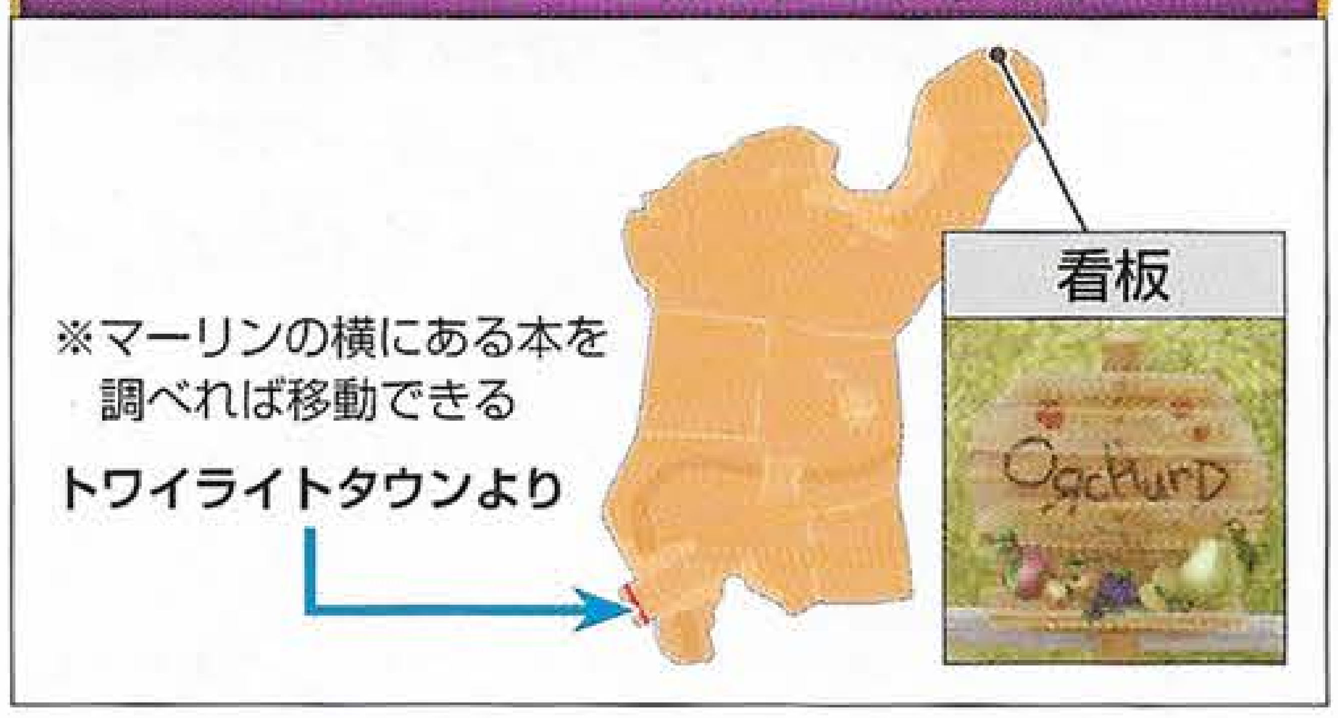
果物が大好きなランピーと一緒に、果樹園のリンゴなどを収穫していく。ランピーにタイミング良く協力してもらうことが、ハイスコアを獲得するためのカギとなる。

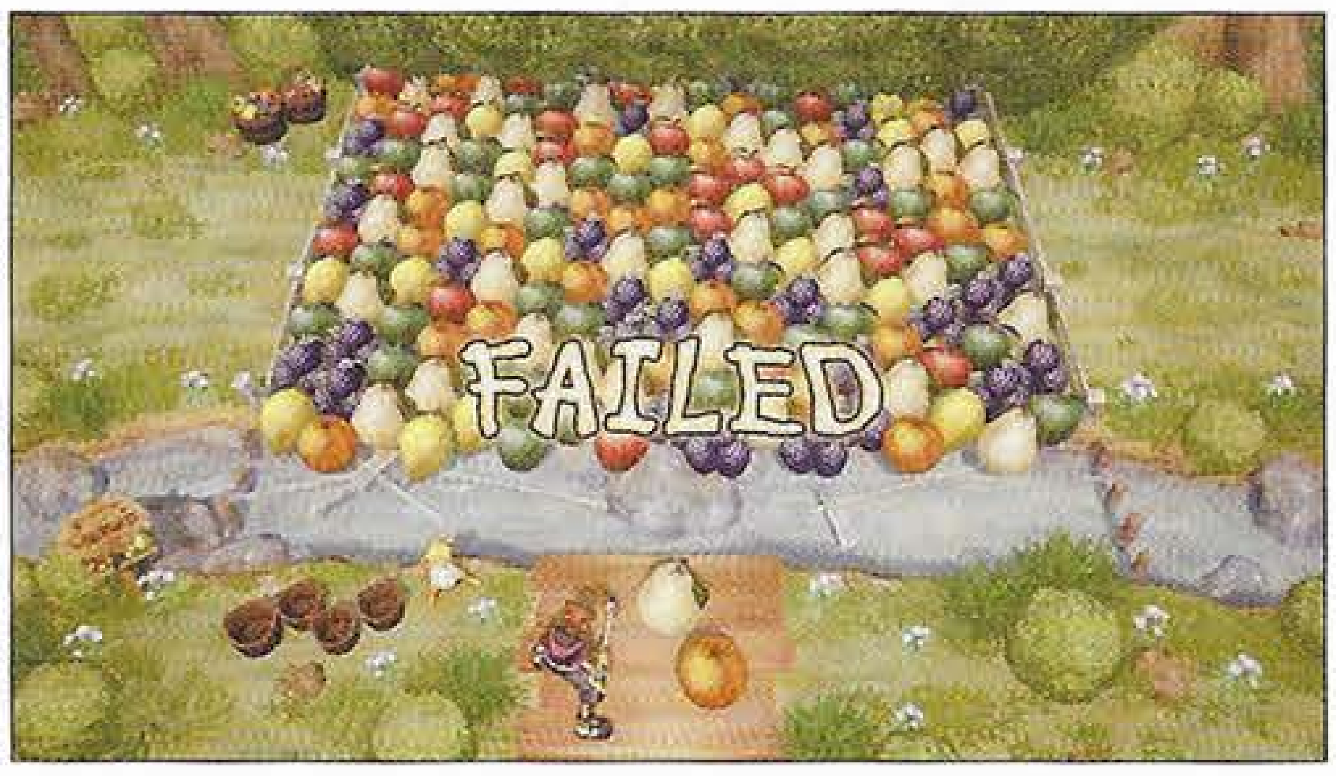
基本ルール 果物を川に落とさずにランピーたちと収穫

『ランピーのフルーツキャッチ』をはじめるには、下の図で示した場所にある果樹園の看板を調べればOK。収穫するのは野菜ではなく果物だが、基本的なルールは『ティガーのベジタブルファーム』（以下『ベジタブルファーム』／→P.435）と共通。ただし、以降で紹介する点が異なるので、ちがいをよく覚えておこう。果樹園の果物が増えて川に落ちると、その時点で失敗になってしまうのが大きな特徴だ。

ミニゲームをはじめられる場所

100エーカーの森のラビットの家





⬆果樹園の下側には柵がなく、川が流れている。川のなかに果物が落ちないように収穫を進めていこう。

『ベジタブルファーム』と異なる点❶ 果樹園内の果物の数が増えていく

このミニゲームでは、スタート直後に出現している果物は横7列で、『ベジタブルファーム』の横8列よりも少ない。しかし、ある程度時間が過ぎると、すべての果物が少しのあいだ揺れたのち、画面上側に新たな果物の列が追加され（右記参照）、もともとあった果物が1列下へ押し下げられるのだ。果物が9列出現しているときに新たな列が追加されると、ソラの前方を流れる川に果物が落ち、失敗となってしまう。そうなる前に、右ページのようにランピーに助けてもらって列を減らそう。

果物の列の増加について覚えておきたいこと

- 果物が揺れはじめるまでの時間は、果樹園内の果物の列や、残り時間が少ないほど短い
- 果物が約2秒揺れると、果物の列が一番上に追加される（果物を打ち出してから収穫が終わるまでの、果物が揺れない時間はカウントされない）
- 果物が揺れはじめてから約2秒が経過していても、◎ボタンを押しつづけているあいだは列が追加されない（果物を打ち出して収穫が終わったあとに追加される）



⬆ある程度時間が経過すると、果物が揺れはじめる。果物の列が少ない場合は、すぐに揺れはじめるので注意。



⬆揺れが終わったあとは、画面の上側に果物の列が追加され、果樹園にある果物の数が増える。

『ベジタブルファーム』と異なる点❷ ランピーが収穫に協力してくれる

『ランピーのフルーツキャッチ』でも、協力ゲージがたまっているときに△ボタンを押せば森の仲間が助けてくれるが、現れるのはティガーではなくランピー。ランピーは下の写真のように画面を左右に横切り、複数の列の果物を収穫してくれるのだ。果物の列を減らすにはランピーを呼ぶしかないので、協力ゲージはここぞというときに使うようにしたい。なお、同じターンで2回目に発動した場合は、ランピーが右へ走るときに一番下の列とそのひとつ上の列の、合計2列分の果物を収穫してくれる。



⬆果樹園の横から現れたランピーが左から右へ走り、一番下の列の果物を一気に収穫していく。



⬆そのあとは、少し上に現れて右から左へ走り、残っている果物の下から2列目と3列目を収穫。



⬆空いたスペースを埋めるように果物が下側へ詰まっていき、上側には新たな果物が現れる。

『ベジタブルファーム』と異なる点❸ 各評価に必要なスコアが異なる

リザルトで各評価を得るのに必要なトータルスコアと入手できるアイテムは、右のとおり。手に入る果物の種類と数の決まりかたは、P.438の野菜と同じで(同数だった場合の優先順は、リンゴ>ブラックベリー>レモン>オレンジ>洋ナシ)、たくさん収穫したものほど多く手に入る。なお、リンゴの収穫数は、赤リンゴと青リンゴの収穫数の平均になる。

リザルトでの評価と入手できるもの

評価	トータルスコア	入手できるもの
FANTASTIC	45000以上	5種類の果物
COOL	30000～44999	4種類の果物
GOOD	15000～29999	3種類の果物
	1～14999	オールキュア

アドバイス 果物が多い状態をできるだけ長く維持しよう

スコアをかせぐための基本的な考えかたは、『ベジタブルファーム』の場合と同じ(→P.439)。ラビットが果物をたくさん収穫するには、果樹園の果物はなるべく多いほうがいいので、果物が9列の状態を保ちつつ収穫を進めるのがオススメだ。ランピーに協力を頼むのは、果物が川に落ちそうになったとき(9列ある状況で揺れはじめたとき)だけにしよう。ランピーが減らす果物の列を最小限に抑えられるよう、ゲージが2本分たまっていても、2回連続で助けてもらうのは避けたい。



⬆果物が揺れはじめたら、ランピーに協力を頼む。ラビットの収穫が近いときは、先に果物を打ち出してもいい。

コラムポータル 100エーカーの森の物語中で挑戦するときのちがい

物語中に果樹園で収穫を行なうとき(→P.306)は、スコアと制限時間がなく、果物を700個以上収穫すればクリアとなる。また、果物の列が増えるペースが遅く、協力ゲージをためるのが比較的簡単だ。ただし、果物が川に落ちると失敗になるのは変わらないので、ランピーは積極的に呼ぼう。クリア時には、5種類の果物が1個ずつ手に入る。



⬅協力ゲージが2本分たまっている場合は、2回連続でランピーに助けてもらってもかまわない。



ミニゲーム 10

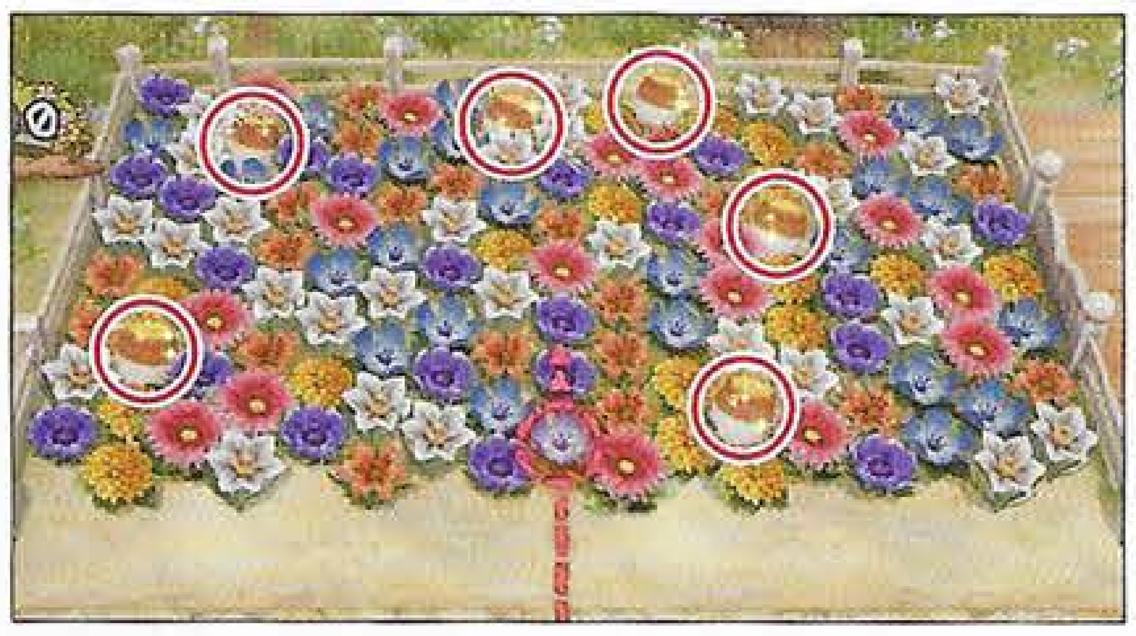
プーのハニーポット

遊べる時期 100エーカーの森のラビットの家で、花畑の看板を調べてハチミツを収穫したあと

ラビットが住む家の近くの花畑で、カラフルに咲いた花を収穫していこう。好成績を収めるためには、プーにハチミツをあげることも欠かせない。

基本ルール ハチミツを集めながら花を収穫していく

『プーのハニーポット』は、100エーカーの森に入ってすぐ右側にある花畑で遊べる。ミニゲームの多くの要素は『ベジタブルファーム』(→P.435)と共通で、異なる点は以降で解説しているとおり。おおまかには、ソラが花を打ち出して花やハチミツを収穫していき、花を収穫したときにはスコアが、ハチミツを収穫したときには残り時間が増える仕組みだ。ハチミツは、花畑にある「ハニーポット」というツボに入っているので、それを割って手に入れよう(ハニーポットの詳細は右ページを参照)。



⬅花畑には、数多くの花に混じって、いくつかのハニーポットが出現する。

ミニゲームをはじめられる場所

100エーカーの森のラビットの家





『ベジタブルファーム』と異なる点① ゴーファーが収穫に協力してくれる

このミニゲームでは、協力ゲージをためるとゴーファーに協力してもらえる。ゴーファーは、地中から現れることを2回くり返し、現れたときには右下の写真のように、出現場所とその周囲にある花やハニーポットを弾き飛ばしてくれるのだ。1度目に現れる位置はランダムだが、2度目はかならずハニーポットの真下から出現するので、ハチミツを収穫可能。なお、同じターンで2回目に協力してもらったときは、ゴーファーが3連続で地中から現れ、最後のみ、かならずハニーポットの真下から出現する。



⬅たとえば、この写真でハニーポットの場所からゴーファーが出現したときは、囲んでいる部分の花やハニーポットが合計7個弾き飛ばされる。



⬆ゴーファーは、穴を掘って花畑に出現。穴の周辺の花は収穫され、ハニーポットは割れてハチミツが手に入る。



⬆いったん地中にもぐり、別の場所に掘った穴から再度現れる。このとき、穴の真上は確実にハニーポットだ。



『ベジタブルファーム』と異なる点❷ 条件を満たすと残り時間が増加

『プーのハニーポット』は、ゲーム開始時だと制限時間が30秒しかない。しかし、ハニーポットを割って「ハニーレベル」を上げると、残り時間をどんどん増やしていくことが可能だ(詳細はつぎの項目を参照)。ちなみに、残り時間の上限は100秒で、それを超えたぶんは切り捨てられてしまう。



『ベジタブルファーム』と異なる点❸ 「ハニーゲージ」や「ハニーレベル」がある

花畑にあるハニーポットは、参考1の特徴を持つ。花の収穫を行なうなどしてハニーポットを割ると、ハチミツが収穫されて、画面右側の「ハニーゲージ」が増加するのだ。ハニーゲージの外見は右の写真のとおりで、ゲージが満タンの10000(数字は画面に表示されない)までたまれば「ハニーレベル」が上がり、残り時間が増えてゲージはカラになる。

特定のハニーレベルでは、時間の経過とともにハニーゲージが減っていく。ゲージがカラになってもハニーレベルは下がらないが、ハニーレベルを上げて残り時間を増やしたければ、すばやくゲージをためていこう。ハニーゲージの増減についての性質は参考2にまとめている。



⬅ツボのなかの黄色い部分がハニーゲージで、中央に表示されている数字がハニーレベル。ハチミツが収穫されてゲージがツボいっぱいになると、ハニーレベルが上がって残り時間が増える。



⬆ハニーポットに当たると花は跳ね返るので、打ち出す花の進みかたが少し複雑な形になることも。

参考1 ハニーポットのおもな特徴

- 打ち出した花で弾き飛ばすことができない(打ち出した花がハニーポットにぶつかると、花は柵にぶつかったときと同様に跳ね返る。真下からハニーポットにぶつかった場合は、その場所で花が止まる)
- 一番下の列まで移動するか、ゴーファーに弾き飛ばされると、割れてハチミツが収穫される
- 花が収穫されたり、ハニーポットが割られたりすると、花と同様に補充される(参考3)

参考2 ハニーゲージの増減についての性質

ゲージの増加について

- ハチミツを収穫したときのゲージの増加量は、ハニーレベルごとに異なる(P.444の表を参照)
- チェインがつながっているあいだにハニーポットを合計で2個以上割ると、2個目以降のゲージの増加量が参考4の倍率でアップする
- ハニーゲージが10000を超えて増えたぶんは、つぎのハニーレベルに持ち越される

特定のハニーレベルでのゲージの減少について

- ゲージの減少スピードは、ハニーレベルごとに異なる(P.444の表を参照)
- チェインがつながっていたり、ゴーファーに協力してもらっていたりして、残り時間の減少が止まっているあいだは、ハニーゲージが減らない
- ゲージがカラになると、それ以上ゲージは減らない(ハニーレベルが下がることはない)

参考3 ハニーポットの補充について覚えておきたいこと

- 花畑に同時に出現するハニーポットの数には上限があり、上限を超えて補充されることはない
- 花とハニーポットのどちらが補充されるかはランダムで決まるので、花畑にあるハニーポットの数が、一時的に上限よりも少なくなる場合がある
- ハニーレベルが上がると、花畑に同時に出現するハニーポットの数の上限が増える(参考5)

参考4 ハニーゲージの増加量の倍率

チェイン中に割ったハニーポットの数	倍率
2個目	1.2倍
3個目	1.3倍
4個目	1.8倍
5個目以降	3倍

参考5 ハニーポットの出現数の上限

ハニーレベル	上限
1〜20	5個(※1)
21〜39	6個
40〜80	7個
81〜99	8個

※1……ミニゲーム開始時は6個出現している

ハニーレベルに関係するデータ

※各項目の意味は以下のとおり
- ●残り時間の増加量……そのハニーレベルに上がったときに増える残り時間の秒数(残り時間の上限は100秒)
- ●ハニーゲージの増加量……そのハニーレベルでハニーポットを1個割ったときに増えるハニーゲージの量
- ●ハニーゲージの減少ペース……そのハニーレベルでハニーゲージが1秒間に減る量。「——」は減少しないことを示す

※ハニーレベルが99のときにハニーゲージが満タンになると、ふたたびハニーレベルが99になる(残り時間が25秒増えてゲージがカラになる)

ハニーレベル	残り時間の増加量	ハニーゲージの増加量	ハニーゲージの減少ペース	ハニーレベル	残り時間の増加量	ハニーゲージの増加量	ハニーゲージの減少ペース	ハニーレベル	残り時間の増加量	ハニーゲージの増加量	ハニーゲージの減少ペース
1	——	10000	——	34	15	2000	——	67	5	1800	60
2	80	4500	——	35	25	2000	2000	68	5	1800	95
3	20	3600	——	36	10	1800	55	69	5	1800	95
4	20	2700	——	37	10	1800	55	70	5	800	5000
5	20	2000	——	38	10	1800	90	71	80	5000	——
6	20	2000	25	39	10	1800	90	72	5	4000	——
7	15	2000	25	40	10	1000	4000	73	5	3000	——
8	15	2000	50	41	40	5000	——	74	5	2000	——
9	15	2000	50	42	15	4000	——	75	30	2000	2500
10	15	3000	1000	43	15	3000	——	76	5	1800	60
11	50	7000	——	44	15	2000	——	77	5	1800	60
12	15	4000	——	45	25	2000	2000	78	5	1800	95
13	15	3000	——	46	10	1800	60	79	5	1800	95
14	15	2000	——	47	10	1800	60	80	5	800	7000
15	25	3000	1000	48	5	1800	95	81	100	5000	——
16	15	1800	40	49	5	1800	95	82	2	4000	——
17	15	1800	40	50	5	800	4000	83	2	3000	——
18	10	1800	70	51	100	5000	——	84	2	2000	——
19	10	1800	70	52	10	4000	——	85	9	2000	2500
20	10	2000	2000	53	10	3000	——	86	2	1800	60
21	45	5000	——	54	10	2000	——	87	2	1800	60
22	15	4000	——	55	30	2000	2000	88	2	1800	95
23	15	3000	——	56	5	1800	60	89	2	1800	95
24	15	2000	——	57	5	1800	60	90	2	700	7000
25	10	1800	——	58	5	1800	95	91	50	5000	——
26	10	1800	50	59	5	1800	95	92	5	4000	——
27	10	1800	50	60	5	800	5000	93	5	3000	——
28	10	1800	80	61	80	5000	——	94	5	2000	——
29	10	1800	80	62	10	4000	——	95	10	2000	2500
30	10	1500	3000	63	10	3000	——	96	5	1800	60
31	45	5000	——	64	10	2000	——	97	5	1800	60
32	15	4000	——	65	20	2000	2000	98	5	1800	95
33	15	3000	——	66	5	1800	60	99	25	5000	105

『ベジタブルファーム』と異なる点❹ 各評価に必要なスコアが異なる

リザルトで各評価を得るのに必要なトータルスコアおよび手に入るアイテムは、下の表のとおり。ハニーレベルは評価に影響しておらず、スコアさえ高ければ良い評価を得ることが可能だ。

リザルトでの評価と入手できるもの

評価	トータルスコア	入手できるもの
FANTASTIC	60000以上	ハチミツ×6
COOL	40000～59999	ハチミツ×3
GOOD	20000～39999	ハチミツ
	1～19999	オールキュア



⬆ハチミツは、このミニゲームでしか手に入らない貴重な食材なので、一度にたくさん入手したいところ。

アドバイス 残り時間の長さを考えつつ花を収穫していこう

スコアは、おもに花を収穫したときに得られるものの、ハニーポットを割ってハニーレベルを上げ、残り時間を増やさなければ、高いスコアは望めない。基本的には、ハニーポットを割ることを優先するといいが、残り時間は100秒が上限で、それを超えたぶんは切り捨てられてしまう。残り時間が上限を超えそうなときは、ハニーポットをなるべく割らないようにしながら、花を収穫することを目指そう(下記の例を参照)。

ハニーポットを割らずに花を収穫するべき状況の例

例 ミニゲームのスタート直後

残り時間は30秒で、ハニーレベルを上げる(ハニーポットを1個割る)と80秒増える。スタートから10秒以内にハニーレベルを上げると、上限の100秒を超えたぶんが切り捨てられてしまうので、最初の10秒はハニーポットを割らないのがベスト



↑ハニーポットを割るには、発射する方向を毎回調整して、ポットの下を通るように花を打ち出すのが基本。



↑正面方向で上のほうにあるハニーポットは、花の数を最大にして打ち出せば割ることができる。

ハニーゲージが速く減るときの対処法

ハニーレベルが5の倍数(5と25をのぞく)のときは、ハニーゲージの減りが非常に速く、ゲージを一気に満タンにしなければ、ハニーレベルが上がらない。あらかじめ協力ゲージを2本分ためておき、ゴーファーにも手伝ってもらいながら、1ターンで多くのハニーポットを割ろう(割る必要がある個数は下の表を参照)。ハニーレベルが10か15のときは、ハニーポットを割った直後に2回連続でゴーファーに協力を頼めば、ポットが合計で3個以上割れ、確実にハニーレベルを上げられる。合計で4個以上割りたいなら、下の写真の方法などでハニーポットを2個以上割った直後に、ゴーファーに2回連続で協力してもらえばOKだ。



↑花を収穫して、いくつかのハニーポットを、下から2〜3列目あたりまで移動させる。



↑同じ種類の花を1個ずつ打ち出すなどして、それらのハニーポットの下の花をつなげて収穫。

ハニーゲージを満タンにするために1ターンで割る必要があるハニーポットの数

ハニーレベル	割る必要がある数	ハニーレベル	割る必要がある数
10	3個	40	6個
15	3個	45	4個
20	4個	50以降	レベルの1の位がゼロのときは7個、5のときは4個
30	5個		
35	4個		

コラムポータル 100エーカーの森の物語中で挑戦するときのちがい

物語中(→P.306)ではスコアやハニーレベルがなく、120秒以内にハニーゲージを満タンにすればクリアとなる(満タンにできなかった場合は失敗)。ハニーポットを割ったときのハニーゲージの増加量は1000で、1ターンに2個以上ポットを割らなくても、全部で10個割ればクリアが可能だ。クリア後には、ハチミツが1個手に入る。



↑制限時間は長めなので、落ち着いてハニーポットの下の花を収穫しよう。



ミニゲーム 11

フラッシュトレーサー

遊べる時期	サンフランソウキョウをクリアしたあと

ARデバイスに表示されたリングを通ってスコアを競うゲーム、それが『フラッシュトレーサー』だ。さまざまなアクションを駆使して、中心街を駆けまわろう。

基本ルール　チェックポイントをつぎつぎと通過してゴールを目指す

サンフランソウキョウでは、夜の中心街で『フラッシュトレーサー』が遊べる。『フラッシュトレーサー』には2種類のコースがあり、右の図の場所にいるフレッドに話しかけるとAコースに、ゴー・ゴーに話しかけるとBコースに挑戦可能。ちなみに、彼らがガレージにいるときでも(→P.339)、話しかければゲームをはじめられる。

『フラッシュトレーサー』開始後は、チェックポイントがある場所が下の写真の「ロケーションマーカー」で示される。チェックポイントにたどり着くと、つぎのチェックポイントの場所が示されるので、できるだけ短時間でゴールとなる最後のチェックポイントを目指そう。なお、Aコースは、一部のチェックポイントを無視して進んでもクリアできる。



⬅これがロケーションマーカー。数字はチェックポイントまでの距離を示し、ソラの移動に合わせて増減する。

ミニゲームをはじめられる場所

サンフランソウキョウの中心街(夜のみ)



スコア　リングを通ったり敵を倒したりすればスコアを得られる

『フラッシュトレーサー』のプレイ中は、中心街のあちこちにスコアを得られるリングやマトが出現する(右の写真を参照)。リングを通過したり、マトを『ショット』などで破壊したりして、スコアをかせごう。また、一部の場所で現れる下記のハートレスは、倒せば1体あたり500のスコアを獲得可能(ただし、プライズボックスは得られない)。しかも、ネオシャドウ以外の敵はHPが通常時の3分の1程度しかないので、すばやく一掃していくといい。

『フラッシュトレーサー』中に出現するハートレス

AコースとBコースの両方で出現

- シャドウ
- ソルジャー
- ロッドキャノン
- タイヤブレード

Bコースでのみ出現

- ネオシャドウ

『フラッシュトレーサー』中に出現する設置物

AコースとBコースの両方で出現

丸いリング



通過時のスコア 100

八角形のリング



通過時のスコア 250

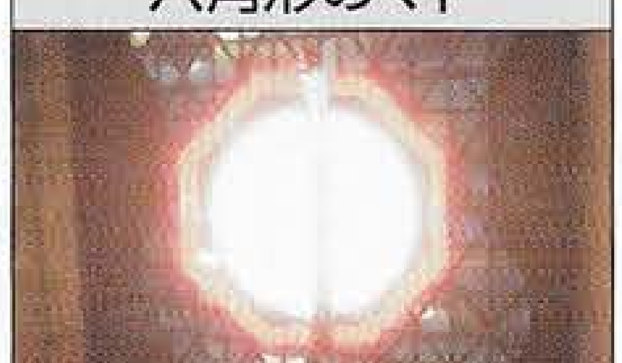
Bコースでのみ出現

丸いマト



破壊時のスコア 150

八角形のマト



破壊時のスコア 200

リザルト タイムボーナスを加えたトータルスコアでランクが決まる

各コースのゴールに到着すると、クリアタイムに応じて下の表のタイムボーナスが得られる。そのあと、トータルスコアをもとにして右の表のようにランクが決まり、それに対応した報酬が手に入るのだ。さらに、AコースとBコースの両方でAランクを達成したときには、「スピードスター」のトロフィーを獲得(もしくは実績を解除)できる。



⬆クリアタイムによっては、タイムボーナスで大幅にトータルスコアを伸ばせる。

トータルスコアに応じたランクと報酬の決まりかた

トータルスコア	ランク	報酬
▼Aコース		
60000以上	A	初回 アトラクションアップ、パワーアップ 2回目以降 スターメダル(※1)
40000～59999	B	マスターメダル(※2)
20000～39999	C	みなぎるしずく
0～19999	D	みなぎるかけら
▼Bコース		
75000以上	A	初回 マジックタイム、マジックアップ 2回目以降 スターメダル(※3)
55000～74999	B	マスターメダル(※4)
35000～54999	C	みなぎるしずく
0～34999	D	みなぎるかけら

※1……『ラストリーヴ』『サンダーアップ』『ダメージアスピル』のいずれかがついている
※2……『サンダーアスピル』『スタンガード』のどちらかがついている
※3……『エアロアップ』『アイテムアップ』『ダークアスピル』のいずれかがついている
※4……『ファイアアスピル』『エアロアスピル』のどちらかがついている

クリアタイムとタイムボーナスの対応

クリアタイム	タイムボーナス	クリアタイム	タイムボーナス	クリアタイム	タイムボーナス	クリアタイム	タイムボーナス
1'29"99以内	45000	1'51"00～1'51"99	42800	2'13"00～2'13"99	35000	2'55"00～2'59"99	21000
1'30"00～1'30"99	44900	1'52"00～1'52"99	42700	2'14"00～2'14"99	34500	3'00"00～3'04"99	20000
1'31"00～1'31"99	44800	1'53"00～1'53"99	42600	2'15"00～2'15"99	34000	3'05"00～3'09"99	19000
1'32"00～1'32"99	44700	1'54"00～1'54"99	42500	2'16"00～2'16"99	33500	3'10"00～3'14"99	18000
1'33"00～1'33"99	44600	1'55"00～1'55"99	42400	2'17"00～2'17"99	33000	3'15"00～3'19"99	17000
1'34"00～1'34"99	44500	1'56"00～1'56"99	42300	2'18"00～2'18"99	32500	3'20"00～3'24"99	16000
1'35"00～1'35"99	44400	1'57"00～1'57"99	42200	2'19"00～2'19"99	32000	3'25"00～3'29"99	15000
1'36"00～1'36"99	44300	1'58"00～1'58"99	42100	2'20"00～2'20"99	31500	3'30"00～3'34"99	14000
1'37"00～1'37"99	44200	1'59"00～1'59"99	42000	2'21"00～2'21"99	31000	3'35"00～3'39"99	13000
1'38"00～1'38"99	44100	2'00"00～2'00"99	41500	2'22"00～2'22"99	30500	3'40"00～3'44"99	12000
1'39"00～1'39"99	44000	2'01"00～2'01"99	41000	2'23"00～2'23"99	30000	3'45"00～3'49"99	11000
1'40"00～1'40"99	43900	2'02"00～2'02"99	40500	2'24"00～2'24"99	29500	3'50"00～3'54"99	10000
1'41"00～1'41"99	43800	2'03"00～2'03"99	40000	2'25"00～2'25"99	29000	3'55"00～3'59"99	9000
1'42"00～1'42"99	43700	2'04"00～2'04"99	39500	2'26"00～2'26"99	28500	4'00"00～4'04"99	8000
1'43"00～1'43"99	43600	2'05"00～2'05"99	39000	2'27"00～2'27"99	28000	4'05"00～4'09"99	7000
1'44"00～1'44"99	43500	2'06"00～2'06"99	38500	2'28"00～2'28"99	27500	4'10"00～4'14"99	6000
1'45"00～1'45"99	43400	2'07"00～2'07"99	38000	2'29"00～2'29"99	27000	4'15"00～4'19"99	5000
1'46"00～1'46"99	43300	2'08"00～2'08"99	37500	2'30"00～2'34"99	26000	4'20"00～4'24"99	4000
1'47"00～1'47"99	43200	2'09"00～2'09"99	37000	2'35"00～2'39"99	25000	4'25"00～4'29"99	3000
1'48"00～1'48"99	43100	2'10"00～2'10"99	36500	2'40"00～2'44"99	24000	4'30"00～4'39"99	2000
1'49"00～1'49"99	43000	2'11"00～2'11"99	36000	2'45"00～2'49"99	23000	4'40"00以上	0
1'50"00～1'50"99	42900	2'12"00～2'12"99	35500	2'50"00～2'54"99	22000		

コラムポータル サンフランソウキョウの物語中で挑戦するときのちがい

物語中では、ソラと一緒にビッグ・ヒーロー6のメンバーがコースを走っており、ときおり姿を見せる。さらに、ソラがつぎに行なうべきことを、通信でヒロが教えてくれるのだ。ただし、クリア時にスコアが記録されず、報酬も得られない。



⬅物語中で挑戦するときは、コースが自動的に選ばれ、かならずAコースを走る。

Index



フラッシュトレーサー
Aコース解説

どれだけクリアタイムを短縮できるかがAランク獲得のカギとなる。クリアに必要なチェックポイントだけを通過していこう。

記号の意味

- ❸ ❶……チェックポイント。数字は通過する順番を示す。通る必要があるものは赤で、通らなくてもいいものは青で示している
- •……丸いリング（◎は丸いリングが縦に連なっている場所）　●……八角形のリング
- ▬……標準的な移動ルート　▭……移動できる範囲

※記載しているリングは、すべてのチェックポイントを通過しながら進んだときに出現するもの。特定のチェックポイントを通らなかった場合は、いくつかのリングが出現しない

チェックポイント❶～❸のマップ



解説2 ファンに乗って飛び上がる

チェックポイント❷を通過すると、上空にたくさんのリングが現れる。リングの下にあるファン（下の写真を参照）に乗れば高く飛び上がれるので、それを利用してリングを通っていこう。なお、この先の高い場所にあるチェックポイントも、ファンに乗って飛び上がることで通過できる。



⬆ファンは緑色のネオン管で囲まれており、送風口の上の部分がキラキラと光っている。

解説1 アーチから飛び降りてもいい

スタート地点の正面にチェックポイント❶や数多くのリングが表示されるが、そちらに行かなくてもクリアは可能。クリアタイムの短縮を狙うなら、すぐにアーチを飛び降りてチェックポイント❸を目指そう。ロケーションマーカーは表示されないが、チェックポイント❸の地点にたどり着けば、特殊レールスライドでチェックポイント❹がある場所へ進めるようになるのだ。



⬆チェックポイント❸の近くに現れるハートレスの群れは、『サンダガ』でまとめて倒すのがオススメ。

解説3 特殊レールスライドで先へ

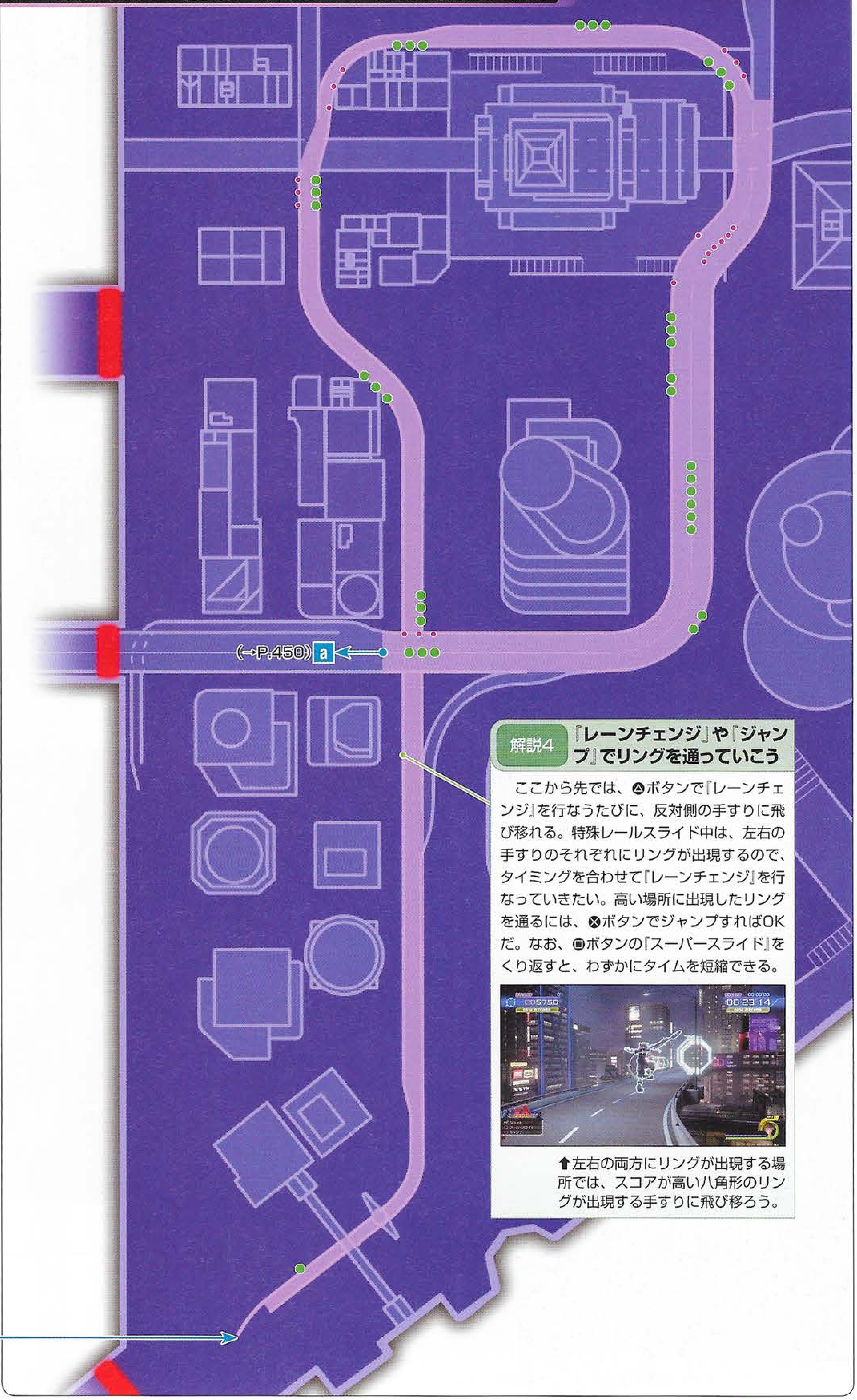
右の写真のマークがある場所でシチュエーションコマンド『乗る』を使えば、特殊レールスライドで手すりの上を進んでいける。ちなみに、ジャンプで手すりに飛び乗っても、特殊レールスライドはできない点に注意。

特殊レールスライドの開始地点





チェックポイント③で特殊レールスライドをはじめたあとのマップ



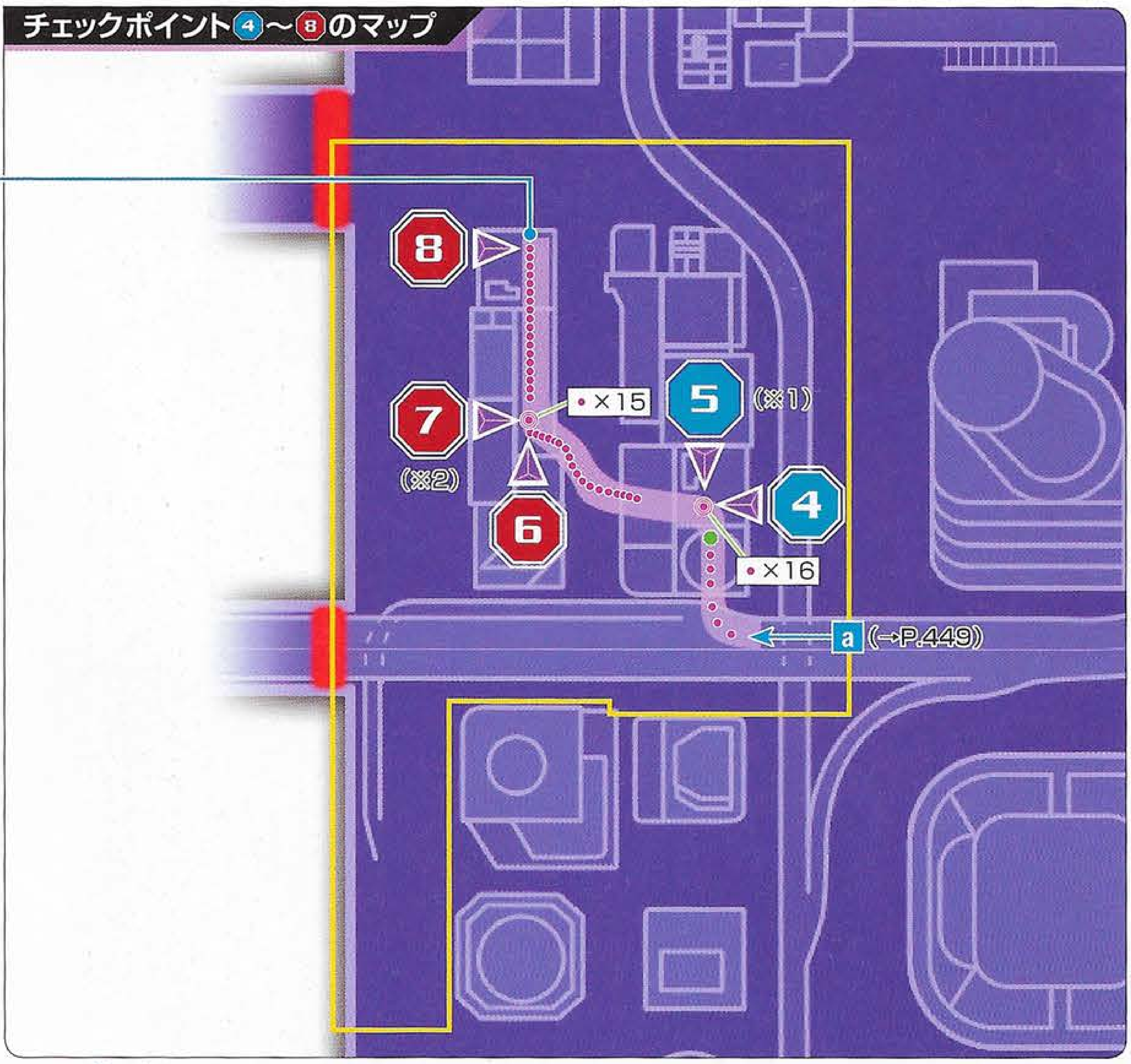
解説4 『レーンチェンジ』や『ジャンプ』でリングを通っていこう

ここから先では、△ボタンで『レーンチェンジ』を行なうたびに、反対側の手すりに飛び移れる。特殊レールスライド中は、左右の手すりのそれぞれにリングが出現するので、タイミングを合わせて『レーンチェンジ』を行なっていきたい。高い場所に出現したリングを通るには、×ボタンでジャンプすればOK だ。なお、□ボタンの『スーパースライド』をくり返すと、わずかにタイムを短縮できる。

⬆左右の両方にリングが出現する場所では、スコアが高い八角形のリングが出現する手すりに飛び移ろう。

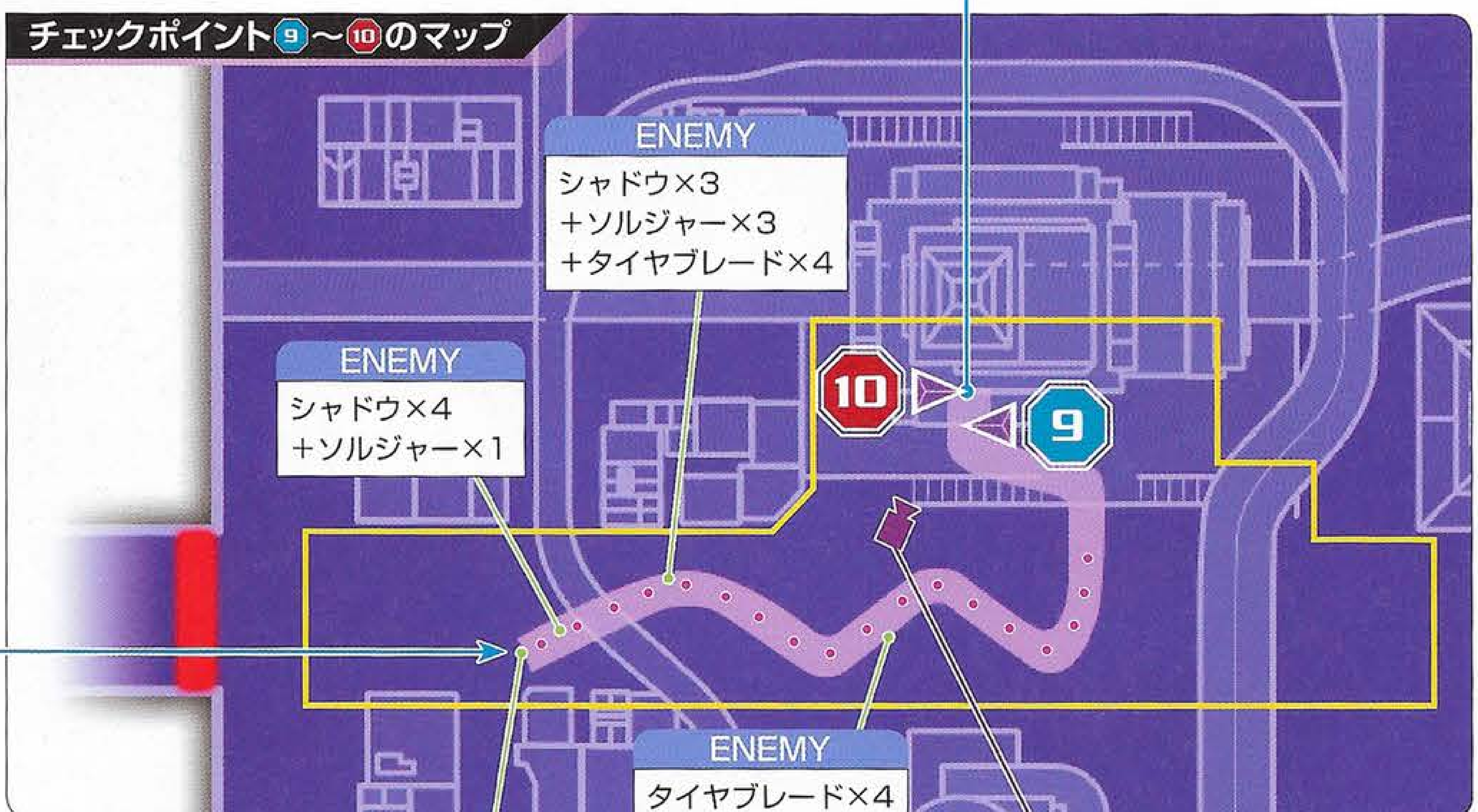
Index

チェックポイント4〜8のマップ



※1……4の上空にある
※2……6の上空にある

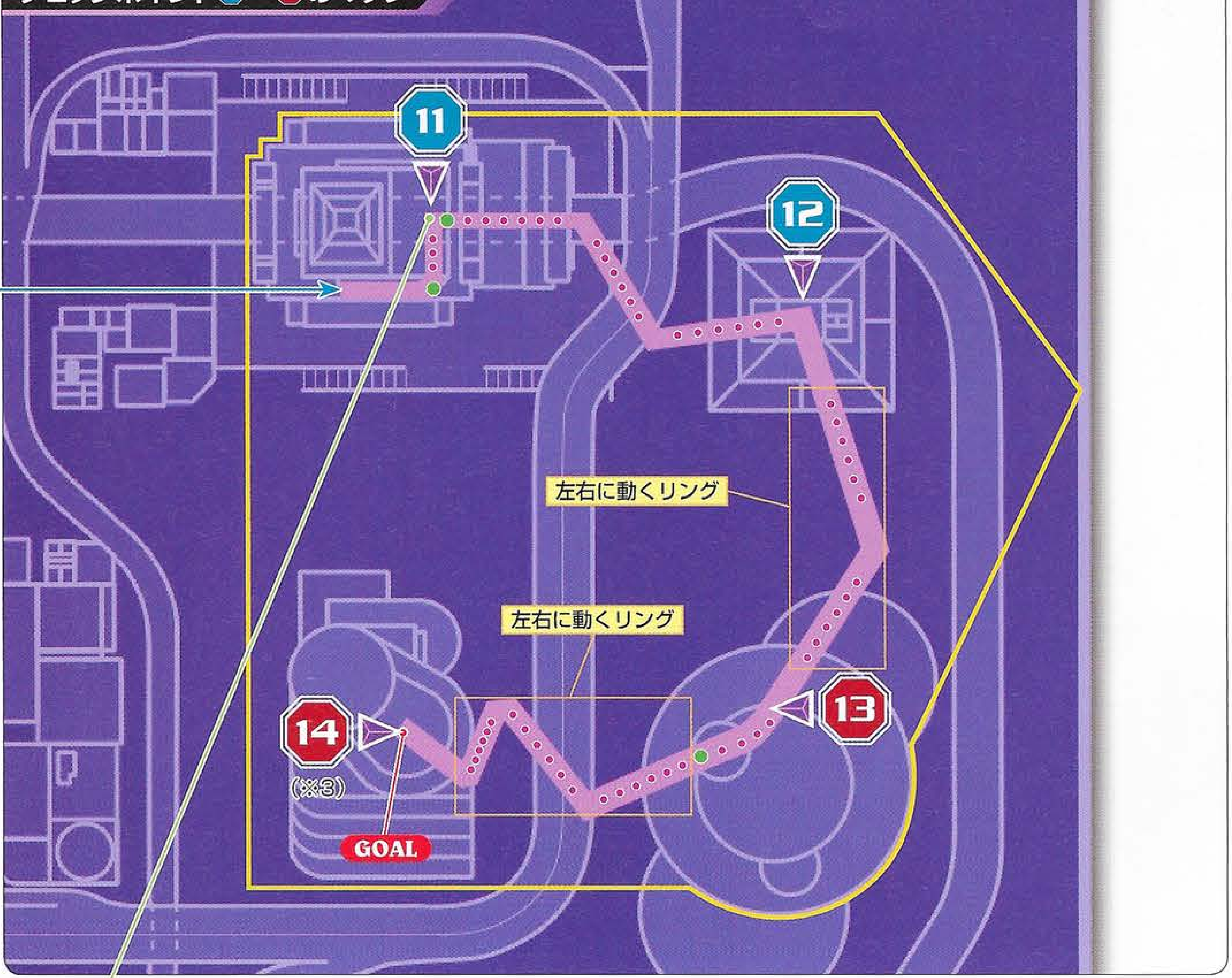
チェックポイント9〜10のマップ



解説5 巨大ダルマに乗ってぶつかれば敵を倒せる

チェックポイント8を通過したあとは、巨大ダルマに乗った状態で道路に降りる。左スティックの操作で巨大ダルマを転がせば、ぶつかった敵に大ダメージを与えられるのだ。巨大ダルマから降りたいときは、ジャンプや『エアスライド』を行なうといい。

チェックポイント⑪～⑭のマップ



※3……上空にある

解説6 アスレチックフローで飛び移っていく

前方にチェックポイント⑫を示すマーカーが見えるものの、足場がとぎれているうえ、ビルから落ちるたびにチェックポイント⑪の場所にもどされてしまう。夜空に浮かぶ鯉のぼり型のタービンを、アスレチックフローを使って飛び移っていこう。



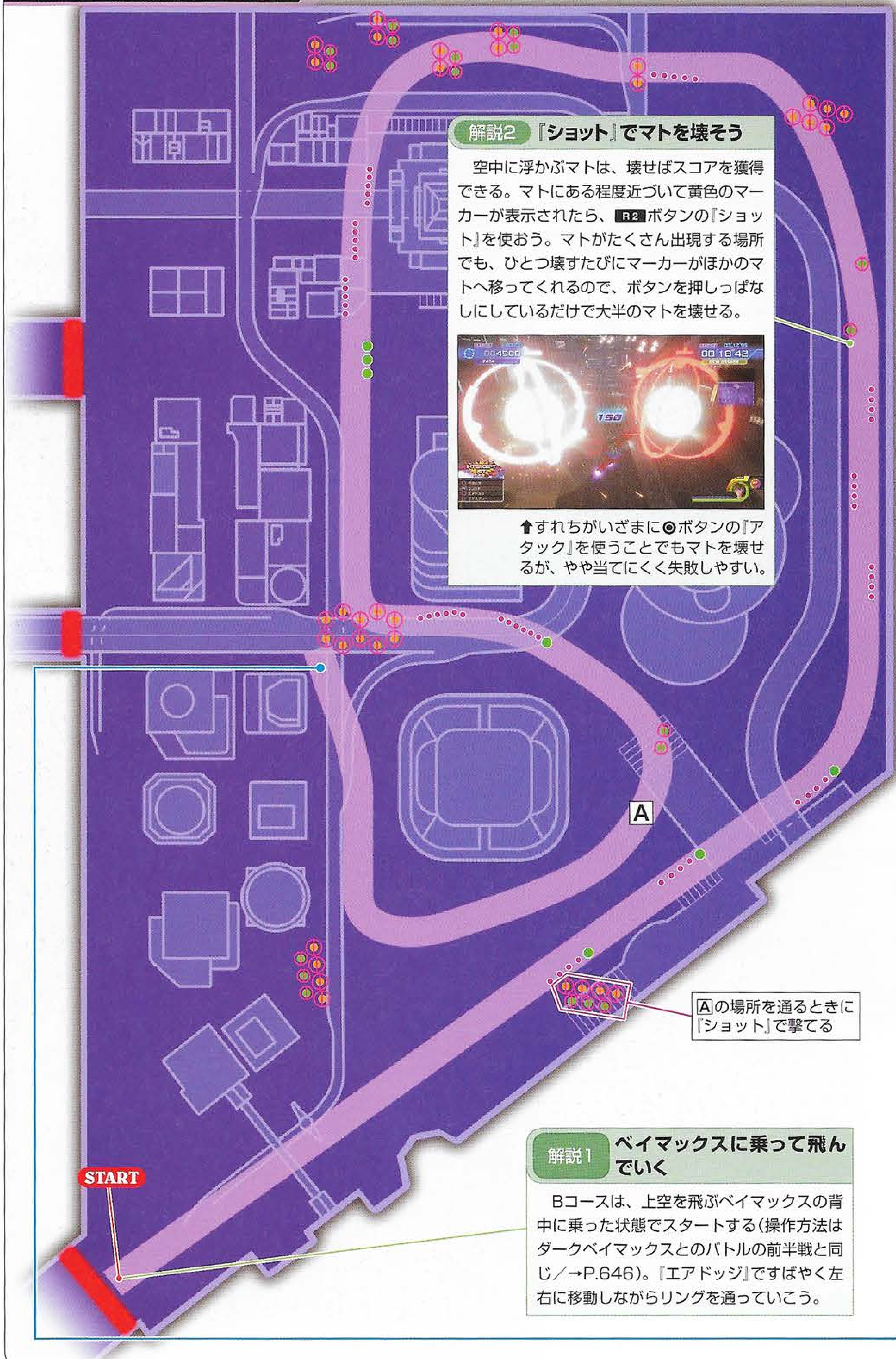
⬆シュートロック中は周囲がスローモーションになるものの、タイムカウントのペースが遅くなることはないので、スピーディーに行動したい。



フラッシュトレーサー
Bコース解説

クリアタイムを縮めるには、すばやく敵を倒す必要がある。バトルに時間がかかってしまうなら、レベルを上げて挑戦するのも手だ。

スタート直後の飛行中のマップ



解説2 『ショット』でマトを壊そう

空中に浮かぶマトは、壊せばスコアを獲得できる。マトにある程度近づいて黄色のマーカーが表示されたら、R2ボタンの『ショット』を使おう。マトがたくさん出現する場所でも、ひとつ壊すたびにマーカーがほかのマトへ移ってくれるので、ボタンを押しっぱなしにしているだけで大半のマトを壊せる。

⬆すれちがいざまに◎ボタンの『アタック』を使うことでもマトを壊せるが、やや当てにくく失敗しやすい。

Aの場所を通るときに『ショット』で撃てる

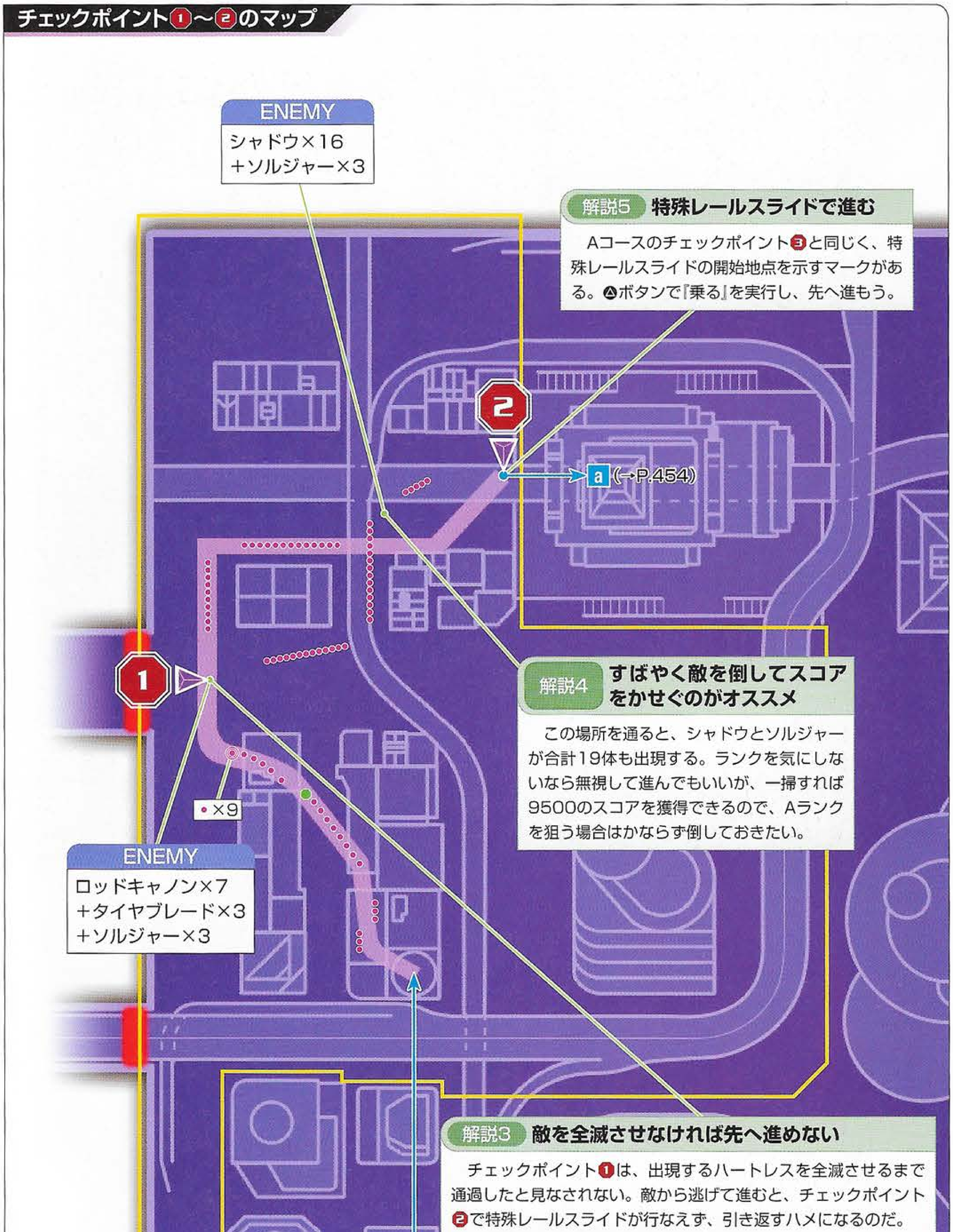
解説1 ベイマックスに乗って飛んでいく

Bコースは、上空を飛ぶベイマックスの背中に乗った状態でスタートする(操作方法はダークベイマックスとのバトルの前半戦と同じ／→P.646)。『エアドッジ』ですばやく左右に移動しながらリングを通っていこう。

記号の意味

❶……通る必要があるチェックポイント。数字は通過する順番を示す
・……丸いリング（◎は丸いリングが縦に連なっている場所）　●……八角形のリング
……丸いマト　……八角形のマト　……標準的な移動ルート　……移動できる範囲

チェックポイント❶〜❷のマップ



解説5 特殊レールスライドで進む

Aコースのチェックポイント❸と同じく、特殊レールスライドの開始地点を示すマークがある。△ボタンで『乗る』を実行し、先へ進もう。

解説4 すばやく敵を倒してスコアをかせぐのがオススメ

この場所を通ると、シャドウとソルジャーが合計19体も出現する。ランクを気にしないなら無視して進んでもいいが、一掃すれば9500のスコアを獲得できるので、Aランクを狙う場合はかならず倒しておきたい。

解説3 敵を全滅させなければ先へ進めない

チェックポイント❶は、出現するハートレスを全滅させるまで通過したと見なされない。敵から逃げて進むと、チェックポイント❷で特殊レールスライドが行なえず、引き返すハメになるのだ。



⬅すべての敵を倒すと、北側と東側にリングが出現する。それを合図に、つぎの場所へ向かおう。

Index

チェックポイント❷で特殊レールスライドをはじめたあとのマップ



解説6 特殊レールスライド中もマトが撃てる

空中を飛んでいたとき(→P.452)と同じように、特殊レールスライド中にもマトが出現する。左スティックでターゲットカーソルを合わせ、R2ボタンの『ショット』を使ってマトを壊そう。なお、『ショット』の使用中は『レーンチェンジ』が行なえず、リングを通りそこねる事態になりがちだが、この周辺に出現するリングはあまり多くないので、マトを壊すことに集中したほうが高得点につながりやすい。

⬅ベイマックスに乗っているときとちがい、しっかり狙いをつけなければ『ショット』が当たらない。

解説7 リングの動きに合わせて『レーンチェンジ』をしよう

ここに並んでいるリングは、約2秒おきに左右のレーンを行き来する。そのタイミングに合わせて『レーンチェンジ』を行ない、リングを通過していきたい。

⬆5つのリングが1セットになっている。4セット目は高い場所にあるので、ジャンプして通ろう。

チェックポイント❸〜❹のマップ



解説8 シャドウを手早く倒そう

24体ものシャドウが出現し、全滅させるまでチェックポイント❹に敵が現れない。『たたかう』で1体ずつ倒そうとすると時間がかかるので、『サンダガ』を使うのが効果的だ。

解説10 敵を全滅させればクリア

屋上に現れる大量のハートレスを倒せばクリアとなるが、ネオシャドウのHPが高いせいで長期戦になりやすい。エーテルなどでMPを回復しつつ、『サンダガ』や『サンダガン』でまとめて大ダメージを与えていこう。

解説9 アスレチックフローでライトに飛び移れる

ビルの側面にある赤いライトは、アスレチックフローで飛び移ることが可能。アスレチックフローを利用すれば、フリーランよりもはるかに速くビルを登れるのだ。



⬆シュートロック中は真上を向けないため、ビルから少し離れて R1 ボタンを押すのがポイント。



CHAPTER 5

MINI GAME ミニゲーム

Index

ミニゲーム 12

バトルポータル



遊べる時期	キーブレード墓場(2回目)で断絶の迷宮を訪れたあと

各地にある青いポータルにアクセスすれば、特殊な世界でハートレスやノーバディと戦うことができる。高難度のバトルを制して、貴重な報酬を獲得しよう。

基本ルール　ポータルから訪れた世界で手ごわい敵と戦う

「バトルポータル」とは、右の写真のような外見をした別世界への入口で、◎ボタンで調べるとバトルがはじまる。それぞれのポータルにはバトルナンバーがついており、最初はNo.0のものしか存在しないが、エンディングを迎えたあとはNo.1〜14のものが新たに出現するのだ。バトルポータルから訪れる世界はバトルレベル(→P.596)が高く、現れる敵も強い。しかし、戦いに勝てば下記のメリットを得られるので、準備を整えて挑戦してみよう。

バトルポータルに挑戦するメリット

- バトルレベルが高めなぶん、多くの経験値を獲得できる
- No.0以外では、はじめてクリアしたときにシークレットレポートやアクセサリーなどが手に入る(→P.457〜459)
- No.0以外をクリアすると、その数に応じてセルフィーポーズ(→P.201)が解放される



⬆バトルポータルを調べれば、バトルナンバーと、難易度を表すランク(★の数が多いほど難しい)を確認可能。クリアずみのものには「CLEARED」の文字が表示される。

クリアした数に応じて解放されるセルフィーポーズ

クリアしたバトルポータルの数(※1)	解放されるセルフィーポーズ
5個	手のひらサイズ
10個	捕まえた！
14個	デコピン

※1……No.0のバトルポータルは数に含まれない

アドバイス　簡単なものからクリアしてソラたちのレベルを上げよう

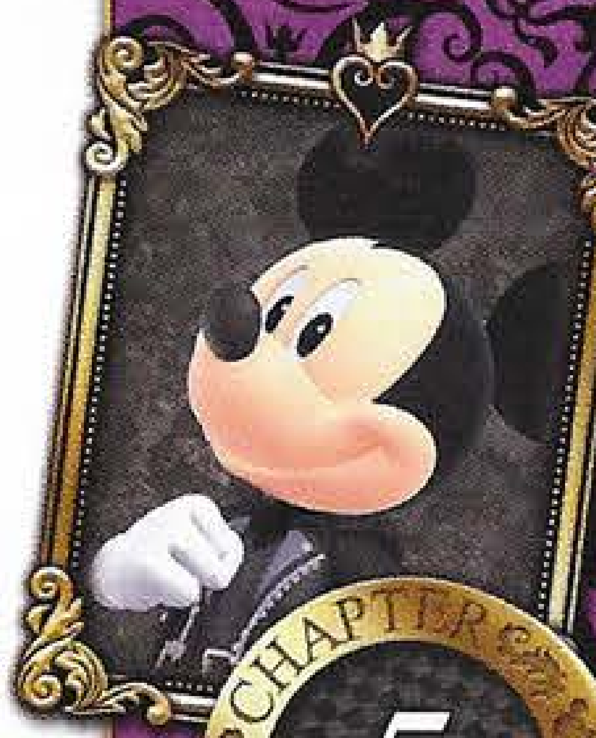
各ワールドにあるバトルポータルは、どんな順番で挑戦してもかまわないが、なかには強めの敵が出現するものもある。スムーズに攻略していきたいなら、右の表を参考に、ランクが「★☆☆」のものからチャレンジするといい。そうすれば、強敵と戦うころには、ソラのレベルがかなり上がっているはずだ。



⬅なかなか勝てない場合は、料理でステータスを上げるのも手。

ランク別・バトルポータルがある場所

ランク	バトルポータルのバトルナンバーと場所		
	No.	ワールド	エリア
★☆☆	0	キーブレード墓場	断絶の迷宮
	1	オリンポス	天界／前庭
	4	トイボックス	ギャラクシー トイズ／キッズ スペース
	7	キングダム・オブ・コロナ	森／丘陵
	8	モンストロポリス	発電所／タンクヤード
	10	ザ・カリビアン	カリブ海／群島
	12	サンフランソウキョウ	中心街／中央エリア
★★☆	2	オリンポス	天界／天の頂
	3	トワイライトタウン	街の一角／屋敷前
	5	トイボックス	ギャラクシー トイズ／ホール：1F
	6	キングダム・オブ・コロナ	森／湿地
	9	アレンデール	氷の迷宮／中層
	11	サンフランソウキョウ	中心街／北エリア
	13	キーブレード墓場	荒野
★★★	14	キーブレード墓場	荒野



バトルポータルリスト

全15種類のバトルポータルのデータを紹介しよう。セーブポイントから各バトルポータルへ行くためのルートも掲載している。

※ ✵…バトルポータルの位置

BATTLE NO.0

ランク	★☆☆
BATTLE LV	50

初回クリア時に手に入るもの

(なし)

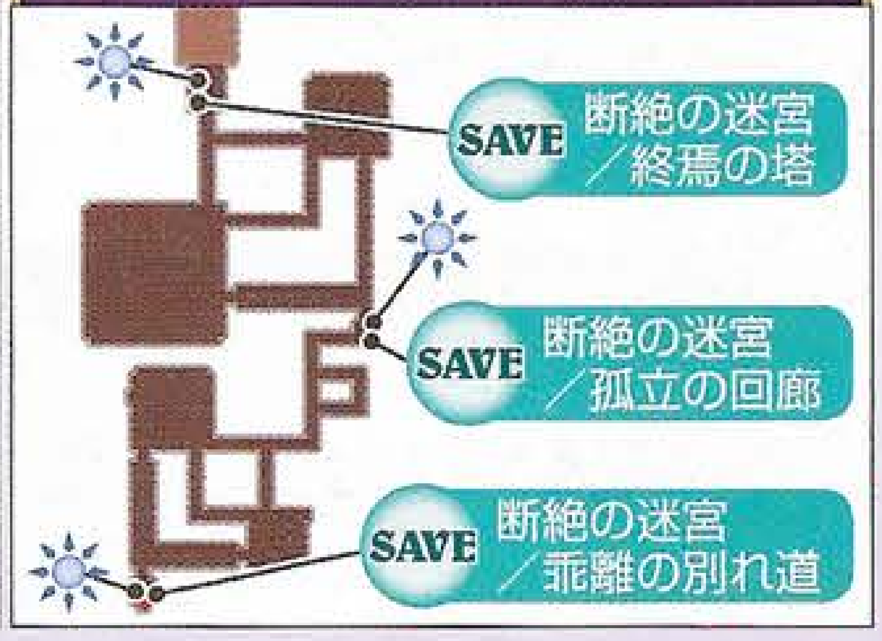
断絶の迷宮の3ヵ所にバトルポータルがある。どれにアクセスした場合でも、挑戦できるバトルは同じだ。

出現する数

- シャドウ×26
- ネオシャドウ×11
- フーカバー×16

バトルポータルがある場所

キーブレード墓場(断絶の迷宮)



BATTLE NO.1

ランク	★☆☆
BATTLE LV	60

初回クリア時に手に入るもの

- ファイアカフス
- シークレットレポート#1

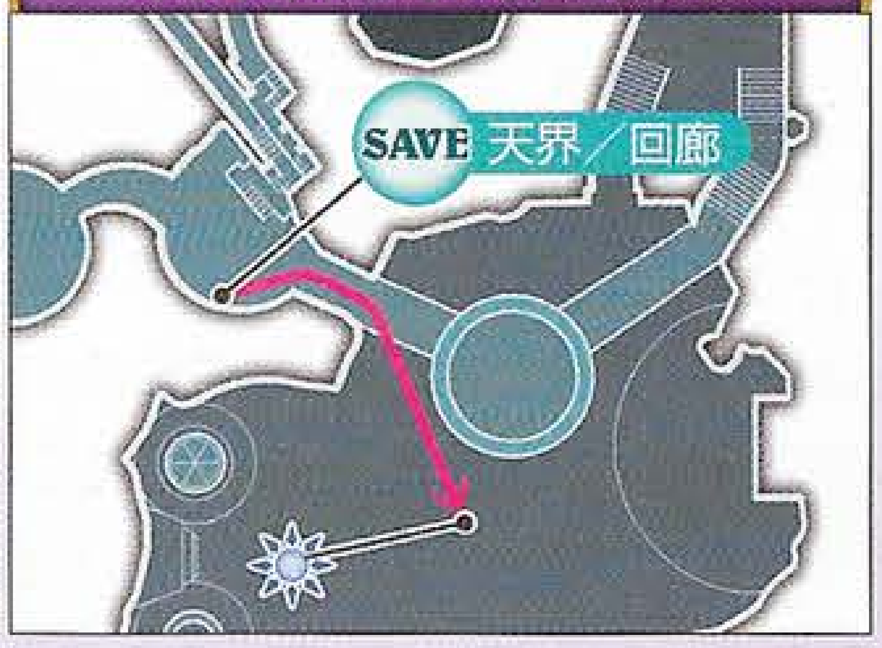
バトル開始直後はサテュロスが10体もいる。まずは、『サンダガ』の連発や『サンダガン』で手早く敵の数を減らすといい。

出現する数

- フレイムコア×10
- ウォーターコア×7
- エアソルジャー×9
- マニックアーチャー×9
- サテュロス×17

バトルポータルがある場所

オリンポス(天界／前庭)



BATTLE NO.2

ランク	★★☆
BATTLE LV	60

初回クリア時に手に入るもの

- コズミックベルト+
- シークレットレポート#2

ロックトロールの仮面はアーマーHPをゼロにすれば壊せる。ヘラクレスとの連携技で一気にアーマーHPを減らそう。

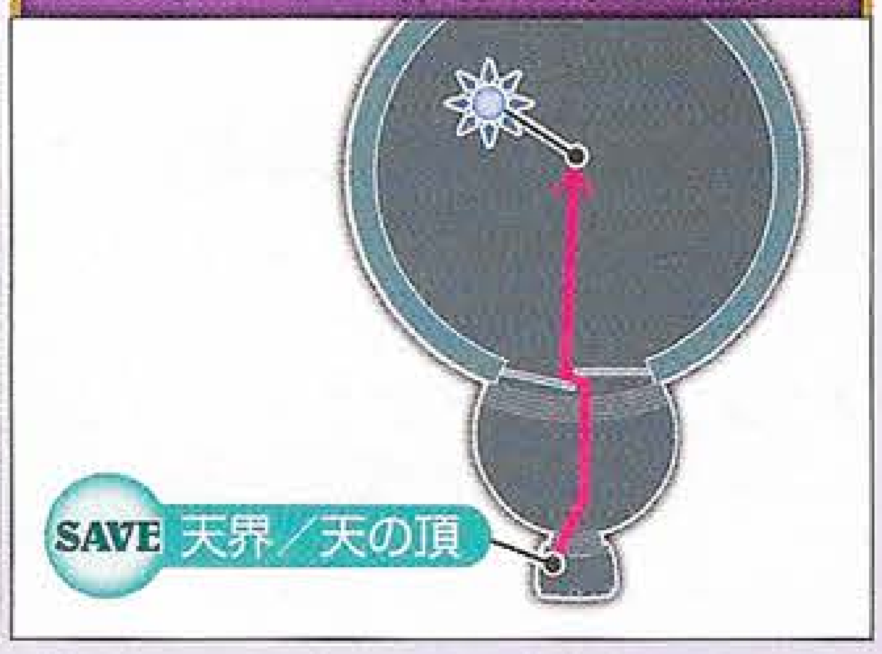
出現する数

- ロックトロール×2
- ソルジャー×6

※2体のロックトロールを倒せばクリア。それ以外の敵は、全滅させると30秒後に再出現する

バトルポータルがある場所

オリンポス(天界／天の頂)



BATTLE NO.3

ランク	★★☆
BATTLE LV	60

初回クリア時に手に入るもの

- 陽炎の結晶
- シークレットレポート#3

ソーサラーの連続攻撃をまともに受けると、すぐにピンチになってしまう。ハイポーションを多めに装備しておきたい。

出現する数

- ダスク×17
- スナイパー×11
- ソーサラー×1

バトルポータルがある場所

トワイライトタウン(街の一角／屋敷前)



BATTLE NO.4

ランク	★☆☆
BATTLE LV	60

初回クリア時に手に入るもの

- ラストエリクサー
- シークレットレポート#4

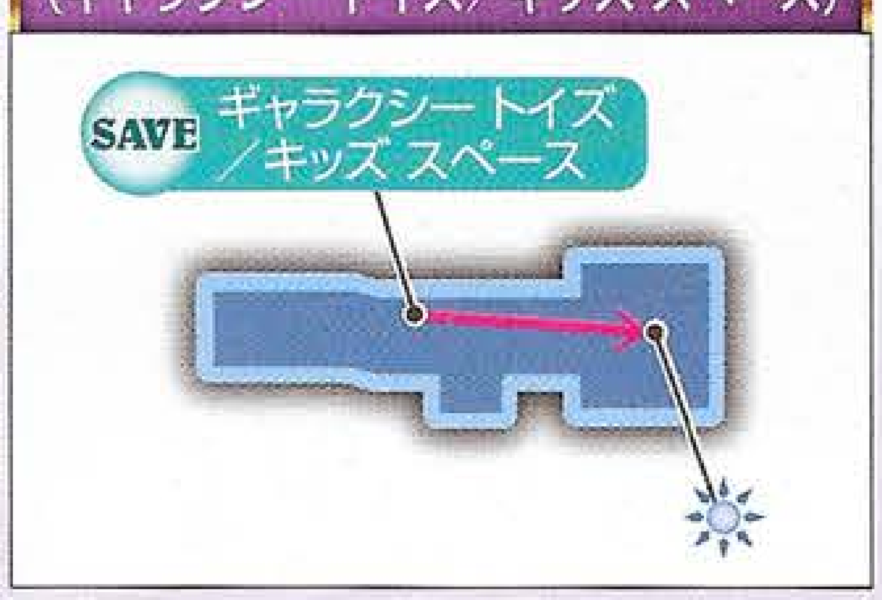
動物のぬいぐるみに乗れば、高く飛び上がれる。『ダブルフライト』でさらに高度を上げ、『ダイブアタック』を仕掛けよう。

出現する数

- トイトルーパー×27
- ロッドキャノン×16
- タイヤブレード×27

バトルポータルがある場所

トイボックス(ギャラクシー トイズ／キッズ スペース)



BATTLE NO. 5

ランク	★★☆
BATTLE LV	60

初回クリア時に手に入るもの

- サンダーカフス
- シークレットレポート#5

シュープリーム・スマッシャーは、レジカウンターのなかには入ってこない。そこから魔法で攻撃するのも手だ。

出現する数

- トイトルーパー×30
- ロッドキャノン×6
- ギガース：パワータイプ×1
- ギガース：スピードタイプ×2
- ギガース：シュータータイプ×2
- シュープリーム・スマッシャー×5

バトルポータルがある場所

トイボックス（ギャラクシー トイズ／ホール：1F）



BATTLE NO. 6

ランク	★★☆
BATTLE LV	60

初回クリア時に手に入るもの

- 幻想の結晶
- シークレットレポート#6

大量に出現するパワーワイルドから倒すのが基本。敵が砲台に飛び乗ろうとしたときは、攻撃を当てれば阻止できる。

出現する数

- パワーワイルド×23
- クレイジーキャリッジ×1
- クレイジーキャリッジ（砲台形態）×1

バトルポータルがある場所

キングダム・オブ・コロナ（森／湿地）



BATTLE NO. 7

ランク	★☆☆
BATTLE LV	60

初回クリア時に手に入るもの

- エアロカフス
- シークレットレポート#7

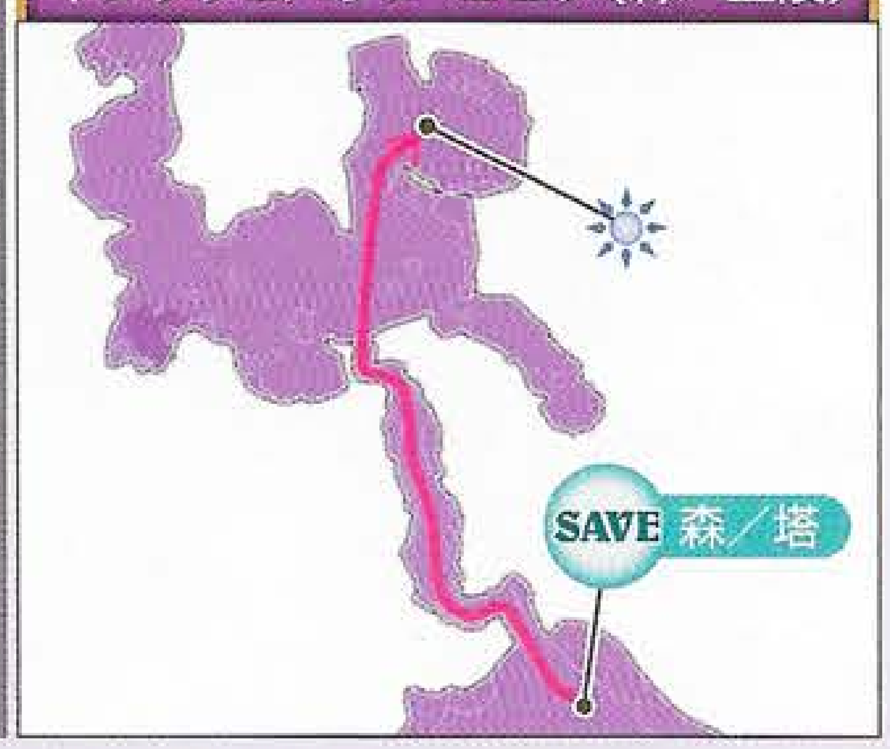
パラソルレディの攻撃は遠くからでも届く。離れていると不利なので、アスレチックフローで一気に接近したい。

出現する数

- マラカイトボレロ×12
- パラソルレディ×6
- パフリーダー×7
- パフボール×42

バトルポータルがある場所

キングダム・オブ・コロナ（森／丘陵）



BATTLE NO. 8

ランク	★☆☆
BATTLE LV	60

初回クリア時に手に入るもの

- 幻想の結晶
- シークレットレポート#8

デビルズタワーのHPはあまり高くない。フレイムコアは仲間にまかせ、デビルズタワーを集中攻撃するのがオススメ。

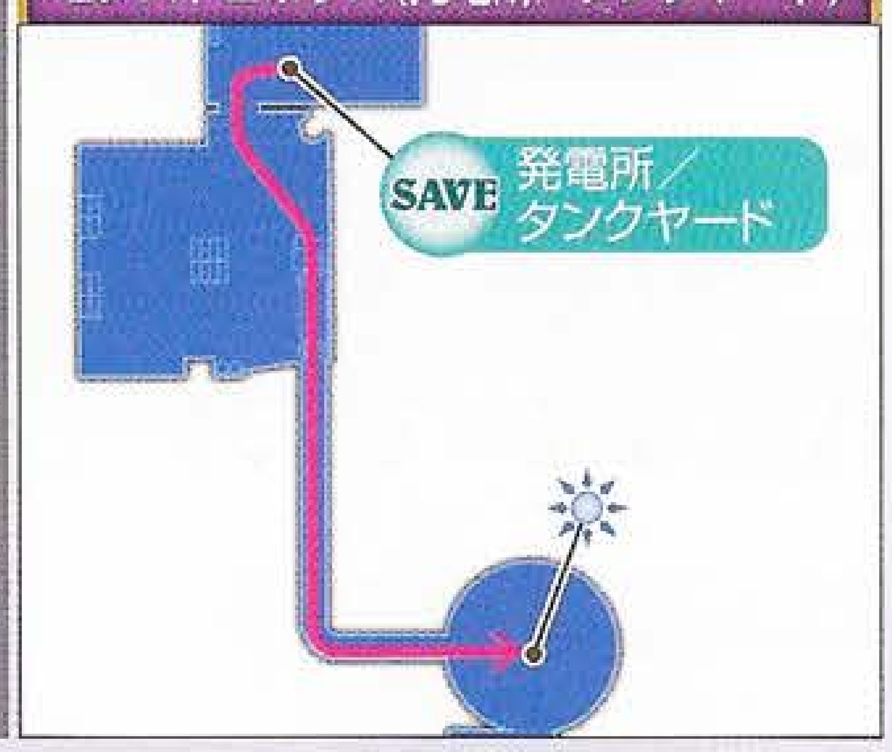
出現する数

- デビルズタワー×1
- フレイムコア×4

※デビルズタワーを倒せばクリア。それ以外の敵は、全滅させると30秒後に再出現する

バトルポータルがある場所

モンストロポリス（発電所／タンクヤード）



BATTLE NO. 9

ランク	★★☆
BATTLE LV	60

初回クリア時に手に入るもの

- 陽炎の結晶
- シークレットレポート#9

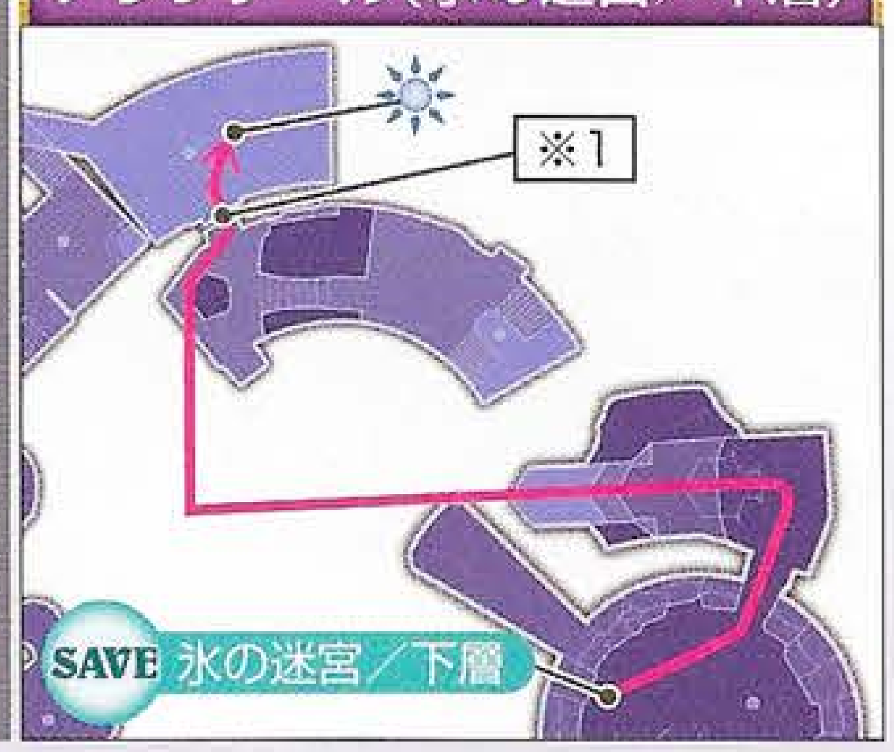
敵の数がとても多く、囲まれてしまいがち。バトルの舞台はかなり広いため、こまめに移動しながら戦うといいだろう。

出現する数

- ダスク×26
- スナイパー×3
- リーパー×5
- ニンジャ×6
- ギャンブラー×5
- バーサーカー×1

バトルポータルがある場所

アレンデール（氷の迷宮／中層）



※1……氷の迷宮が回転して状態②（→P.301）になっているときは通れない。その場合は、北の山／峡谷から氷の迷宮を訪れ、すぐに北の山／峡谷へもどってエリアセレクトで氷の迷宮／下層に移動すれば、状態①に変わって通れるようになる

BATTLE no.10

ランク	★☆☆
BATTLE LV	60

初回クリア時に手に入るもの

- ウォータカフス
- シークレットレポート#10

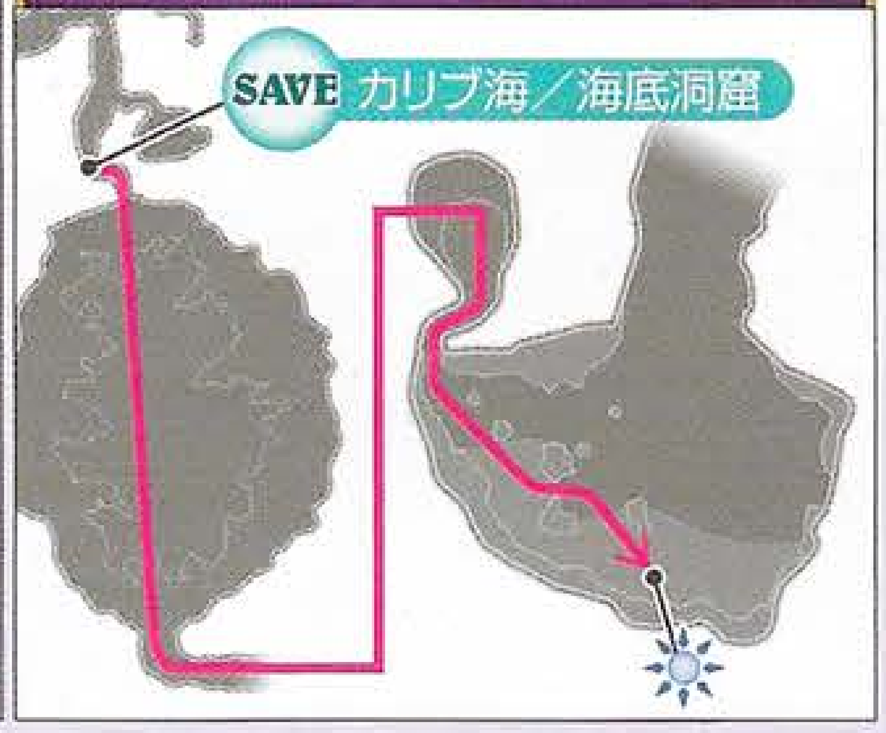
アンカーパイレーツなど、空を飛ぶ敵が多数現れる。上空の敵を狙うときは、アスレチックフローで飛びつけばOKだ。

出現する数

- ウォーターコア×8
- アースコア×6
- ラージボディ×6
- マリンルンバ×10
- ヴェイパーフライ×10
- スピアリザード×10
- アンカーパイレーツ×2

バトルポータルがある場所

ザ・カリビアン(カリブ海／群島)



BATTLE no.11

ランク	★★☆
BATTLE LV	60

初回クリア時に手に入るもの

- 風水カフス
- シークレットレポート#11

ヘルムドボディが地上をすべりまわるので、空中から攻めるのが比較的安全。車の陰では『カバーショット』が使える。

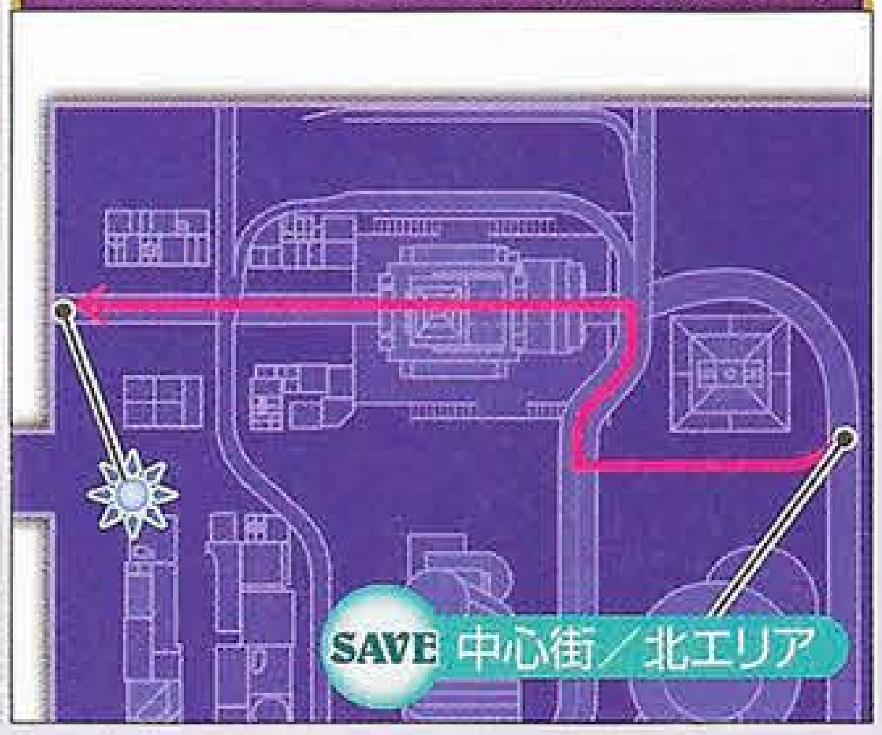
出現する数

- メタリックトロール×1
- ヘルムドボディ×6

※メタリックトロールを倒せばクリア。それ以外の敵は、全滅させると30秒後に再出現する

バトルポータルがある場所

サンフランソウキョウ(中心街／北エリア)



BATTLE no.12

ランク	★☆☆
BATTLE LV	60

初回クリア時に手に入るもの

- ブリザドカフス
- シークレットレポート#12

ビルの屋上は2層構造になっていて、下の階層は天井がかなり低い。乱戦になりやすいため、残りHPには気をつけよう。

出現する数

- ハイソルジャー×20
- クロックワークブル×9
- タイヤブレード×16

バトルポータルがある場所

サンフランソウキョウ(中心街／中央エリア)



BATTLE no.13

ランク	★★☆
BATTLE LV	60

初回クリア時に手に入るもの

- スリースターズ
- シークレットレポート#13

カラミティコーラスのアーマーモードはしばらくすると解ける。それまでは、回避を重視して逃げまわるといい。

出現する数

- カラミティコーラス×1
- バーミリオンサンバ×3
- ゴールドビート×3

※カラミティコーラスを倒せばクリア。それ以外の敵は、全滅させると60秒後に再出現する

バトルポータルがある場所

キーブレード墓場(荒野)



BATTLE no.14

ランク	★★★
BATTLE LV	70

初回クリア時に手に入るもの

- クリスタルレガリア

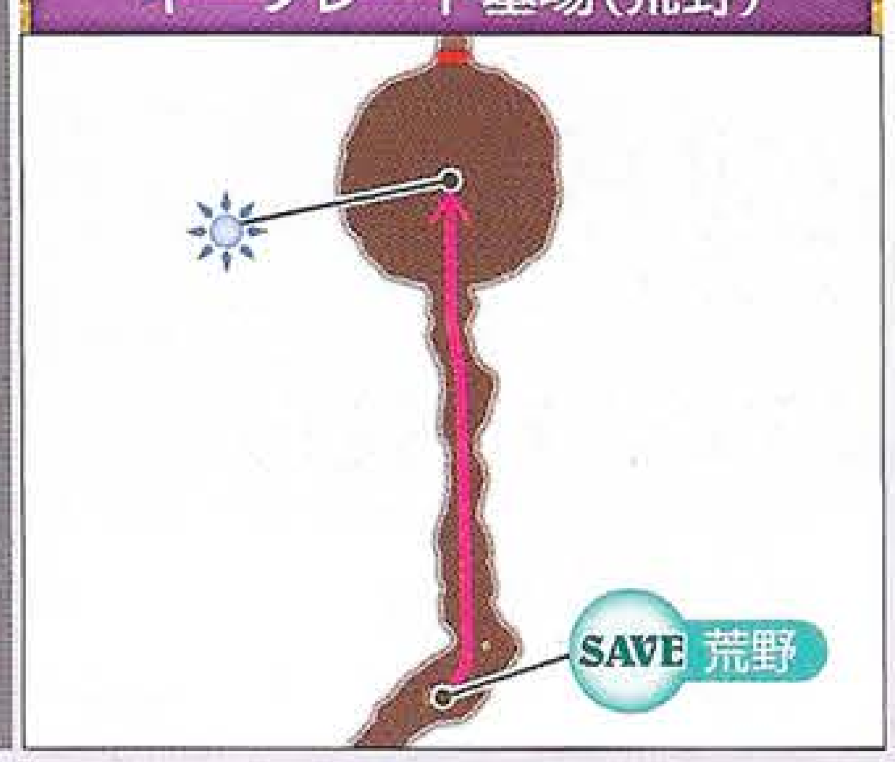
ソラひとりで強敵のダークインフェルノと戦うことになる。ドナルドに回復してもらえない点には注意が必要だ。

出現する数

- ダークインフェルノ(→P.666)×1

バトルポータルがある場所

キーブレード墓場(荒野)



Index



アニメーションディレクター

井上功司

Koji Inoue

代表作　KH Re：COM、KH BbS、KH BbS FM、KH 3D、KH 0.2、武蔵伝Ⅱ ブレイドマスター

Q 過去のシリーズ作品を参考にした部分や、変えようとした部分はありますか？

A 開発の初期は、『KHⅡ』のソラの動きを意識しすぎて少し悩んだこともあったのですが、アニメーションスーパーバイザーの神藤(神藤辰也氏)に相談したところ、「制作を担当する大阪チームの味を出してガンガン動かしていい」と言ってもらえたので、もう思うがままドハデにいかせていただきました。のちにそのことに起因するバグが多数出てえらい目に遭ったのですが、それもいい思い出です。

Q 一番こだわって制作した部分は？

A キーブレード変形のモーションや、変形した武器での『たたかう』と『フィニッシュ』の技は、今回のバトルの目玉なのでかなり気合いが入っています。とはいえ、ヨーヨーやフラッグ、アイススケートなど、あまりのバリエーションの多さと突拍子のなさに、はじめは絶望的な気持ちでした。ストームフラッグの、クラーケンの触手が現れて攻撃をする『フィニッシュ』の技なんかは、仕様書を見たときに「何これ!?　やめよう！」と訴えたほどでしたね。

Q もっとも苦労した点はどこですか？

A すべての技、すべてのアクションです。とくにキーブレードから各武器へ変形するモーションは、どんな動きを作るかをすべてまかされていたので、自分の持つ引き出しを総動員して作成しました。

Q 開発中のおもしろいエピソードを教えてください。

A 今回はソラがいろいろな形の武器を使うので、資料として銃、盾、ヨーヨー、インラインスケートなどのおもちゃを自分のブースに取りそろえていました。キーブレード変形のブリザードブレードですべるモーションは、実際にブースの周辺をインラインスケートですべって体重移動などを確かめながら作成したので、たぶん臨場感がありますよ(笑)。

自分だけが知っている本作の秘密

開発チーム内では、物語冒頭の目覚めの園で操作する『KHⅠ』時代のソラと、闇の世界で操作するリクのアクションが好評で、「これでもっと遊びたい！」と声が上がるほどでした。



アートディレクター：キャラクター

山崎 透

Toru Yamazaki

代表作　KHⅡ、KH Re：COM、KH BbS、KH BbS FM、KH 3D、KH 1.5、KH 2.5、KH 2.8、FFXI、武蔵伝Ⅱ ブレイドマスター、サガ2秘宝伝説 GODDESS OF DESTINY

Q 各キャラクターのモデリングを担当したスタッフとは、どんなやり取りがありましたか？

A キャラクターモデルと表現の作成について、いつもスタッフたちと励まし合いながら作業していました。なにせ各ワールドの主役級キャラクターが勢ぞろいで、表現の方法もそれぞれちがいますから、膨大な量を作る必要があったんです(泣)。

Q 作りにくかったキャラクターは？

A トイボックスとモンストロポリスでのソラ、ドナルド、グーフィーは、完成までにピクサーさんと試行錯誤をくり返しました。トイボックスだとフチの処理やネジの位置、モンストロポリスだとツメの形や目の位置など、ピクサーのスタッフさんのこだわりをひしひしと感じたしだいです。

Q 過去のシリーズ作品を参考にした部分や、変えようとした部分はありますか？

A 「KH」オリジナルのキャラクターたちは過去作品のモデルを踏襲して作っていますが、野村(野村哲也氏：ディレクター)の判断でよりリアルな印象に変えたものもあります。プレイヤーのみなさんには、以前の印象を残しつつも生まれ変わったキャラクターたちを好きになっていただけるとうれしいです。

Q とくにこだわった部分を教えてください。

A いくつかのワールドにいる街の人々ですね。より深くワールドの広がりを感じてもらえるよう、場所ごとに表現のちがうモデルを作成しています。

Q 今回の作品で見てほしいところは？

A モデル、モーション、マテリアル、エフェクトの各セクションが協力して作り上げた、キーブレード変形です。見ていてすごく楽しいので、いろいろなキーブレードに持ち替えて遊んでください。

自分だけが知っている本作の秘密

開発当初、ヴィジュアルワークス(ムービー制作の部署)が作ったザ・カリビアンのデモ映像が実写と見まごう出来映えでした。ディズニーさんにこれを実機で再現できるのかと聞かれ、担当者が「わずか2割減で再現可能です！」と言い切ったときには、横で白目をむきましたね。



GUMMI SHIP CHAPTER 6 グミシップ









グミシップ 1

グミシップの基礎知識



ワールドとワールドのあいだを行き来するときには、グミシップに乗ることになる。思いどおりに移動できるように、出発のしかたや操縦方法などを覚えておきたい。

グミシップで新たな冒険の舞台を目指そう

グミシップとは、さまざまなワールドが点在する「星の大海」を渡るための特殊な乗り物のこと。グミシップに乗って「宙域」と呼ばれる空間を航行し、新しいワールドまでたどり着けば、そこに着陸して冒険ができるようになるのだ。また、移動中にハートレスと遭遇するとシューティングゲームのようなバトルになったり、機体を構成するグミブロックを組みかえて性能や外見を自由にカスタマイズできたりするのも特徴。グミシップにはさまざまな楽しみが詰まっているので、ぜひ遊び尽くしてみよう。

ワールドマップ →P.463



⬆グミシップで航行する準備を整える。マップ上で出発地点を選ぶと、宙域の探索がスタート。

グミエディット →P.510



⬆すでに完成しているグミシップを改造したり、自分で最初から組み立てたりできる。

セーブポイントから移動

ワープして着陸

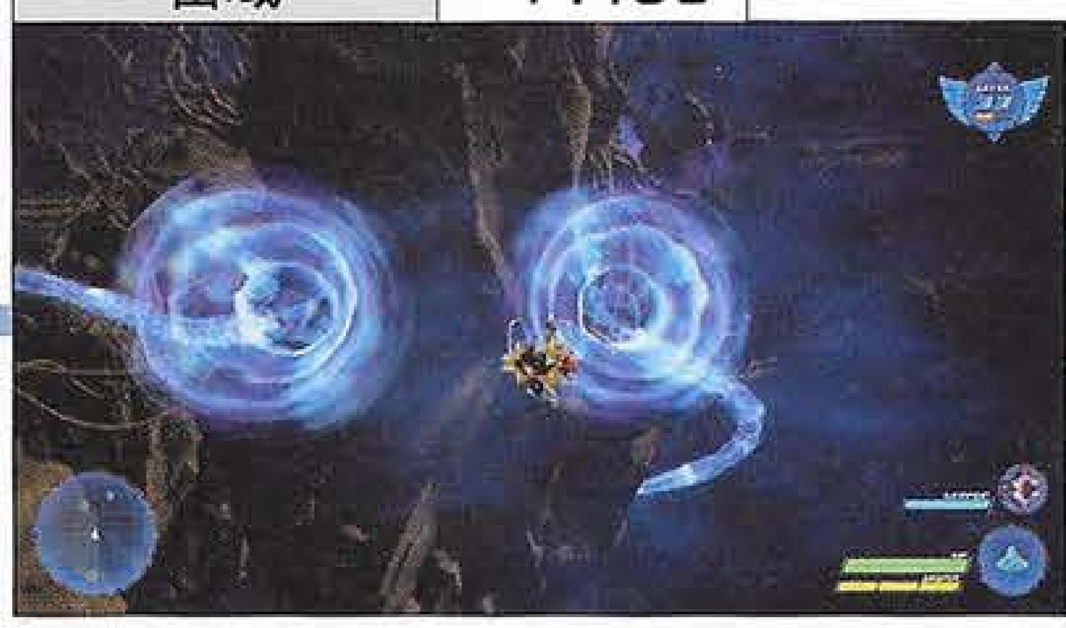
自由に切りかえ

各ワールド



自由に移動

宙域 →P.469



⬆グミシップを操作して探索を行なう。広大な空間を自由に動きまわることが可能。

バトル →P.488



⬆ハートレスに近づくと戦闘開始。勝利条件を満たせばクリアとなって報酬が手に入る。

敵と出会う

勝利するかバトルをやめる

航行して着陸

グミシップでは特別なアイテムを利用する

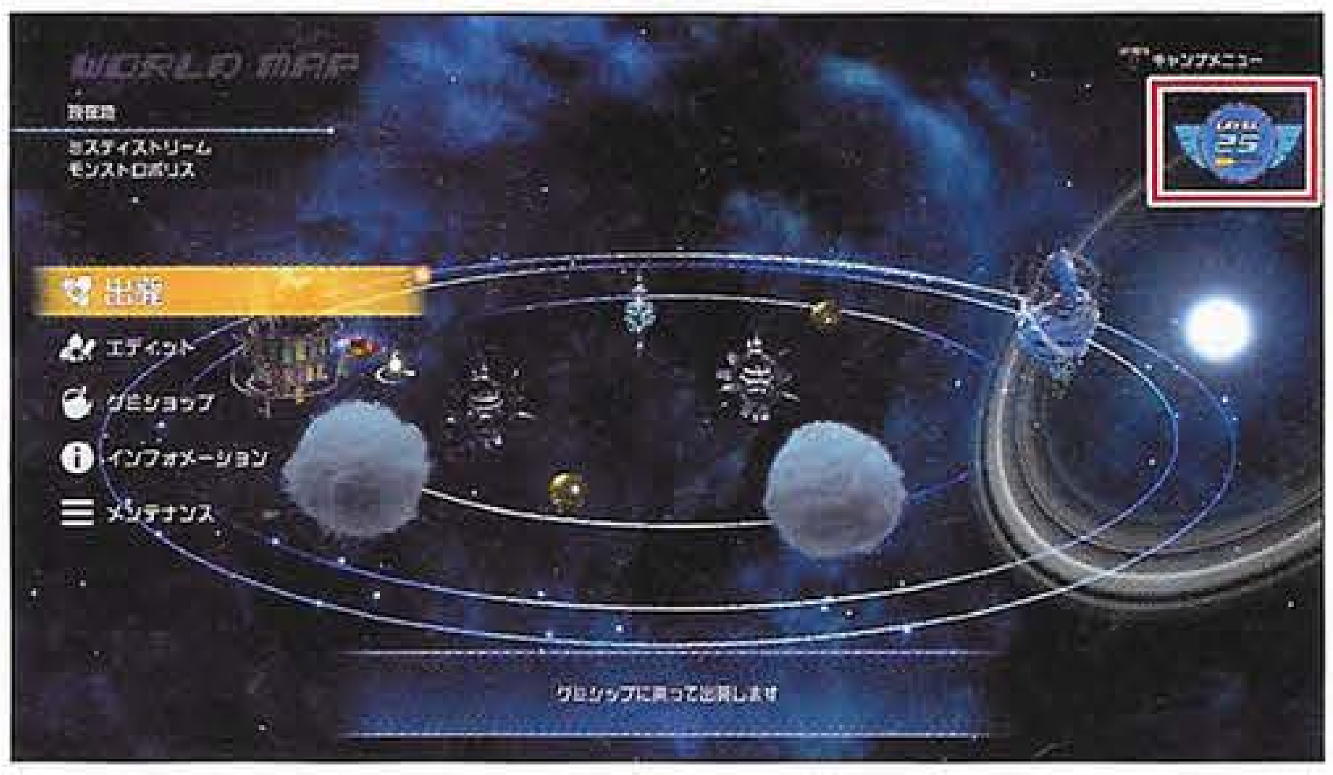
グミシップで遊ぶときには、通常の冒険中に入手するアイテムとは異なる、右の表のような専用アイテムを利用していく。いずれも、グミシップでの探索やバトルを行なうことで入手可能だ。なお、通常のアイテムとはちがって、キャンプメニューで所持数を確認したり、ショップで売却したりはできない。

グミシップで利用する専用のアイテム

名前	解説	詳細
グミパーツ	機体の材料。グミブロックやステッカーなどのグループに分かれている	P.511
設計図	機体の構造が記録されたもの。自作したグミシップも記録できる	P.466
設計図ピース	バラバラになった設計図の欠片。15個集めると設計図が完成する	P.475
スペシャルウェポン	強力な攻撃などが行なえる装置。全部で13種類ある	P.470

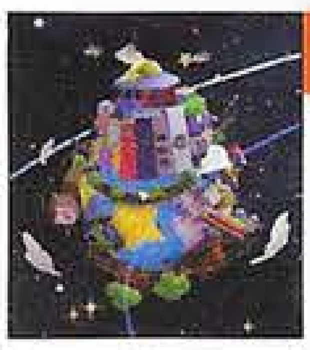
ワールドマップにはワールドシンボルなどが表示されている

オリンポスをクリアしたあとは、特定の時期をのぞき、セーブポイントからワールドマップに移動できる(→P.165)。ワールドマップでは、宙域内にあるワールドなどの場所が表示されているので、グミシップで進む方向を決めるときの参考にしよう。また、この画面では、グミシップの組み立てや情報の確認などを行なえるワールドマップメニューも利用可能だ(下の表を参照)。なお、ワールドマップは3つの宙域に分かれており、冒険が進むにつれて行ける宙域が増えていく(→P.464)。

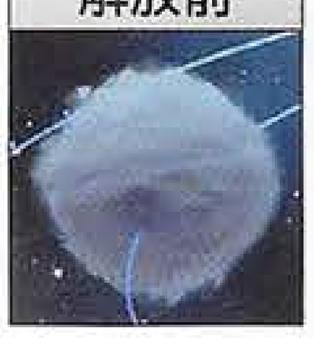


⬆ワールドマップ画面では、地図やメニューだけでなく、右上にグミレベル(→P.512)も表示されている。

ワールドマップに表示されるもの



解放前

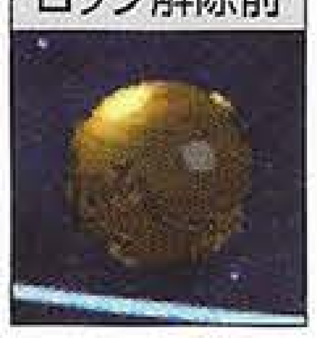


ワールドシンボル

訪れることができるワールド。シンボルの形はワールドごとに異なり、まだ訪問できない解放前のワールドは、雲に覆われた状態で表示される。ちなみに、ひとつの宙域に存在するワールドは4個(3つ目の宙域のみ1個)。



ロック解除前

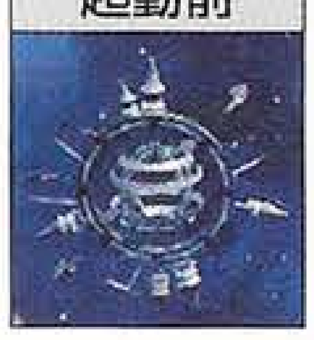


トレジャースフィア(→P.475)

内部に多数のアイテムを格納している装置。最初は暗い状態だが、表面の回路をすべて接続してロックを解除したあとは、回路が光って表示されるようになる。ひとつの宙域に存在するトレジャースフィアは3個。



起動前



トラベルゲート(→P.473)

グミシップの出発地点として利用できる装置。最初は暗い状態だが、グミシップで近づいて起動させたあとは、装置全体が水色に光って表示されるようになる。ひとつの宙域に存在するトラベルゲートは3個。



ワープポイント

グミシップの出発地点として指定できるワープ場所。おもに「先へ進むために戦う必要がある敵の居場所(バトルポイント)」をグミシップで訪れると表示されるようになる。



グミシップ

現在のグミシップの居場所と、向いている方向を示す。

ワールドマップメニューでできること

※OPTIONSボタンでキャンプメニューを開くこともできる

メニューのコマンド	できること	詳細
出発	出発地点(または行き先)を選んで、グミシップで出発する	P.465
エディット	グミシップの組み立てや改造を行なう	P.510
グミショップ	グミショップに行き、グミシップ専用アイテムを購入する。トワイライトタウンを訪れたあとに利用可能	P.517
インフォメーション	下記の5項目を選んで、各種情報を閲覧する	――
グミミッション	「グミミッション」の達成状況や獲得できる報酬を確認する	P.480
トレジャー	特別なグミシップ専用アイテム(バトルの報酬として入手できる特定のデコグミや設計図)の入手状況を、宙域ごとに確認する	――
グミピース	設計図ピースの入手状況を宙域ごとに確認する	P.475
レコード	それまでに挑戦した各バトルの最高スコアの記録を宙域ごとに確認する	P.491
グミヘルプ	グミシップでの宙域の探索に関連する要素の説明を読む	――
メンテナンス	下記の4項目を選べる	――
セーブ	冒険の途中データをセーブする(セーブポイントでのセーブと同じ)	――
レストラン	リトルシェフの店に行き、ミニゲーム『リトルシェフのレストラン』をプレイする。トワイライトタウンをクリアしたあとに利用可能	P.407
グミセッティング	グミシップ関連の操作設定を変更する。機体の移動と操作の対応、フィールドカメラの動きと操作の対応、カメラ操作の入力感度を調整して、◎ボタンで設定完了	――
タイトル	タイトル画面にもどる(セーブは行なわれない)	――

ワールドマップ

スターライトウェイ

行けるようになる条件 オリンポスをクリアする



ミスティストリーム

行けるようになる条件 トイボックスとキングダム・オブ・コロナをクリアする



ジ・エクリプス

行けるようになる条件 旅立ちの地をクリアする



場所と機体を選んで宙域の探索をはじめる

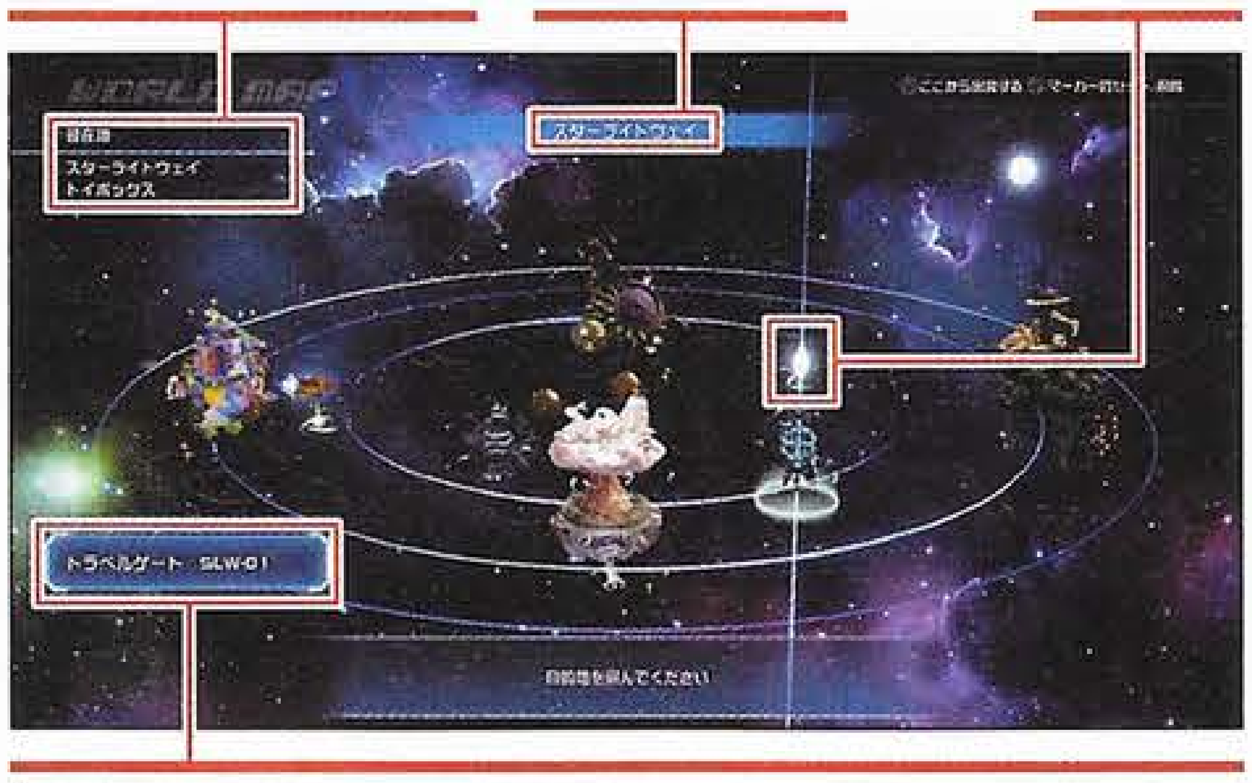
ワールドマップメニューで「出発」を選び、下記の手順で行き先(または出発地)と乗りこむ機体を選択すると、宙域の探索をはじめられる。物語を進めたいときは、未訪問のワールドにカーソルを合わせて◎ボタンを押し、マーカー(→P.473)をセットして出発しよう。探索が進めば、訪問ずみのワールドやトラベルゲートなどへのワープが可能になり、そこから宙域へ出発することや、宙域を航行せずにワールドへ着陸することができるようになる。



⬆訪問ずみのワールドに着陸するときは、降りる場所をエリアセレクトと同じように決められる。

出発時の画面の見かた

グミシップの現在地　現在いる宙域　カーソル



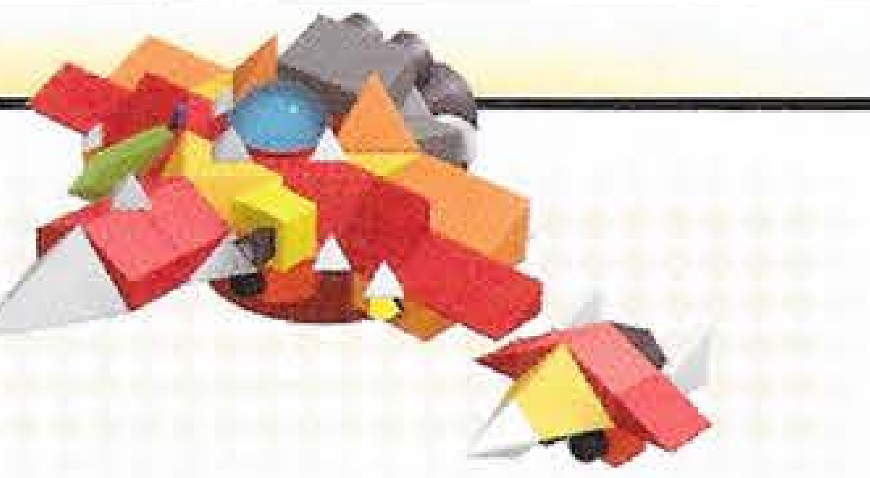
場所名
カーソルを合わせている場所の名前。ワールドの場合は、名前以外に下記のような情報も表示される。

クリア状況(クリアずみだと鍵穴マークが黄色になる)　バトルレベル



宝箱の中身の回収率

グミシップの出発の手順



1 宙域を選ぶ

複数の宙域に行ける場合は、L2とR2ボタンでワールドマップの表示を切りかえられる。

2 行き先(または出発地)を決める

方向キーや左スティックの左右でカーソルを動かし、場所(行き先または出発地)を選ぶ。押すボタンによって、できることが下の表のように異なる。なお、ワールドマップは右スティックで回転させたり傾きを変えたりすることが可能。



⬅ワールドマップを回転させると、カーソルが左右に動く順番も変わる。

行き先や出発地を決めるときにできる操作

操作	その操作ができる場所	解説
◎ボタン(ここに行く)	●新たに訪問できるワールド	そこにマーカーをセットし、訪問先ごとに決められた出発地から航行をはじめる(マーカーはセットしないことも可能)
◎ボタン(着陸する)	●訪問したことがあるワールド	そのワールドに降り立つ。着陸地点は、訪れたことのあるセーブポイントのなかから選べる
◬ボタン(ここから出発する)	●訪問したことがあるワールド ●起動させたトラベルゲート ●ワープポイント	その場所へワープして宙域の探索をはじめる
▣ボタン(マーカーのセット/削除)	●解放されているワールド ●すべてのトラベルゲート ●すべてのトレジャースフィア	その場所にマーカーをセットする(すでにセットされていた場合は削除する)。マーカーをセットできるのは1ヵ所のみ

3 機体の設定をする

使用する機体などを設定してから、探索を開始する(くわしくはP.469を参照)。

→ **宙域の探索へ出発!**

出発時に選ぶ設計図には3つのグループがある

探索へ出発するときには、手持ちの設計図のいずれかを選ぶと、それに記録されているグミシップに乗りこめる。設計図には3つのグループがあり、各グループは右の表のような特徴を持つ。「おすすめ」と「スペシャル」は、グミシップでの探索やバトルで入手したりグミショップで購入したりして、種類を増やしていこう。なお、「おすすめ」は、状況によっては出発時に選べない場合もある(→P.469)。



⬅「スペシャル」は見た目重視で作られており、なかには攻撃手段を持たない機体も。

設計図のグループわけ

グループ	解説
オリジナル	自分で組み立てや改造を行なった機体が記録されている設計図。ワールドマップメニューの「エディット」で機体をメモすれば(→P.516)、利用できるようになる
おすすめ	初心者でもあつかいやすい機体が記録されている設計図。速度重視の「ハイウインド」シリーズ、攻撃重視の「ファルコン」シリーズ、防御重視の「インビンシブル」シリーズがある
スペシャル	ユニークな外見の機体が記録されている設計図。高性能の機体が多いが、能力の片寄っている機体もあるため、選ぶときには気をつけておきたい

グミシップの操作方法を覚えよう

グミシップの操作方法は、ソラの操作方法とは異なる独自のものになっている(下の表を参照)。基本的には、L1やR1ボタンで前進と停止を切りかえながら、左スティックで進む方向を調整していこう。ワールドマップメニューなどの「グミセッティング」で、操作しやすい設定にしておくといい。



⬅通常の前進以外に、右の表のような特殊な移動方法も利用できる。

グミシップの特殊な移動方法

移動方法	解説
スライド	向きを変えずにゆっくり平行移動する
ローリング	約1秒のあいだ激しく回転する(開始直後の0.6秒間は無敵)。左スティックを倒しながら行なうと回転しつつ移動でき、このときの移動距離はグミシップの「ロール(→P.511)」の値が高いほど長くなる
ブースト	ブーストゲージ(→P.472)が1本消費されて、1.75秒のあいだ前進速度が2.5倍になる。ブーストゲージは3本あり、消費後は約6.7秒で1本分が回復する(ブースト中は回復が止まる)

グミシップの操作方法

操作	できること	
	探索時	バトル時
◎ボタン、R2ボタン	シューティンググミやレーザーグミで攻撃する	探索時と同じ
◎ボタン	ローリングを行なう	探索時と同じ
△ボタン	スペシャルウェポンを使う(→P.470)	探索時と同じ
⊗ボタン	ブーストを行なうと同時に、ストライクグミから衝撃波を放つ	探索時と同じ
左スティック	機体の向き(前進する方向)を変えて旋回する(※1)	上下左右に移動する
L1ボタン、R1ボタン	前進と停止を切りかえる。ネビュラーライン(→P.473)での移動中は、ラインから降りる。トレジャースフィア(→P.475)の解除作業中は、作業を中止する	──
L2ボタンを押しながら左スティック	機体をスライドさせる	──
L3ボタン	Uターンしたあと前進する	──
方向キー上下	機体の向きを水平にする	──
方向キー左右	タイニーシップのフォーメーションを切りかえる(→P.470)	探索時と同じ
右スティック	カメラの向きを変える	──
R3ボタン	カメラの向きをリセットしてグミシップの背後にもどす	──
OPTIONSボタン	ポーズをかけてポーズメニューを表示する(右ページを参照)	探索時と同じ
タッチパッドボタン	モバイルポータルで写真を撮影する(→P.200)	──

※1……左右への旋回とくらべて、上への旋回は15%速く、下への旋回は15%遅い

4種類の武器で敵のハートレスを攻撃していく

敵を攻撃する手段として、グミシップは右の表のような武器を利用できる。敵に与えるダメージ量は、武器の種類ごとに設定されている基本のダメージと、グミシップのパワーの値で決まるのだ(→P.511)。また、すべての攻撃は「ショット」「レーザー」「ストライク」「スペシャル」のうち1～2個の属性を持つ。ハートレスは属性ごとに耐性(ダメージ倍率)を備えており、それによってダメージ量が増減することを覚えておこう。ちなみに、属性を2個持つ攻撃の場合は、該当する属性のダメージ倍率が掛け合わされる。

敵を攻撃できる武器

武器および属性		特徴
ウェポングミ	シューティンググミ 属性 ショット(※2)	前方にショットを撃つ。ボタンを押しつづけると連射が可能。種類によって、同時発射弾数や連射速度などが異なるほか、ロックした相手を追いかけるショットを撃てるものもある
	レーザーグミ 属性 レーザー	ボタンを押しつづけて複数の相手(攻撃してくるもの)をロック後、ボタンを放すと、相手を追うレーザーを撃つ。種類によって、同時にロックできる数などが異なる
	ストライクグミ 属性 ストライク	ウォータ系と武器系の2系統があり、ブーストを行なうと系統ごとに別々の衝撃波を放つ(→P.528)。さらに武器系は、グミブロックに触れた相手にもダメージを与えられる
スペシャルウェポン 属性 スペシャル(※2)		スペシャルウェポンゲージを消費して強力な攻撃を行なう(一部の種類をのぞく)。種類によって、攻撃内容が大きく異なる

※2……種類によっては、ほかの属性も併せ持つ

中断や情報の確認はポーズメニューで行なえる

グミシップに乗っているときも、OPTIONSボタンでポーズをかければポーズメニューが表示され、下の表のようなことが行なえる。とくに、探索時の「現在地マップ」は、出発時と同じ方法で特定の場所までワープできるので、とても便利だ。



⬅ワールドマップにもどりたくなったら、宙域を探索しているときにポーズをかけよう。

探索時のポーズメニューでできること

コマンド	できること
つづける	ポーズを解除して探索を続行する
現在地マップ	ワールドマップのうち、現在いる宙域を表示する。ワープでの移動やマーカーのセットも可能
インフォメーション	ワールドマップメニューの「インフォメーション」と同じ
アルバム	キャンプメニューの「モバイルポータル→アルバム」と同じ
グミセッティング	ワールドマップメニューの「メンテナンス→グミセッティング」と同じ
ワールドマップ	ワールドマップにもどる

バトル時のポーズメニューでできること

コマンド	できること
つづける	ポーズを解除してバトルを続行する
リトライ	バトルを最初からやり直す(※3)
バトルをやめる	バトルを中断して探索にもどる(※3)
インフォメーション	ワールドマップメニューの「インフォメーション」と同じ
グミセッティング	ワールドマップメニューの「メンテナンス→グミセッティング」と同じ

※3……バトル中に入手していたものは失われず、HPと各種ゲージは完全に回復する

グミシップのHPがゼロになるとゲームオーバー

グミシップはHPを持っており、ハートレスの攻撃などでダメージを受けてHPがゼロになると、機体が壊れてゲームオーバーになってしまう。ゲームオーバー後は、再開のしかたを下記のメニューから選ぶことになるが、どのコマンドを選んでも、それまでに入手していたものは失われない。

ゲームオーバー時のメニューでできること

コマンド	できること
再出発	出発地点から探索を続行する(探索時のみ選べる)
リトライ	同じバトルに再挑戦する(バトル時のみ選べる)
ワールドマップ	ワールドマップにもどる
ゲームヘルプ	ワールドマップメニューの「インフォメーション→グミヘルプ」と同じ



⬅「再出発」か「リトライ」を選ぶと、HPや各種ゲージは完全に回復する。

Index

コラムポータル　グミシップ初心者のためのアドバイス集

グミシップに挑戦するときに覚えておくと役立つ知識を、以下にまとめてみた。シューティングゲームがあまり得意でない人は、これらのアドバイスを参考にしてほしい。

アドバイス1　ハイウインドシリーズを活用しよう

乗りこむグミシップは「ハイウインド」シリーズがオススメ。このシリーズの機体は、攻撃の威力は低めだが移動速度が速く、探索時は目的の場所に短時間で行けるほか、バトル中は敵の攻撃をかわしやすい。物語が進んだらグミショップ(→P.517)で新しい設計図を購入し、機体に必要なグミパーツはトレジャースフィア(→P.475)のロックを解除することで集めていこう。

アドバイス2　移動中はマーカーを目印にする

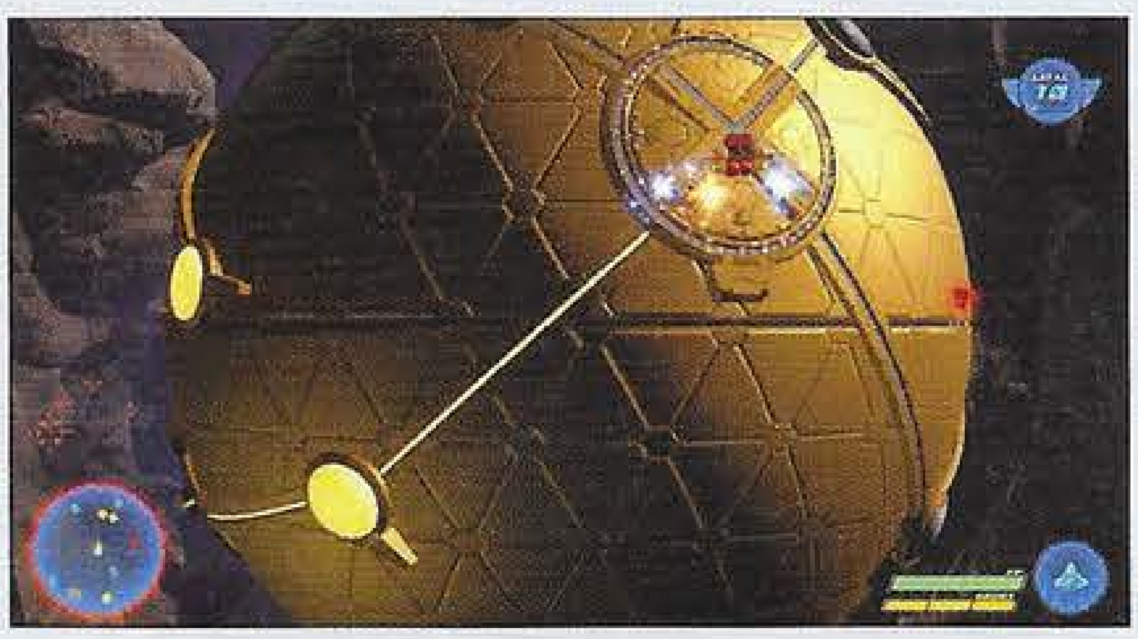
宙域では、どちらに進んだらいいのか迷ってしまいがち。その対策として、行きたい場所にはマーカーをセットするようにしたい(→P.473)。こうしておけば、画面にマーカーガイドが表示され、進むべき方向を見失わずにすむのだ。



⬅マーカーガイドが画面中心にくるように進めばOK。

アドバイス3　トレジャースフィアのロックは積極的に解除

トレジャースフィアのロックを解除すると、強力な武器などのグミパーツと、大量のEXPを入手可能。EXPが一定量までたまればグミレベル(→P.512)がアップして、グミシップをより強化できるようになる。新たな宙域へ行けるようになったら、まずはトレジャースフィアのロック解除を優先し、グミシップを強くしていこう。また、グミレベルを早く上げるためにも、宙域内に浮いているオレンジ色のEXPプライズ(→P.474)はこまめに拾うといい。



⬅ギアを攻撃して、ロックの解除を目指す。

アドバイス4　青い岩はどんどん破壊していく

宙域のあちこちには、青い岩(→P.474)が浮かんでいる。これをシューティンググミなどで攻撃して破壊すると、ときどきプライズが出現し、グミブロックが手に入ったりグミシップのHPが回復したりするのだ。探索中に砲台などから攻撃されてHPが減ってしまったら、青い岩を破壊して回復しておくと安全。



⬅武器が弱くても、青い岩はすぐに破壊可能だ。

アドバイス5　必要のないバトルは回避する

エンディングまでにクリアする必要があるバトルは、全部で3つだけ。とにかく先を急ぎたいなら、できるだけハートレスには近づかず、不要なバトルを避けていくといい。バトルになってしまった場合は、ポーズメニューで「バトルをやめる」を選べば、すぐに探索にもどれる。

アドバイス6　バトル中はローリングで動きまわる

バトルでハートレスと戦うときは、ローリングしながらの移動を多用していくのが基本。通常よりもすばやく移動できるうえ、ローリングの開始直後は無敵になれるので、敵の攻撃をかわしやすくなるからだ。



⬅円を描くように動けば攻撃を回避しやすい。

アドバイス7　おすすめ設計図の機体を改造しよう

グミレベルがある程度まで上がり、手に入れたグミパーツも増えてきたら、グミシップを改造して強化しよう(→P.510)。「おすすめ」の設計図をもとに、武器をたくさんセットして攻撃の威力を上げたり、グミシップのスピードの値が上がるグミパーツをセットしたりするのが、手軽にできる強化方法だ。



グミシップ 2

宙域の探索



広大な宙域をスミズミまで探索すると、さまざまなものを発見できる。グミシップに乗ったら、新たなワールドへ向かうだけでなく、宙域の探索も楽しもう。



探索に出発する前には機体などの設定を行なう

ワールドマップから宙域に出発するときには、乗りこむグミシップのほかに、特殊な装備であるスペシャルウェポンと、連れていくタイニーシップを設定できる(→P.470)。ここで選んだ内容は、宙域の探索中は変更できないので、よく考えて決めよう。設定後に「スタート」を選ぶと、グミシップのHPや各種ゲージが満タンの状態で探索がはじまる。



←機体選択時は、L2とR2ボタンで設計図のグループを切りかえ可能。

「設定の変更」で覚えておきたいこと

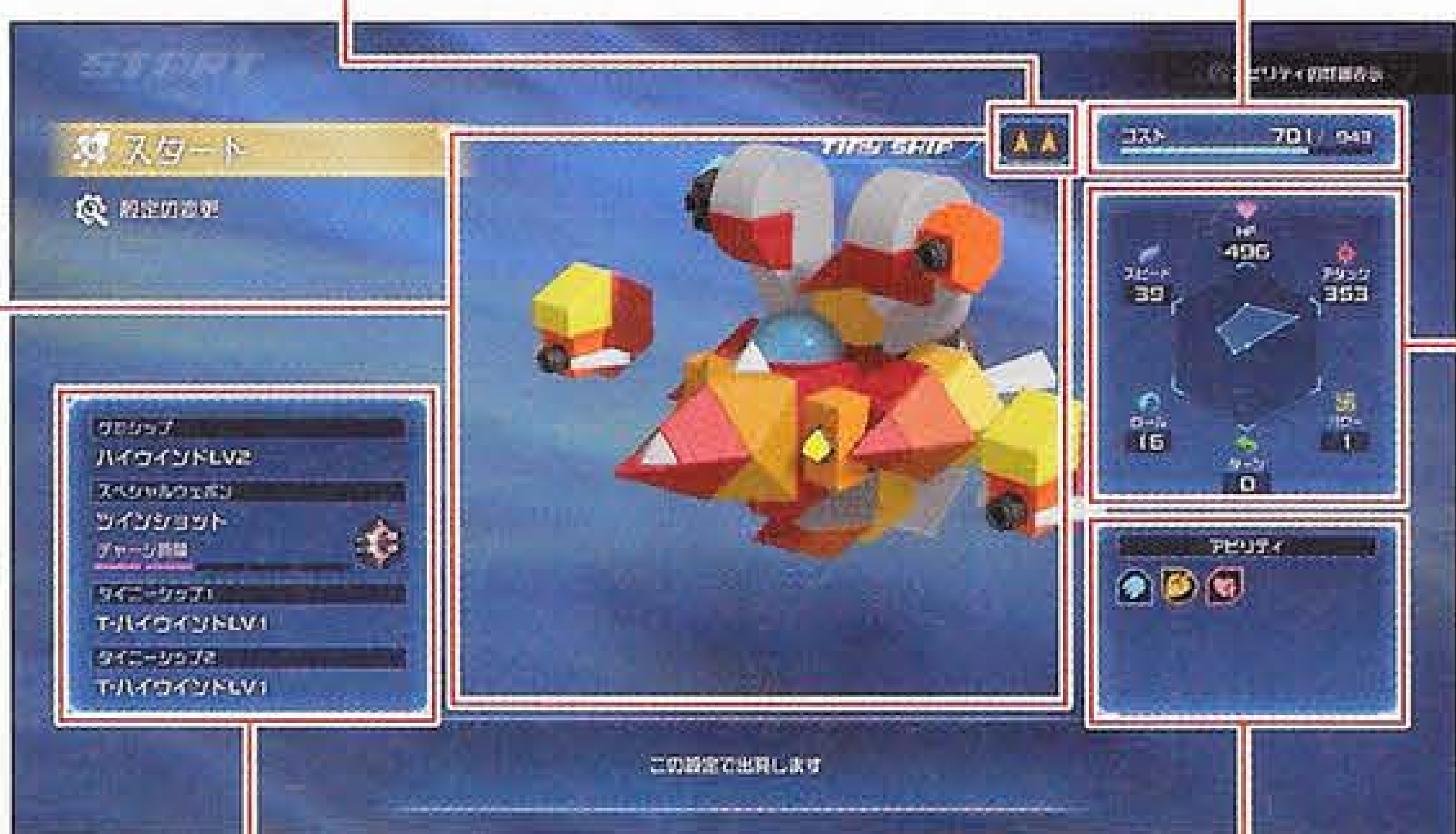
- 「おすすめ」の設計図は、「機体を構成するすべてのグミパーツを、必要な数だけ持っている」「セットされているグミブロックのコストの合計が、機体のコストの上限(→P.512)を超えていない」の両方を満たしているもののみ選べる
- 「オリジナル」と「スペシャル」の設計図は、所持グミパーツやコストに関係なく選べる
- タイニーシップは、グミレベル12以上だと1機、グミレベル24以上だと2機まで連れていける
- 2機のタイニーシップは、同じ設計図を選ぶことも可能
- 同じグミパーツを使っているグミシップやタイニーシップでも、同時に設定できる

出発画面の見かた

コスト
セットされているグミブロックのコストの合計と、機体のコストの上限。数字の色は、上限を超えているときは赤、「スペシャル」の設計図を選んでいるときは青になる。

連れていけるタイニーシップの数
表示されている矢印の数だけ、タイニーシップを連れていける。

設定している機体の外見



ステータス(→P.511)
機体の強さを表す数値とレーダーチャート。

設定内容
現在の設定状況。スペシャルウェポンの「チャージ時間」は、目盛りの数が多いほどチャージ時間が長い(右の表を参照)。

目盛りの数	チャージ時間
1	18秒
2	24秒
3	30秒
4	36秒
5	90秒

アビリティ(→P.541)
セットされているアビリティを示すマーク。複数セットされているものはマークの右下に個数が表示され、未習得のものはマークが暗くなる。△ボタンで、詳細なアビリティ一覧も確認可能(右の写真を参照)。



グミシップを援護してくれるタイニーシップ

「タイニーシップ」とは、グミシップのおともとして同行してくれる小型の機体のこと。グミレベル(→P.512)が上がると、最大2機まで連れていけるようになる。タイニーシップを同行させれば、グミシップ本体の能力を大幅にアップできるので、出発時にぜひ連れていくようにしよう。



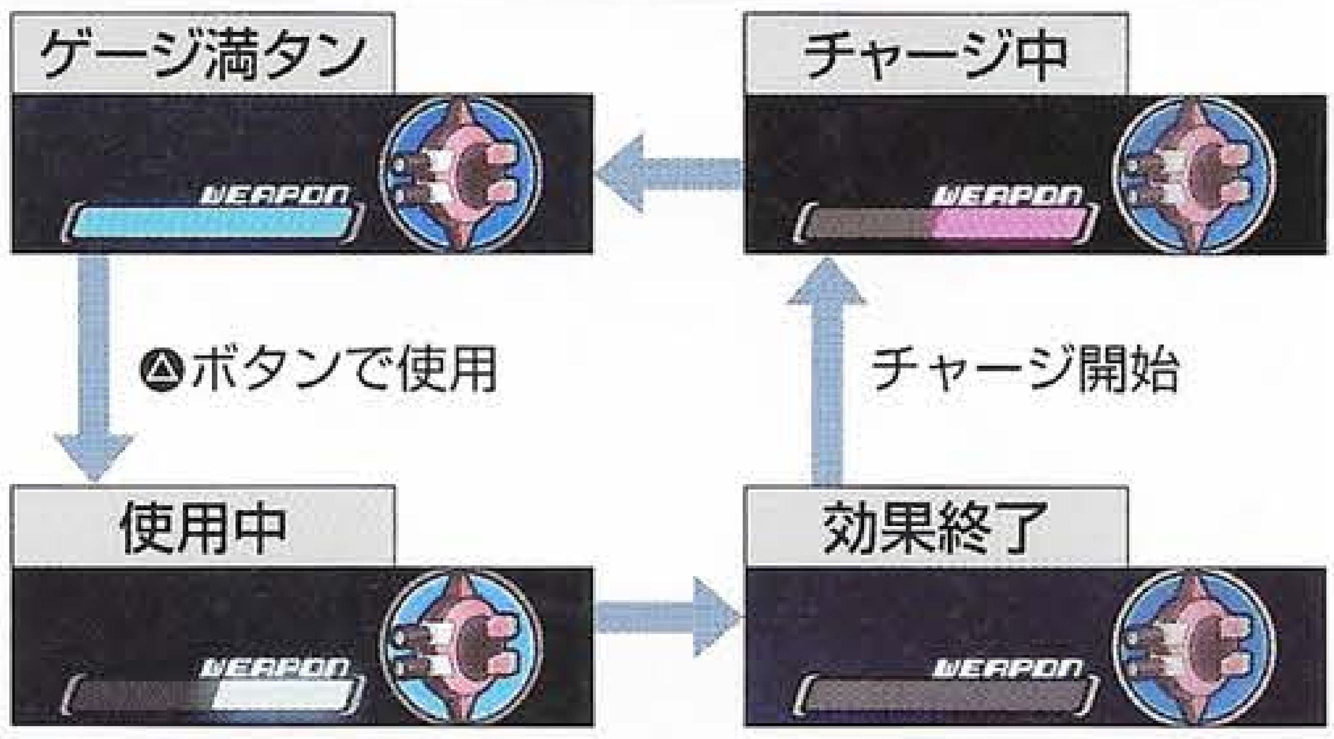
⬅グミシップが弾を撃つと、タイニーシップの武器も同時に攻撃を行なう。

タイニーシップの特徴

- 連れていくタイニーシップは、グミシップの種類に関係なく自由に選べる
- タイニーシップのステータスの値は、グミシップに加算される
- 敵の攻撃は当たらない
- 「トレース」と「サイド」という2種類のフォーメーションがあり、方向キーの左右で切りかえが可能(出発時はトレースになっている)
- グミシップの設計図を入手すると、対応するタイニーシップの設計図も同時に手に入る(→P.522)

スペシャルウェポンで強力な効果を利用できる

出発時に1個だけ設定できる「スペシャルウェポン」は、強力な効果を秘めたグミパーツ。探索中やバトル中に△ボタンを押すと、画面右下のスペシャルウェポンゲージを消費して効果を発揮させることができるのだ。カラになったゲージは時間とともにチャージされていき、満タンになればスペシャルウェポンをふたたび使用可能(右の写真を参照)。なお、チャージに必要な時間は、効果ごとに異なる。



スペシャルウェポンリスト

リペアキット

チャージ時間	36秒
入手方法	ミスティストリームのドレッドシャークバトルをBランク以上でクリアする
効果	グミシップのHPを最大値の半分回復する
ダメージ	——
属性	——



フォースフィールド

チャージ時間	24秒
入手方法	ジ・エクリプスのスカーレットシャークバトルをBランク以上でクリアする
効果	受ける攻撃をすべて無効化するバリアを4秒間張る
ダメージ	——
属性	——



ヘビーロケット

チャージ時間	90秒
入手方法	ジ・エクリプスのオメガ・マキナバトルをBランク以上でクリアする
効果	敵を追尾する巨大なロケット爆弾を1発撃つ。ロケットは、敵に当たると爆発して周囲にもダメージを与える
ダメージ	3000
属性	スペシャル+ストライク



ツインショット

チャージ時間	24秒
入手方法	スターライトウエイのアストロウォリアーバトルをBランク以上でクリアする
効果	左右のポッドからショットを秒間12発のペースで8秒間撃つ
ダメージ	36
属性	スペシャル+ショット





ファイアストーム

チャージ時間 24秒

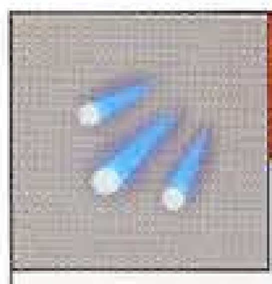
入手方法 ジ・エクリプスのギガントピラミッドバトルをBランク以上でクリアする

効果 敵を追尾する4発のショットを合計15回撃つ

ダメージ 45

属性 スペシャル+ショット





レーザースコール

チャージ時間 18秒

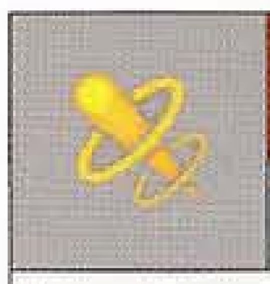
入手方法 ミスティストリームのスペースワームバトルをBランク以上でクリアする

効果 多数の敵をロックしたあと、上空から降りそそぐレーザーを一度に発射する

ダメージ 100

属性 スペシャル+レーザー





サンライトレーザー

チャージ時間 90秒

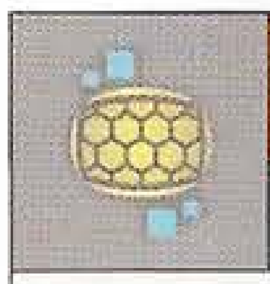
入手方法 スターライトウェイのコメットクローラーバトルをBランク以上でクリアする

効果 正面に向けてレーザーを3秒間照射しつづける

ダメージ 約0.15秒ごとに180

属性 スペシャル+レーザー





バリアウォール

チャージ時間 36秒

入手方法 スターライトウェイのフラワーガーディアンバトルをBランク以上でクリアする

効果 敵のショットや機雷を無効化するバリアを10秒間張る(レーザーの照射や体当たりは防げない)

ダメージ ——

属性 ——





ホーミングレーザー

チャージ時間 36秒

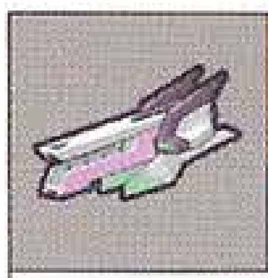
入手方法 ミスティストリームのシュヴァルツガイストバトルをBランク以上でクリアする

効果 当たったあとも別の敵を追尾しつづけるレーザーを1発撃つ。レーザーは、しばらく飛ぶか敵がいなくなると消える

ダメージ 650

属性 スペシャル+レーザー





エレクトロショット

チャージ時間 30秒

入手方法 ジ・エクリプスのグランドウォリアーバトルをBランク以上でクリアする

効果 正面に向けて敵を貫通するレーザーを約0.7秒間照射することを、合計3回くり返す

ダメージ 0.05秒ごとに60

属性 スペシャル+レーザー





ナイトキット

チャージ時間 30秒

入手方法 ミスティストリームのグレイシアフォートバトルをBランク以上でクリアする

効果 受けるダメージを半分にする盾とブースト時に衝撃波を放つ槍を、30秒間出現させる。槍は、触れた相手にもダメージを与えることが可能

ダメージ 衝撃波:2000、接触:360

属性 スペシャル+ストライク





トリニティファイア

チャージ時間 24秒

入手方法 グミショップで1000マニーで購入する

効果 2発のロケット花火を合計3回撃つ。ロケット花火は、敵に当たると爆発して周囲にもダメージを与える

ダメージ ヒット:100、爆発:200

属性 スペシャル+ショット





トラックダッキーズ

チャージ時間 36秒

入手方法 モンストロポリスかアレンデールをクリア後にグミショップで1000マニーで購入する

効果 グミシップの周囲にアヒルのおもちゃを3体出現させる。アヒルのおもちゃは、攻撃を受けるともっとも近くにいる敵に体当たりして消える

ダメージ 700

属性 スペシャル+ストライク



Index

宙域を自由に飛びまわって探索しよう

探索できる3つの宙域は、それぞれが巨大な空間になっており、内部をグミシップで自由に航行できる。宙域内には巨大な岩盤や建造物、氷山といった障害物が無数にあるが、そのほとんどは衝突してもグミシップはダメージを受けない。ぶつかることを気にせず、思いっきり飛びまわろう。また、グミシップでの探索中は、画面にいくつかの情報が表示されるので、ときどき確認するようにしたい。



⬅航行できるエリアの外に近づくと、画面に警告が表示される。

宙域内を移動するときに覚えておきたいこと

- 宙域の外へ出ようとすると、自動的にUターンさせられる
- 障害物にぶつかっても、グミシップのHPは減らない(一部のギミックをのぞく／→P.479)
- 拾う、破壊する、倒すなどによって消えたもの(プライズ、クリスタル、ハートレスなど)は、特定の条件を満たすと再出現する(下記参照)

消えたプライズなどが再出現するおもな条件

- ワールドマップに移動する
- ポーズメニューの「現在地マップ」でワープする
- 消えてから3分以上が経過し、なおかつグミシップがその場所から一定の距離まで離れる(※1)

※1……青い岩(→P.474)は、この条件を満たしても再出現しない。ギミック(→P.478)は、3分経過前でも再出現する

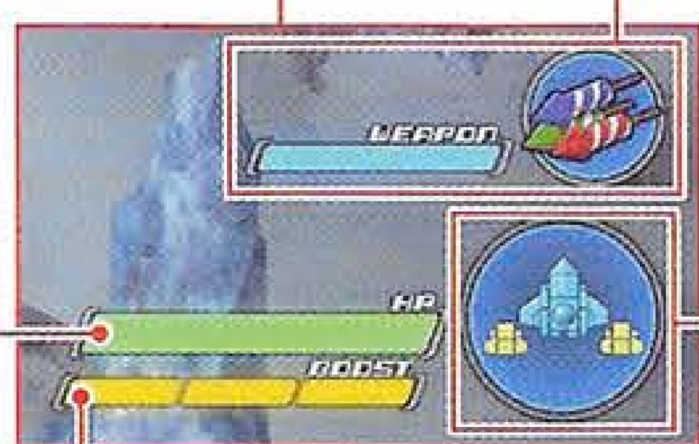
探索中の画面の見かた



照準
ショットや衝撃波が飛んでいく位置。

グミレベルとEXP
数字は現在のグミレベル、ゲージはたまっているEXPの量を示す。ゲージが満タンになると、グミレベルが1上がる。

スペシャルウェポン
マークはスペシャルウェポンの種類、ゲージは効果の残り時間やチャージ完了までの時間を示す(→P.470)。



グミレーダー
周囲の様子を映し出すレーダー(くわしくは下の項目を参照)。

HPゲージ
グミシップのHP。残り30%以下になると、フォーメーションの表示が赤く明滅する。

ブーストゲージ
ブーストを行なうためのゲージ(→P.466)。

フォーメーション
タイニーシップのフォーメーションを示す(下記参照)。

トレース



⬆グミシップを追うように動く。

サイド



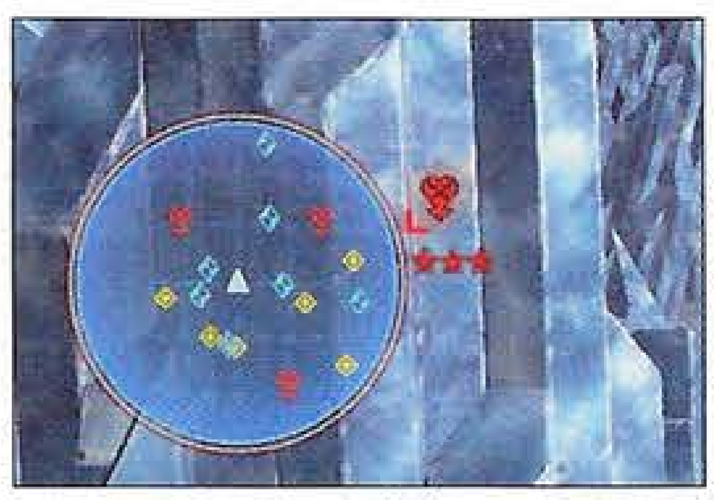
⬆グミシップの隣に並ぶ。

探索中はグミレーダーを要チェック

画面左下に表示されるグミレーダーは、グミシップの周囲にどんなものがあるのかを知らせてくれる。探索中に何かを探したいときには、これを頼りにするといいだろう。ちなみに、表示範囲内にハートレスが入るとグミレーダーの周囲が赤く明滅しはじめ、さらに接近すると明滅が早くなる。

グミレーダーに表示されるマークの意味

- …グミシップ
- …ワールド
- …トラベルゲート
- …解除前のトレジャースフィア
- …クリスタル
- …EXPボックス、マニーボックス
- …ハートレス
- …マーカーガイド



⬆グミレーダーは、進行方向が上になるように回転する。



遠くにあるものを教えてくれる3種類のガイド

グミシップで宙域内を移動しているときには、右のような3種類のガイドが画面に表示される。このなかでも、とくにマーカーガイドとワールドガイドは、それぞれが示す場所がどれだけ遠くにあっても画面に表示されるので、進む方向を決めるときの目印として利用できるのだ。また、ハートレスガイドは周囲にいるすべての敵に表示されるため、敵の場所をいち早く知りたいときは、つねに確認するようにしたい。

ガイドの種類

種類	特徴
マーカーガイド	自分でマーカーをセットした場所を示す。マーカーのセットは、ワールドマップから出発するときの画面や、「インフォメーション→レコード」の画面で行なう。セットされた場所に近づくと、マーカーは自動的に解除される
ワールドガイド	新たに訪問できるワールド(まだ訪れていない解放ずみのワールド)の場所を示す
ハートレスガイド	グミレーダーの表示範囲内にいるハートレスの居場所を示す。ガイドの下にはバトルのLV(→P.488)も表示される

※マーカーガイドとワールドガイドは、探索開始から数秒後に表示される



←ハートレスガイドはグミレーダーと同じように赤く明滅している。



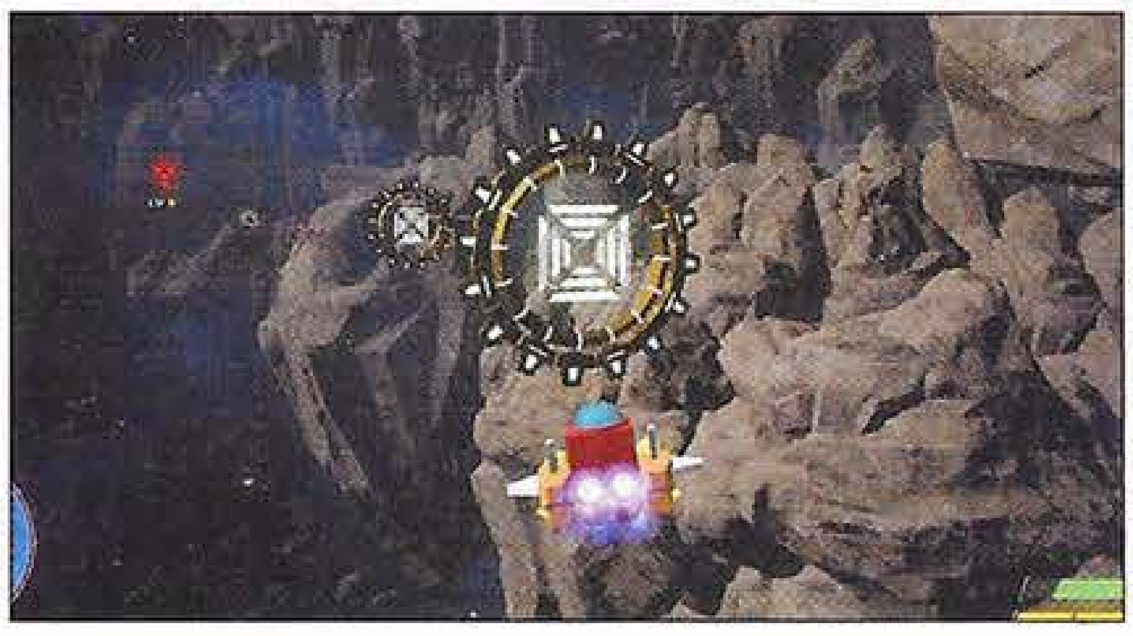
←ガイドに矢印がついている場合は、画面外の方向にあることを表す。



→マーカーガイドとワールドガイドは、そこまでの距離も表示される。

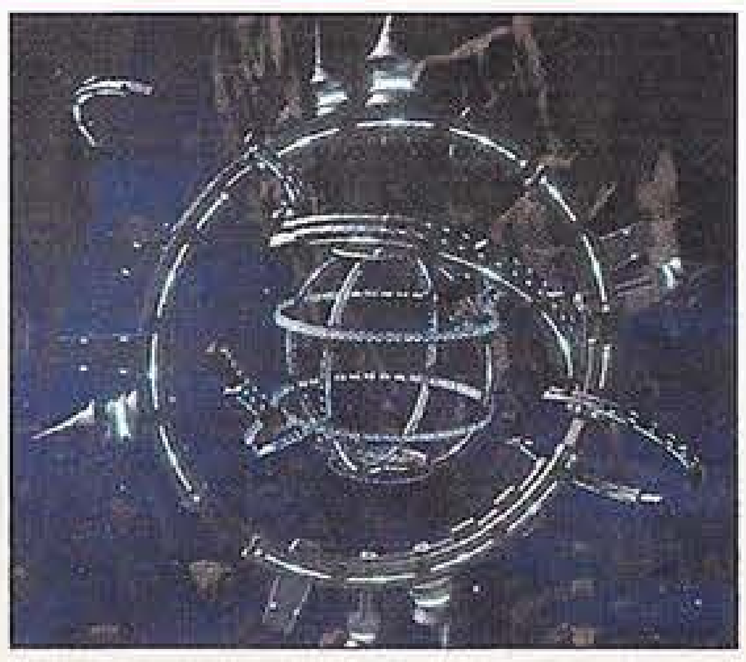
移動に役立つさまざまな装置を利用できる

宙域内には、グミシップでの移動を便利にしてくれるものがいくつも存在している。これらを使いこなして、効率良く探索できるようになろう。



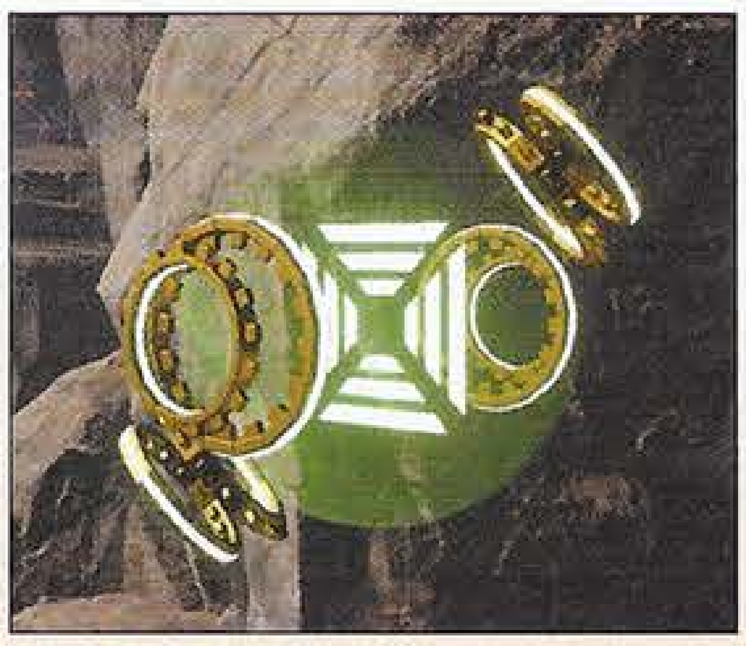
←ブーストリングが並んでいる場所では、連続してブースト移動が可能。

トラベルゲート



グミシップの出発地点として使える装置。最初は機能が停止しているが、近づくと起動して利用できるようになる。起動後は、ワールドマップや現在地マップで出発地点に指定し、そこへワープして探索をはじめることが可能。

ブーストスフィア



球体状のブースト装置。触れると、そのときの進行方向に向かってブーストで移動できる(※2)。

ネビュラーライン



長い距離を結ぶ光の通り道。内部はトンネルのようになっており、外側から入りこむと、光の流れに乗って高速で進んでいける。高速移動の途中でネビュラーラインの外へ出たい場合は、L1かR1ボタンを押せばOK。

ブーストリング



リング状のブースト装置。触れると、リングの面が向いている方向へブーストで移動できる(※2)。

※2……2秒のあいだグミシップの前進速度が2.5倍(ジ・エクリプスの要塞内部にある小型のものは1.5倍)になる

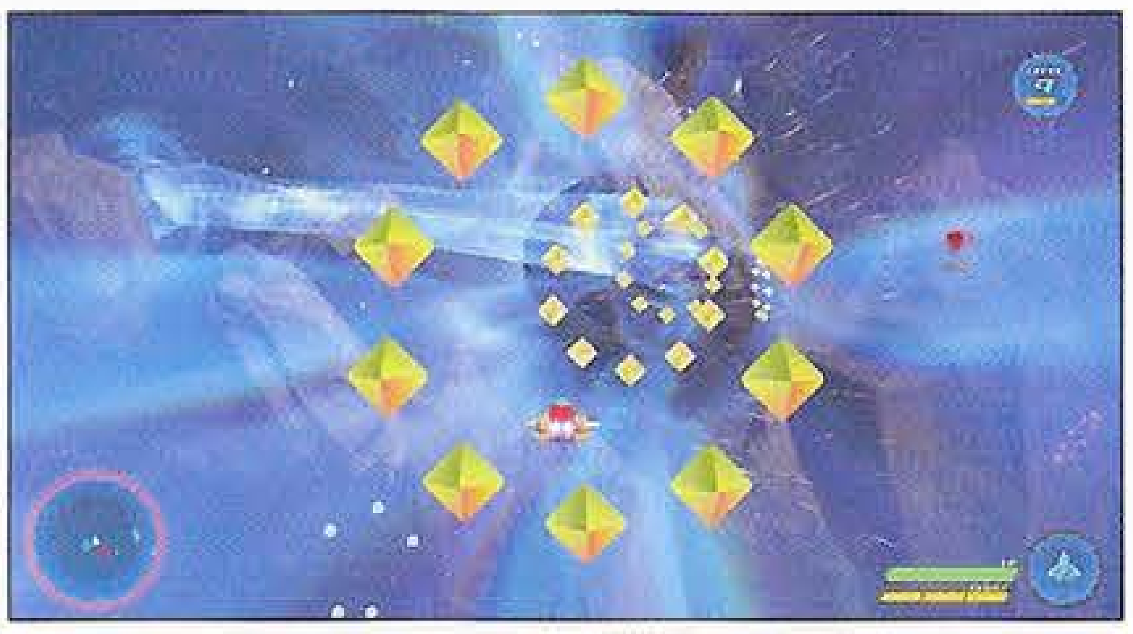
Index

宙域の探索中にはプライズを入手できる

ワールドでの冒険中と同じように、グミシップでの航行中にもプライズを手に入れられる。グミシップで入手できるプライズの種類と特徴は右記のとおりで、EXPプライズとHPプライズとマニーは大きさの異なる3種類があるのだ。宙域の各所に浮かんでいるプライズは、何度でも再出現するので、こまめに拾っていくといいだろう。なお、プライズは宙域の探索時だけでなく、バトル中にハートレスを倒したときにも手に入れることが可能だ。



←宙域に浮かぶプライズが、道しるべの役目をしている場所もある。



→ネビュラーラインの内部には、プライズが並んでいることが多い。

グミシップで入手できるプライズの種類

種類	解説
EXPプライズ	拾うとグミシップのEXPがたまる。EXPの入手量は、小が5、中が30、大が100
HPプライズ	拾うとグミシップのHPが回復する。回復量は、小が1、中が5、大が10
マニー	拾うとマニーが手に入る。金額は、小が5マニー、中が15マニー、大が25マニー
アイテム	グミブロックや合成素材などが入っている
ユニークアイテム	貴重なグミパーツや設計図ピースが入っている

グミシップで入手できるプライズの特徴

- 空間に浮いているプライズは、近づくと拾える。拾ったものは、特定の条件を満たすと再出現する(→P.472)
- 何かを壊したりハートレスを倒したりして出現したプライズは、どれだけ遠くてもかならず拾える
- プライズに影響するアビリティをソラが装備していても効果はない(グミシップにセットされているプライズ関連のアビリティだけが影響する)

ボックスを攻撃してプライズを獲得

宙域の特定の場所には、「EXPボックス」と「マニーボックス」という、プライズが詰まった箱が浮いている。これらのボックスにレーザー以外の攻撃を当てると、1～2回目では吹き飛ばしつつプライズを少し入手でき、3回目では破壊して中身をすべて手に入れられるのだ。3回目に入手できるEXPやマニーの量は、1～2回目よりもかなり多いので、ボックスを見つけたら破壊するまで攻撃を当てよう。

EXPボックス

EXPプライズが入っている箱。破壊すると合計530のEXPを得られる。

1～2回目	3回目
小×5	大×4、中×2、小×4



マニーボックス

マニーが入っている箱。破壊すると合計280マニーを入手できる。

1～2回目	3回目
中×1	大×10



青い岩からもプライズが出現することがある

いたるところに浮いている青い岩は、レーザー以外の攻撃で破壊可能。岩を破壊すると、ときどきHPプライズやアイテムが出現し、グミシップのHPを回復させたり、グミブロックや合成素材を入手したりできるのだ。

青い岩の特徴

- HPは300
- 出現するプライズは宙域ごとに異なる(→P.482)
- ワールドマップに移動するか「現在地マップ」でワープすると再出現する



←青い岩は、せまい範囲に数十個が密集して浮かんでいることが多い。

クリスタルからグミブロックや設計図ピースを手に入れよう

宙域の各所にはクリスタルがあり、ダメージを与えて壊すと、アイテムやユニークアイテムのプライズを入手できる。ただし、クリスタルのHPは自然に回復していくため、短時間で大ダメージを与えなければ壊せない。また、クリスタルは色によって下記のような点がちがうので覚えておこう。

2種類のクリスタルのちがい

クリスタルの種類 ＼ ちがう点	 青クリスタル	 紫クリスタル
自然回復速度	遅い	速い
出現するプライズの中身	グミブロック	設計図ピース
再出現	する(一部はしない)	しない

クリスタルのおもな特徴

- HPがゼロになると壊れてプライズを出現させる
- 受けたダメージは自然に回復していく。回復速度は、残りHPが少なくなるほど速くなる
- ショット以外の攻撃では、ほとんどダメージを受けない
- 色や宙域ごとに、HPや自然回復の速度が異なる



←HPの回復速度が速いぶん、紫クリスタルのほうが壊しにくい。

設計図ピースが集まると設計図が完成する

紫クリスタルを壊したときには、設計図の欠片である「設計図ピース」が手に入る。ひとつの宙域には15個の紫クリスタルがあり、そのすべてから設計図ピースを入手すれば、もとの設計図が復元されるのだ。復元された設計図は、「グミミッション」(→P.480)の画面を開くと獲得できる。



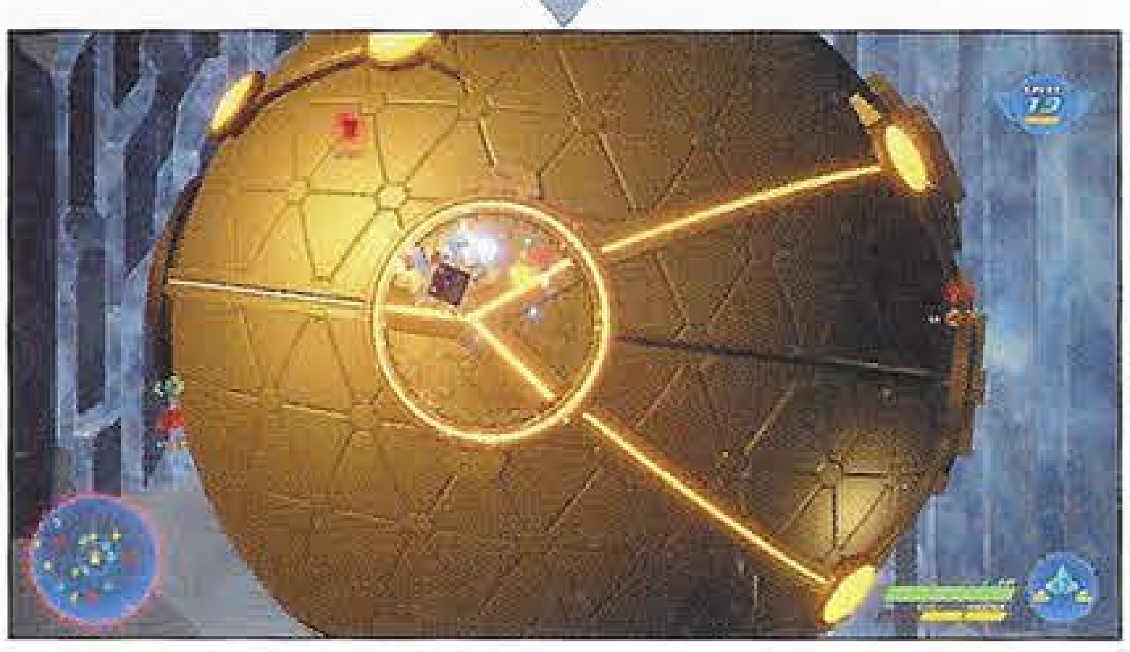
←手に入れている設計図ピースは「インフォメーション→グミピース」で確認可能。

トレジャースフィアのロックを解除すればプライズが出現

「トレジャースフィア」とは、内部に大量のプライズを収めた巨大な球体装置で、表面にはロック解除用の回路が配置されている。回路の途中には、向きがまちがっているギアが複数あるので、これらを攻撃することで正しい向きになるまで回転させ、回路を接続していこう。すべての回路を接続できれば、かかっていたロックが解除されるのだ(ロック解除のくわしいルールは下記のとおり)。解除に成功するとプライズが出現し、5000のEXPと大量のグミブロックおよび合成素材を獲得できる。



←ギアは画面右側から見えてくる。移動しながら攻撃を当てつづけよう。



←ギアをしばらく攻撃すれば、正しい向きになって回路が接続される。

トレジャースフィアのロック解除に関するルール

- トレジャースフィアを攻撃して起動させると、ロックの解除作業がはじまる
- グミシップがトレジャースフィアのまわりを約46秒かけて自動的に一周するあいだに、すべてのギアを正しい向きまで回転させて回路を接続すれば、ロックを解除できる
- ギアは、ショットを当てると約0.3秒間回転し、特定の秒数のあいだ回転させれば回路が接続される
- ギアの形はN型、T型、Y型、X型の4種類がある
- ロック解除には関係ないギアもある(ショットを当てる必要がない)
- 解除に失敗した場合は、何度でも再挑戦できるが、ギアの向きは最初の状態にもどる
- 解除作業はL1かR1ボタンで中断できる

トレジャースフィアデータ

※各トレジャースフィアがある場所は宙域マップ(P.482～487)を参照
※秒数は、回路の接続までにかかる攻撃時間の目安を示す

トレジャースフィアⅠ

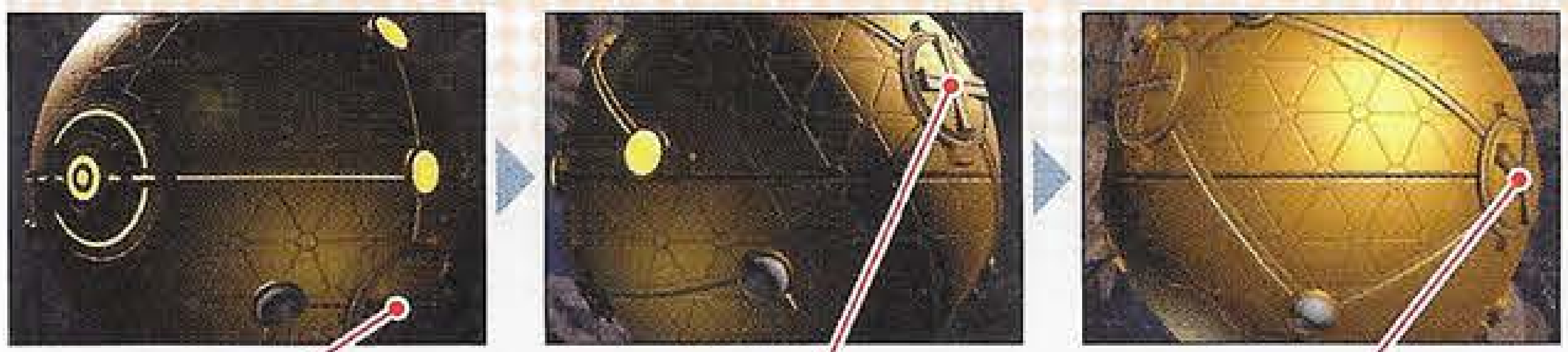
入手できるもの ファイラグミ×4、ブリザラグミ×4、ウォータグミ×4、ブースターグミ×2、プロペラグミ×1、Ⅰステッカー、EXPプライズ(大×50)



①T型 6秒　②X型 3秒　③N型 6秒

トレジャースフィアⅡ

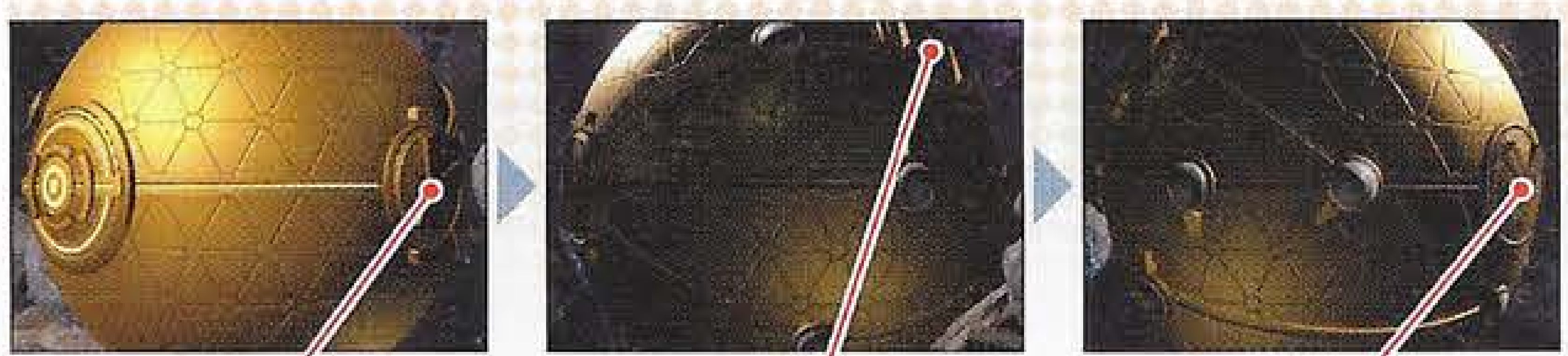
入手できるもの レーザーブレードグミ×2、サイクロングミ×10、ストームグミ×10、Ⅱステッカー、フローライト×3、EXPプライズ(大×50)



①T型 12秒　②X型 3秒　③Y型 4.5秒

トレジャースフィアⅢ

入手できるもの グラビデグミ×4、コメットグミ×2、Ⅲステッカー、ミスリルのかけら×5、ミスリルのしずく×5、EXPプライズ(大×50)



①Y型 4秒　②N型 6秒　③T型 9秒

トレジャースフィアⅣ

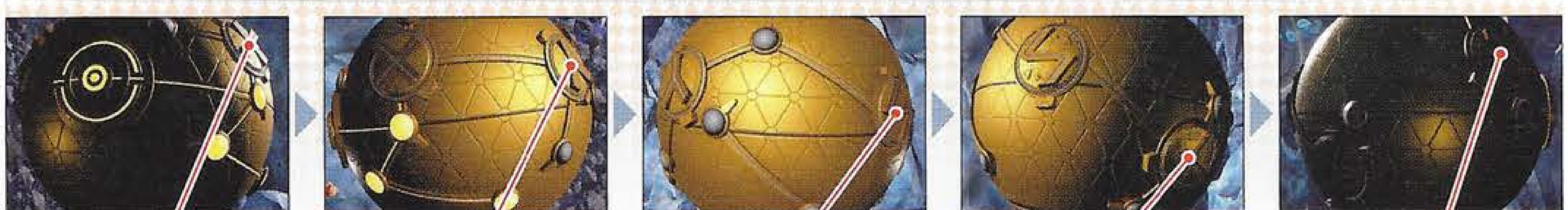
入手できるもの ファイガグミA×4、ブリザガグミA×4、ウォタラグミ×4、エクスカリバーグミ×1、Ⅳステッカー、ミスリルの魔石×5、EXPプライズ(大×50)



①Y型 5秒　②N型 4.5秒　③X型 3秒　④T型 3秒　⑤N型 6秒

トレジャースフィアⅤ

入手できるもの ファイガグミB×4、サンダラグミ×4、テンペストグミ×10、タイフーングミ×10、ウォールグミ×2、シールドグミ×2、Ⅴステッカー、ダマスカス×3、EXPプライズ(大×50)



①X型 3秒　②Y型 5秒　③N型 5.5秒　④T型 12秒　⑤N型 6秒



トレジャースフィア VI

入手できるもの グラビラグミ×4、メテオグミ×1、ノコギリグミ×2、ソニックターボグミ×2、VIステッカー、ミスリルの結晶×5、フローライト×5、EXPプライズ(大×50)



トレジャースフィア VII

入手できるもの グラビガグミA×4、メテオグミ×1、サンダガグミ×4、ウォタガグミA×4、VIIステッカー、アダマント×3、ダマスカス×5、EXPプライズ(大×50)



トレジャースフィア VIII

入手できるもの マサムネグミ×2、ドリルグミ×2、ハリケーングミ×10、ボルテックスグミ×10、VIIIステッカー、オリハル×1、EXPプライズ(大×50)



トレジャースフィア IX

入手できるもの ブリザガグミB×2、グラビガグミB×2、ウォタガグミB×2、ラージウォールグミ×2、ラージシールドグミ×2、IXステッカー、エレクトラム×2、フローライト×5、EXPプライズ(大×50)

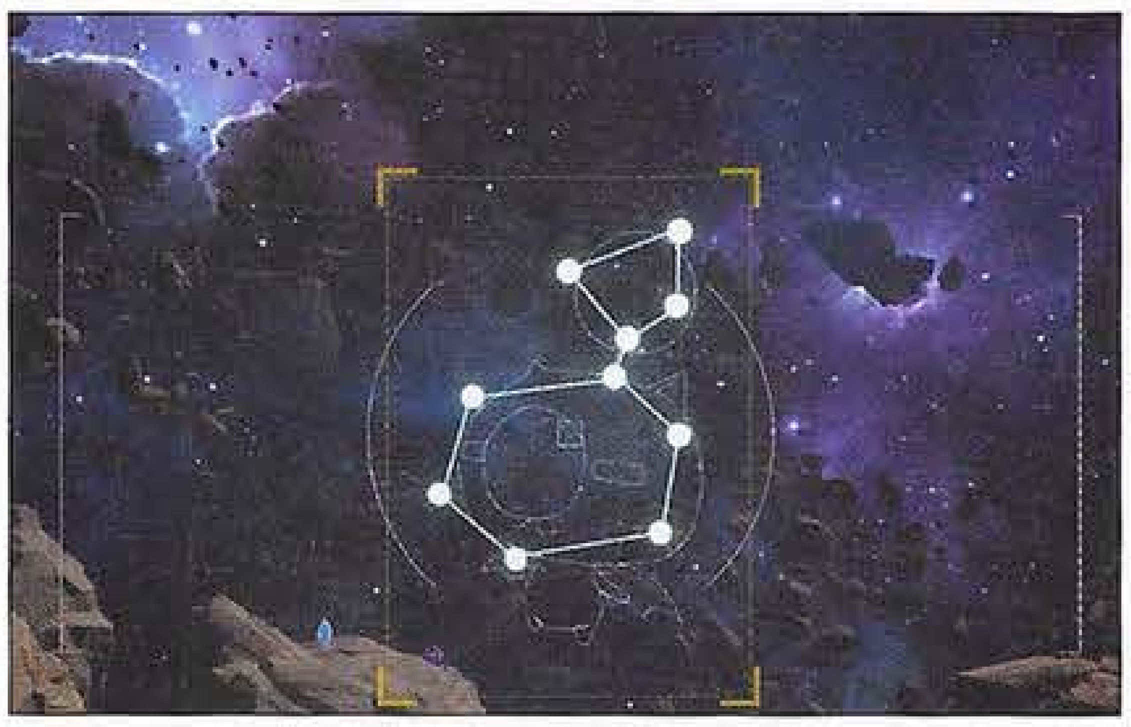


※回転させなくて
かまわない

Index

星座を撮影すると設計図が手に入る

各宙域の外周部には、白くて大きめの丸い星が形作っている星座が3個ずつある。これらの星座をモバイルポータルの写真撮影機能(→P.200)で撮影すると、その星座をモチーフにした設計図が手に入るのだ。ファインダーを星座に向けて、星々を囲むワクが黄色になっている状態でシャッターを押せば撮影成功。その後、「グミミッション」(→P.480)の画面を開いたときに、設計図を獲得できる。



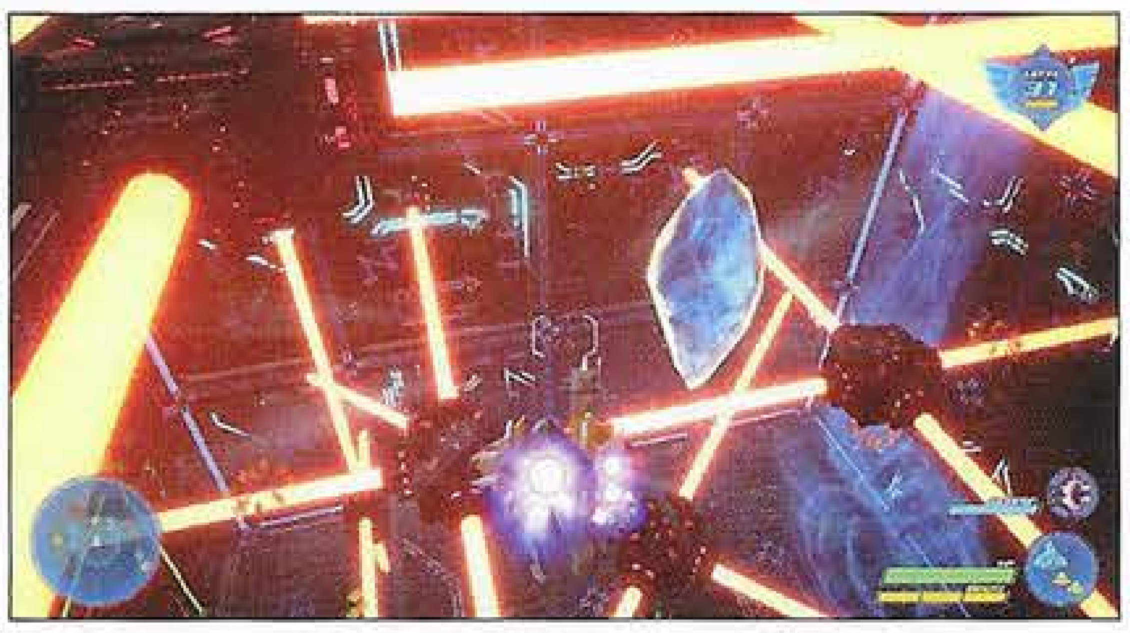
←星座のイラストが表示されているときがシャッターチャンス。

宙域で撮影できる星座



ダメージを与えてくるギミックに注意

グミシップでの航行中には、移動の邪魔をしてくるギミックや、こちらを攻撃してくるギミックと遭遇する。ギミックからダメージを受けてHPがゼロまで減るとゲームオーバーになるので、なるべく攻撃を受けないようにしていこう。なお、ギミックのなかには、攻撃して破壊できるものや、破壊するとプライズを落とすものがある(右ページを参照)。



←多数のギミックが密集している場所を通るときは、とくに注意。

敵の攻撃をかわすと「TECHボーナス」を得られる

■ボタンのローリングでグミシップが無敵になっているあいだ(→P.466)にギミックからの攻撃を受けると、攻撃がグミシップに当たらずにすり抜けていく。このときには、画面に「TECH!!」と表示され、「TECHボーナス」としてEXPを1獲得できるのだ。ちなみに、バトル中にローリングで攻撃をすり抜けても、TECHボーナスは得られない。



←ギミックからの攻撃に当たる直前にローリングするとTECHボーナスを獲得しやすい。



ギミックリスト

※「ダメージ」はグミシップに与えてくるダメージ、「プライズ」は破壊されたときに落とすプライズを示す



角型砲台

HP 10
ダメージ 15、ジ・エクリプスの要塞外では30
プライズ HP(中×1、小×3)

まっすぐ飛ぶ赤いショットを正面に撃つ



丸型砲台(赤ショット)

HP 10
ダメージ 15、ジ・エクリプスの要塞外では30
プライズ HP(中×1、小×3)

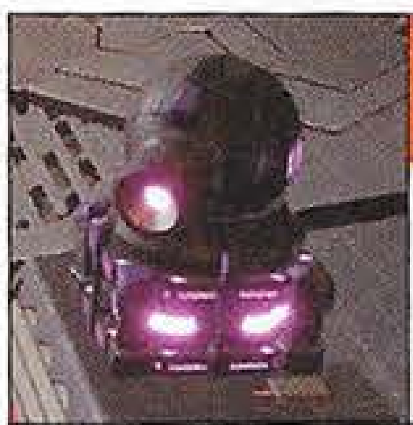
グミシップに向けて、まっすぐ飛ぶ赤いショットを撃つ



丸型砲台(青ショット)

HP 10
ダメージ 15
プライズ HP(中×1、小×3)

グミシップに向けて、相手を追う青いショットを撃つ



丸型砲台(紫ショット)

HP 10000
ダメージ 45
プライズ EXP(中×1、小×4)

グミシップに向けて、高速でまっすぐ飛ぶ紫色のショットを撃つ。撃つ前には2秒間エネルギーをためる



丸型砲台(機雷)

HP 1000
ダメージ 15
プライズ HP(大×2)

グミシップに向けて、ゆっくり飛ぶ小さな機雷を連射する。機雷は破壊できない



四方砲台(ショット)

HP 500
ダメージ 15
プライズ HP(大×1、中×1、小×3)

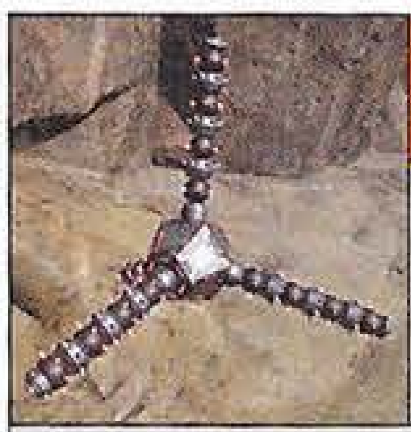
まっすぐ飛ぶ赤いショットを4方向に連射する。砲台が回転するものもある



四方砲台(ビーム)

HP 1000
ダメージ 30
プライズ HP(大×1、中×1、小×3)

長いビームの腕を4方向に伸ばしている。砲台が回転するものもある



回転腕(長)

HP 20000
ダメージ 45
プライズ ――

4本の細くて長い腕を放射状に伸ばして回転する。グミシップが触れると爆発して消える



回転腕(短)

HP 20000
ダメージ 45
プライズ ――

4本の太くて短い腕を放射状に伸ばして回転する。グミシップが触れると爆発して消える



回転腕(ビーム)

HP 20000
ダメージ 45
プライズ ――

4本のビームの腕を放射状に伸ばして回転する。中心部にグミシップが触れると爆発して消える



隕石(岩)

HP 300
ダメージ 30
プライズ ――

何もない空間から突然出現し、特定の場所まで飛んでいくか途中で何かにぶつかると破裂して消える



隕石(氷)

HP 600
ダメージ 30
プライズ ――

何もない空間から突然出現し、特定の場所まで飛んでいくか途中で何かにぶつかると破裂して消える



マグマ(小)

HP (破壊できない)
ダメージ 45
プライズ ――

小さなマグマだまり。およそ6秒間隔で、マグマが約2秒間噴出する



マグマ(大)

HP (破壊できない)
ダメージ 60
プライズ ――

大きなマグマだまり。およそ6秒間隔で、マグマが約2秒間噴出する

Index

グミミッションの目標を達成して報酬をもらおう

「グミミッション」とは、グミシップでの探索とバトルに関連する、さまざまな目標のこと。グミミッションを達成すれば、報酬としてグミパーツや設計図を獲得できるのだ。グミミッションの内容は、ワールドマップメニューやポーズメニュー(探索時のみ)で「インフォメーション→グミミッション」と選んだときに表示されるリスト画面で見ることが可能。このリスト画面は、達成したグミミッションの報酬を受け取る場所にもなっているので、ときどき確認するようにしておこう。



←リスト画面では、目標や報酬のほか、現在の達成度もチェックできる。

グミミッションで覚えておきたいこと

- 特定のミッションを達成したり、新たな宙域へ行けるようになったりすると、リスト画面に表示されるグミミッションが増える
- リスト画面では、最初は称号の名前や報酬などが伏せられており、達成後に明らかになる
- 達成したグミミッションの報酬は、リスト画面を表示したときに手に入る

グミミッションリスト

※「難易度」は、その目標を達成する難しさの目安を示す

難易度	称号	達成目標	報酬
★	リフトオフ	宙域の探索にはじめて出発する	レインボーステッカー
★	トラベラー	トラベルゲートを3個起動する	サッカーパターンA～D
★★	マスタートラベラー	トラベルゲートを6個起動する	クラウンパターンA～D
★★★	インクレディブルトラベラー	トラベルゲートを9個すべて起動する	クラウンステッカー
★	ワールドシーカー	グミシップで2個のワールドに近づく	キカガクパターンA～D
★★	マスターワールドシーカー	グミシップで6個のワールドに近づく	ダズルパターンA～D
★★★	インクレディブルワールドシーカー	グミシップで3つの宙域にある9個すべてのワールドに近づく	キングダムハーツ
★★	アストロウォリアーブレイカー	スターライトウェイでアストロウォリアーを倒す	ファイガグミA
★★	フラワーガーディアンブレイカー	スターライトウェイでフラワーガーディアンを倒す	アンヴァースステッカー
★★★	コメットクローラーブレイカー	スターライトウェイでコメットクローラーを倒す	スピリットステッカー
★★	ドレッドシャークブレイカー	ミスティストリームでドレッドシャークを倒す	エクスカリバーグミ
★★	グレイシアフォートブレイカー	ミスティストリームでグレイシアフォートを倒す	ノーバディーステッカー
★★	スペースワームブレイカー	ミスティストリームでスペースワームを倒す	ナイトメアステッカー
★★★	シュヴァルツガイストブレイカー	ミスティストリームでシュヴァルツガイストを倒す	ロクサスステッカー
★★	ギガントピラミッドブレイカー	ジ・エクリプスでギガントピラミッドを倒す	アルテマグミ
★★★	グランドウォリアーブレイカー	ジ・エクリプスでグランドウォリアーを倒す	ハートレスステッカー
★★★	スカーレットシャークブレイカー	ジ・エクリプスでスカーレットシャークを倒す	キーブレードステッカー
★★★	オメガ・マキナブレイカー	ジ・エクリプスでオメガ・マキナを倒す	エラクゥスステッカー



難易度	称号	達成目標	報酬
★	ハートレスハンター	グミシップでハートレスを500体倒す	メダルステッカーA
★	ハートレスチェイサー	グミシップでハートレスを1500体倒す	メダルステッカーB
★★	ハートレススレイヤー	グミシップでハートレスを3000体倒す	メダルステッカーC
★★	ハートレスデストロイヤー	グミシップでハートレスを5000体倒す	メダルステッカーD
★★★	ハートレス エクスターミネーター	グミシップでハートレスを9999体倒す	メダルステッカーE
★	スペシャルウェポン コレクトビギナー	スペシャルウェポンを3種類手に入れる	イチマツパターンA～D
★	スペシャルウェポン コレクター	スペシャルウェポンを5種類手に入れる	カラクサパターンA～D
★★	スペシャルウェポン ギャザラー	スペシャルウェポンを7種類手に入れる	セイガイハパターンA～D
★★	スペシャルウェポン コレクトエキスパート	スペシャルウェポンを10種類手に入れる	ヤガスリパターンA～D
★★★	スペシャルウェポン コレクトマスター	スペシャルウェポンを13種類すべて手に入れる	χブレードステッカー
★	ジュニア トレジャーハンター	1個のトレジャースフィアのロックを解除する	フラワーパターンA～D
★	リードトレジャーハンター	3個のトレジャースフィアのロックを解除する	モミジパターンA～D
★★	トップトレジャーハンター	5個のトレジャースフィアのロックを解除する	グリッドパターンA～D
★★	エーストレジャーハンター	7個のトレジャースフィアのロックを解除する	ライトパターンA～D
★★★	チャンピオン トレジャーハンター	9個すべてのトレジャースフィアのロックを解除する	Xステッカー
★★★	プロビルダー	スターライトウェイで設計図ピースVGA-01～15をすべて手に入れる	ベガ
★★★	エリートビルダー	ミスティストリームで設計図ピースSXT-01～15をすべて手に入れる	セクスタンス
★★★	マスタービルダー	ジ・エクリプスで設計図ピースSTR-01～15をすべて手に入れる	シューティングスター
★★	サボテンダーオブザーバー	スターライトウェイでサボテンダー座を撮影する	サボテンダー
★★	ボムオブザーバー	スターライトウェイでボム座を撮影する	ボム
★★	モーグリオブザーバー	スターライトウェイでモーグリ座を撮影する	モーグリ
★★	エンディミオン オブザーバー	ミスティストリームでエンディミオン座を撮影する	エンディミオン
★★	トンベリオブザーバー	ミスティストリームでトンベリ座を撮影する	トンベリ
★★	インプオブザーバー	ミスティストリームでインプ座を撮影する	インプ
★★	ビスマルクオブザーバー	ジ・エクリプスでビスマルク座を撮影する	ビスマルク
★★	オルトロスオブザーバー	ジ・エクリプスでオルトロス座を撮影する	オルトロス
★★	オメガオブザーバー	ジ・エクリプスでオメガ座を撮影する	オメガ
★★★	グミシップコンプリート	これ以外のすべてのグミミッションを達成する	クラウングミ

Index

宙域マップ

スターライトウェイ



トレジャー

名前	報酬になっているバトル
フラットヘッドグミ	アストロウォリアーバトル[初回]
プチヘッドグミ	アストロウォリアーバトル[Cランク]、フラワーガーディアンバトル[Cランク]
ダークグミ	コメットクローラーバトル[Aランク]
おばけゴースト	カウントダウン1[Aランク]
レッドノクターン	クイックブレイク2[Aランク]
クラフトエアプレーン	カウントダウン3[Aランク]
カブトムシ	クイックブレイク1[Aランク]
ソラぐるみ	カウントダウン4[Aランク]
??????	クイックブレイク3[Aランク]
スーパーカー	カウントダウン2[Aランク]

バトル

No.	バトル名
A	カウントダウン1
B	カウントダウン2
C	カウントダウン3
D	カウントダウン4
E	クイックブレイク1
F	クイックブレイク2
G	クイックブレイク3
H	アストロウォリアーバトル(※1)
I	フラワーガーディアンバトル
J	コメットクローラーバトル(※2)

※1……トワイライトタウンをクリアしたあとに戦える
※2……グミシップのスピードの値が100以上のときに戦える

マークの意味	
……ハートレス(アルファベットは、「バトル」の表と対応) ……青クリスタル(アルファベットは、「青クリスタルから出現するもの」の表と対応)	……紫クリスタル(番号は、手に入る設計図ピースの番号を示す) ……EXPボックス ……マニーボックス



青い岩から出現するもの

名前	出現率
HPプライズ(大×2、小×4)	8.2%
エッジグミ-01～12	各2.5%
ミスリルのかけら	2%
ミスリルのしずく	2%
フローライト	2.5%
ダマスカス	0.3%
(何も出現しない)	55%

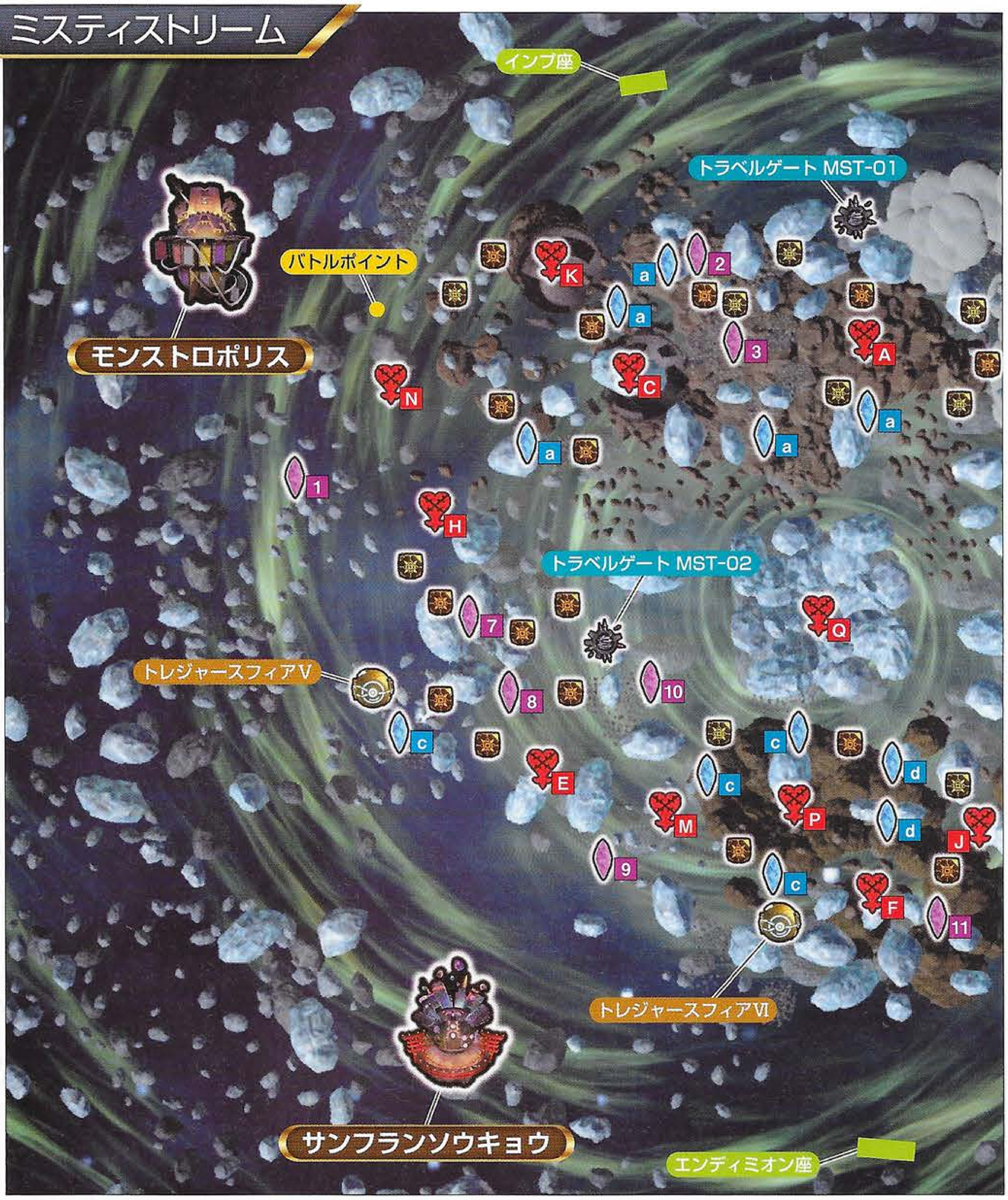
青クリスタルから出現するもの

a		b	
名前	出現率	名前	出現率
エアログミ-01～04	各10%	エアログミ-01～04	各10%
ファイアグミ	10%	ファイアグミ	10%
ブリザドグミ	10%	ブリザドグミ	10%
サンダーグミ	10%	サンダーグミ	10%
ミニプロペラグミ	12%	スモールローターグミ	12%
ラウンドライトグミ	12%	ネオンボールグミ	12%
キャットイヤーグミ	6%	キャットテールグミ	6%

※3……破壊するとファイラグミが手に入り、以降は再出現しない



ミスティストリーム



トレジャー

名前	報酬になっているバトル
ソリッドヘッドグミ	ドレッドシャークバトル[初回]
ロングヘッドグミ	グレイシアフォートバトル[Cランク]
ビートルホーングミ	ドレッドシャークバトル[Cランク]、スペースワームバトル[Aランク]
エンジェルグミ	グレイシアフォートバトル[Aランク]
ネコキャット	カウントダウン9[Aランク]
クマパンダー	クイックブレイク4[Aランク]
ホットロッド	クイックブレイク8[Aランク]
ぷくぷくサブマリン	クイックブレイク5[Aランク]
モクモクきかんしゃ	カウントダウン10[Aランク]
アヒルちゃん	カウントダウン5[Aランク]

名前	報酬になっているバトル
ギガース	カウントダウン7[Aランク]
シュヴァルツガイスト	シュヴァルツガイストバトル[Cランク]
トイダイナソー	カウントダウン6[Aランク]
ダンボールファイター	クイックブレイク6[Aランク]
飛空艇	スペースワームバトル[初回]
やたい	クイックブレイク9[Aランク]
ファンシーハウス	クイックブレイク7[Aランク]
ガレアス船	カウントダウン8[Aランク]
トレジャーカーゴ	クイックブレイク10[Aランク]
ゴールデンハイウインド	シュヴァルツガイストバトル[初回]



青い岩から出現するもの

名前	出現率
HPプライズ(大×4、中×1、小×3)	9.2%
カーブグミ-01～15	各2%
ミスリルのしずく	0.5%
ミスリルの魔石	2%
ミスリルの結晶	0.5%
フローライト	0.5%
ダマスカス	2%
アダマント	0.3%
(何も出現しない)	55%

青クリスタルから出現するもの

a	
名前	出現率
エアログミ-05～08	各12%
ファイラグミ	10%
ウォータグミ	12%
プロペラグミ	15%
スクエアライトグミ	15%

b	
名前	出現率
エアログミ-05～08	各12%
ブリザラグミ	10%
グラビデグミ	12%
ローターグミ	15%
ネオンバーグミ	15%

c	
名前	出現率
エアログミ-05～08	各12%
サンダラグミ	10%
ウォータグミ	12%
プロペラグミ	15%
スクエアライトグミ	15%

d	
名前	出現率
エアログミ-05～08	各12%
グラビデグミ	12%
レーザーブレードグミ	5%
ナックルグミ	5%
ローターグミ	15%
ネオンバーグミ	15%

バトル

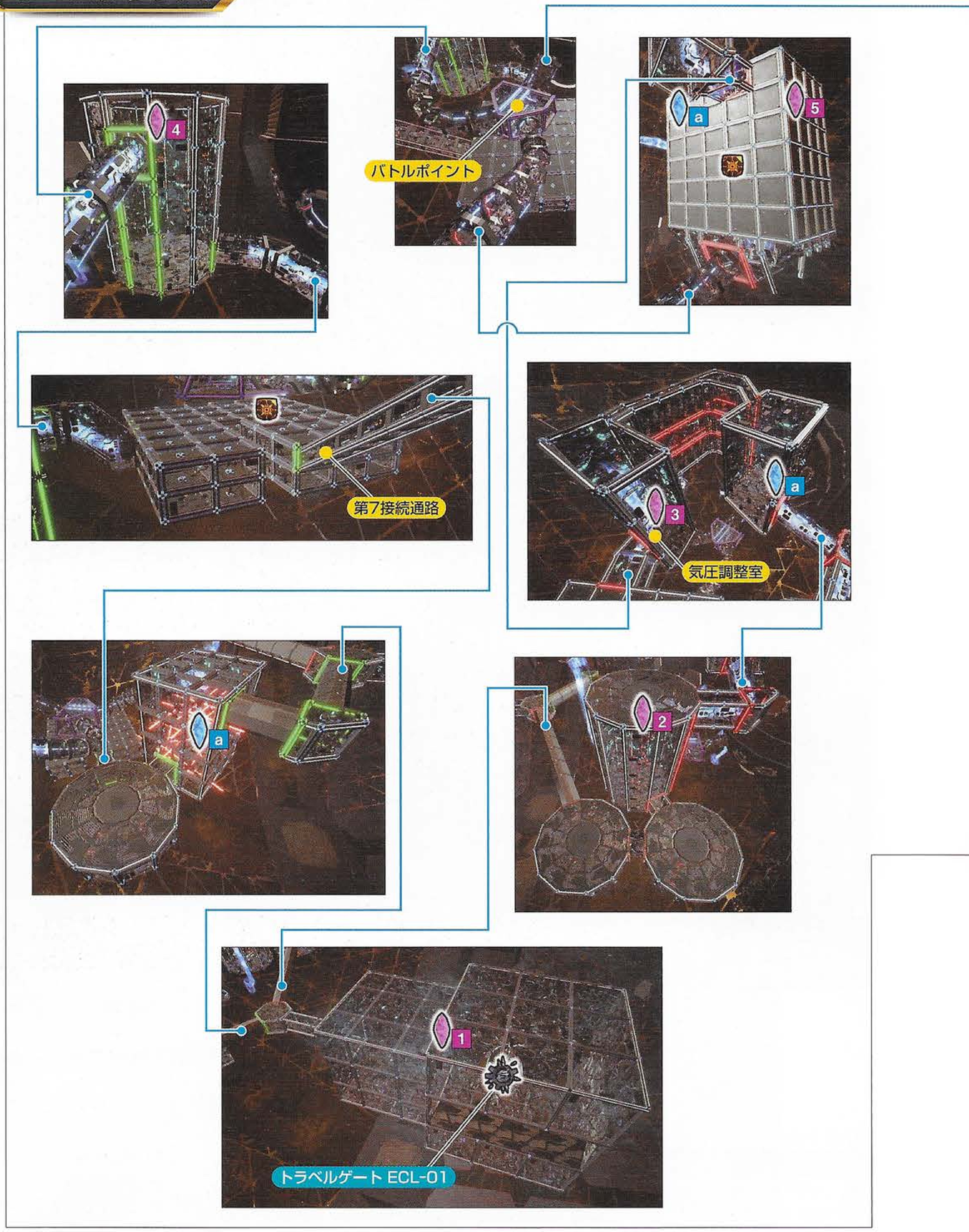
No.	バトル名
A	カウントダウン5
B	カウントダウン6
C	カウントダウン7
D	カウントダウン8
E	カウントダウン9
F	カウントダウン10
G	クイックブレイク4
H	クイックブレイク5
I	クイックブレイク6
J	クイックブレイク7
K	クイックブレイク8
L	クイックブレイク9
M	クイックブレイク10
N	ドレッドシャークバトル
O	グレイシアフォートバトル
P	スペースワームバトル
Q	シュヴァルツガイストバトル(※1)

※1……グミシップのスピードの値が200以上のときに戦える



Index

ジ・エクリプス



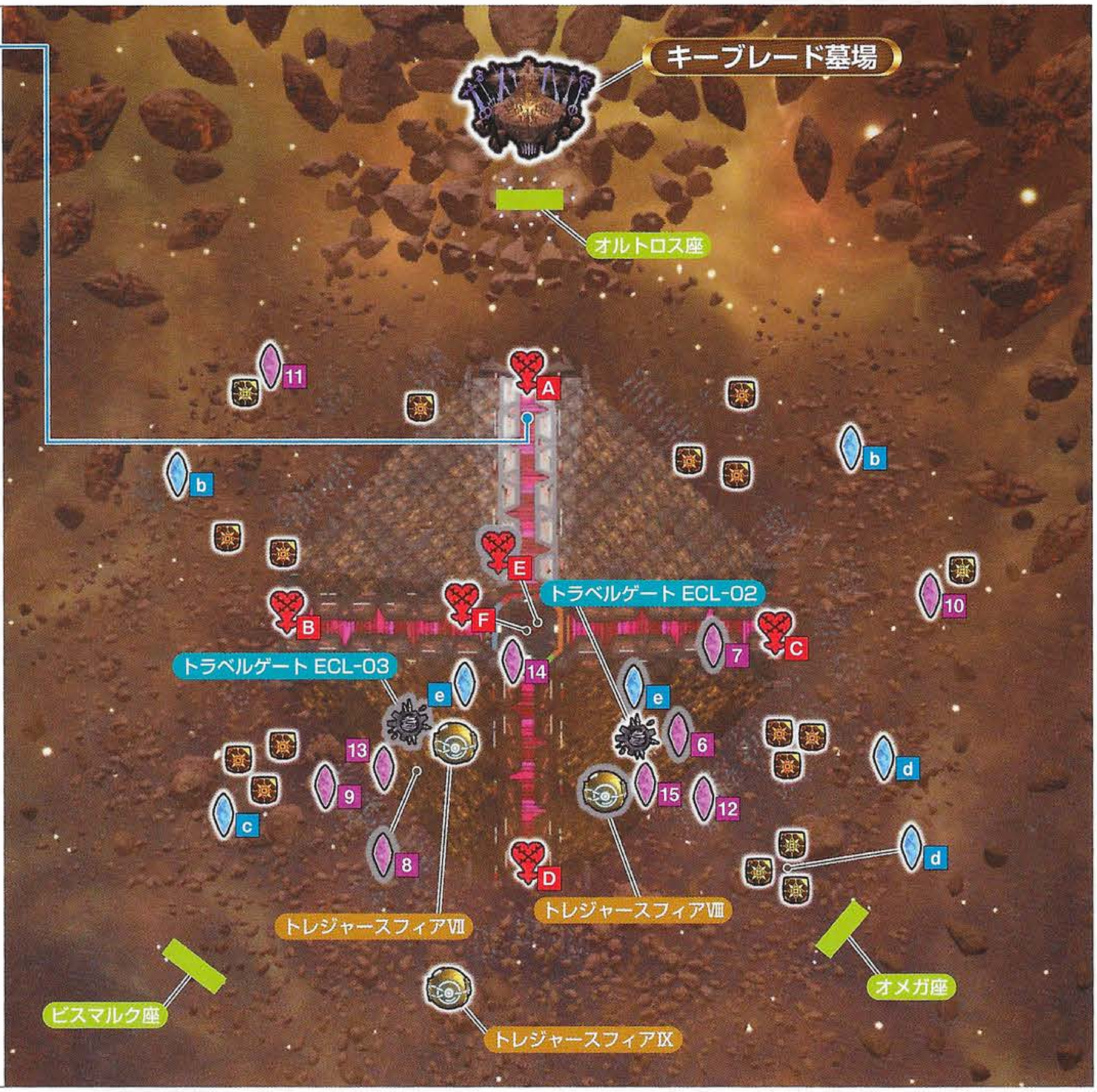
トレジャー

名前	報酬になっているバトル
スフィアヘッドグミ	ギガントピラミッドバトル[初回]
ブリッジグミ	スカーレットシャークバトル[Cランク]
ビッグブリッジグミ	オメガ・マキナバトル[Aランク]
マストグミ	スカーレットシャークバトル[Aランク]
スウィーツビークル	クイックブレイク11[Aランク]
ステーショナリーズ	カウントダウン11[Aランク]

バトル

No.	バトル名
A	ギガントピラミッドバトル
B	カウントダウン11
C	クイックブレイク11
D	グランドウォリアーバトル
E	スカーレットシャークバトル
F	オメガ・マキナバトル(※1)

※1……A～Eのバトルをすべてクリアしたあとに戦える



※マークの周囲がグレーのものは、要塞の下側にある

青い岩から出現するもの

名前	出現率
HPプライズ(大×7、小×2)	8.8%
パイプグミ-01～09	各3.3%
ミスリルのしずく	0.5%
ミスリルの魔石	0.5%
ミスリルの結晶	2%
ダマスカス	0.5%
アダマント	1.5%
エレクトラム	1%
オリハル	0.5%
(何も出現しない)	55%



青クリスタルから出現するもの

a

名前	出現率
エアログミ-09～12	各10%
ファイガグミA	9%
ファイガグミB	9%
ブリザガグミA	9%
ブリザガグミB	9%
バーニアグミ	3%
スラスターグミ	3%
ブースターグミ	2%
ラージローターグミ	8%
パトランプグミ	8%

b

名前	出現率
エアログミ-09～12	各10%
コメットグミ	10%
サンダガグミ	10%
ラージローターグミ	10%
タイヤグミ	10%
キャタピラグミ	10%
パトランプグミ	10%

c

名前	出現率
エアログミ-09～12	各10%
グラビラグミ	8%
グラビガグミA	8%
グラビガグミB	8%
エクスカリバーグミ	5%
ノコギリグミ	5%
スクリューグミ	13%
ロングネオングミ	13%

d

名前	出現率
エアログミ-09～12	各10%
ウォタラグミ	8%
ウォタガグミA	8%
ウォタガグミB	8%
スクリューグミ	12%
ウォールグミ	6%
シールドグミ	6%
ロングネオングミ	12%

e

名前	出現率
エアログミ-09～12	各13%
メテオグミ	4%
マサムネグミ	4%
ドリルグミ	4%
ロケットグミ	4%
ソニックターボグミ	4%
トリプルホイール	4%
ラージウォールグミ	3%
ラージシールドグミ	3%
マフラーグミ	3%
エントツグミ	3%
レドームグミ	4%
アンテナグミ	4%
パラボラグミ	4%

グミシップ 3



バトル



宙域の探索中も、ハートレスと遭遇して戦いになることがある。宙域でのバトルでは、グミシップに搭載された武器を駆使し、つぎつぎと現れる敵を倒していくのだ。

ハートレスの群れとの戦いに勝利しよう

宙域内の特定の場所にいるハートレスにグミシップで近づくと、画面が切りかわって敵の大群とのバトルに突入する。バトルがはじまったら、襲ってくる敵を武器で倒しながらクリアを目指そう(くわしい流れは下記を参照)。バトルには、下の表のような3種類があり、それぞれ勝利条件が異なっている。勝利条件は、バトル開始時のほかポーズ中にも表示されるので、確認しておきたい。

バトルの流れ

1 うろついている敵に近づく

ハートレスに接近して、バトルをはじめる。ハートレスにはガイド(→P.473)とともに、1〜5個の★でLVが表示されており、★の数が多いほどバトルの難易度が高い。また、★の色が赤い場合は、その敵との「ボスバトル」が開始される。





2 出現するハートレスを倒す

グループを組んだハートレスたちが飛んでくるので、相手の攻撃をかわしつつ倒していく。攻撃を受けてグミシップのHPがゼロになるとゲームオーバーだ。バトル中は、右スティックでカメラを動かせないが、グミシップの移動に合わせて画面に映る範囲が少しだけ動くので覚えておこう。なお、グミシップのブーストゲージとスペシャルウェポンゲージは、バトル開始時に満タンまで回復する。



3 勝利条件を満たすとクリア

ゲームオーバーにならずに勝利条件を満たせばバトルクリアとなり、リザルト画面が表示される。この画面では、成績に応じてグミシップのEXPを獲得できるほか、グミパーツや合成素材が手に入る場合もあるのだ。リザルト画面で△ボタンを押すと同じバトルに再挑戦でき、◎ボタンを押すと宙域の探索にもどれる(探索にもどったときには、バトルのきっかけになったハートレスは消えている)。



バトルの種類

種類	画面に表示される勝利条件	内容
カウントダウン	たくさんの敵を撃破しろ!	ゲームオーバーにならずに規定の時間が経過するとクリア。敵を多く倒すほどスコアが高くなる
クイックブレイク	すばやく敵を撃破しろ!	敵を目標数まで倒すとクリア。早く倒したり、高得点の敵を優先的に狙って倒したりするとスコアが高くなる
ボスバトル	○○を倒せ!	ボスを倒すとクリア。早く倒したり、多くの部位を破壊したりするとスコアが高くなる。戦うための条件が設定されているものもある

バトル中は画面表示や操作方法が少し変化する

バトルのあいだは、探索時とは画面の表示内容が変わり、勝利条件やクリア時の報酬に関連する情報を確認できる。また、操作方法も探索時とは多少異なるので気をつけておこう(→P.466)。



⬅画面左上には、獲得したボーナスの表示も出る(→P.490)。

探索時との画面表示のおもなちがい

- 画面左下のグミレーダーが表示されない
- 画面左上にスコアなどが表示される(下記参照)
- 照準が表示されないかわりに、ショットの当たる位置にいる敵のなかの1体に右の写真のマークが表示される 
- グミシップに特定のグミブロック(→P.532)がセットされていると、ボスバトルで画面右上にボスのHPゲージが表示される。ゲージは1本につき20000のHPを表す。ゲージの下には、残りの本数を示す小さなゲージも表示される

スコア表示の見かた

ランク(→P.490)
その時点でのスコアに対応したランク。

スコア(→P.490)
バトル中に獲得したスコアの合計。



タイム
「カウントダウン」では残り時間を示し、色は残り31秒を切るとオレンジ、残り11秒を切ると赤になる。「クイックブレイク」と「ボスバトル」では経過時間を示し、色はスコアレートと同じになる(→P.490)。

倒した敵の数
バトル中に倒したハートレスの数。「クイックブレイク」では、クリアに必要な数が「／」の右側に表示される(下の写真を参照)。



スコアレート(→P.490)
スコアを増減させる倍率。時間経過とともに下がっていく。

敵はグループを組んで襲ってくる

ハートレスは、1〜数十体でグループを組んでいる。グループの出現順はバトルごとに固定だが、出現条件は「バトル開始から特定の時間が経過する」か「直前に出現したグループがいなくなる」のどちらかなので、敵をすばやく倒せばつぎのグループが早く現れる場合も多い。なお、一部の敵は、特定のグループを全滅させたときにしか出現しない。



⬅グループは1種類の敵で構成され、複数のグループが同時に襲ってくる。

色ちがいの特別な敵がたまに出現

バトルを進めていると、たまに通常とはちがう色のハートレスが出現することがある。それらの敵は「レア」「スペシャル」と呼ばれ、右のような特徴を持つ。なかなか出現しないうえにHPが高くて倒しにくいが、倒したときに獲得できるスコアも多いので、現れたら逃さずに撃破しよう。



⬅基本的に、通常のハートレスのグループに混じって出現する。

レアとスペシャルの敵の特徴

- 身体全体の色が、レアは緑、スペシャルはピンクになっている
- 特定のグループを全滅させると出現する(一部のものは、全滅させたかどうかに関係なく現れる)
- 「スペシャル＞レア＞通常」の順でHPが高く、獲得できるスコアや落とすプライズも多い
- 動きかた、攻撃方法、攻撃の威力(ダメージ量)などは、通常の敵と同じ

敵と戦っているとスコアが上がっていく

バトルでは、ハートレスを倒したり特定の条件を満たしたりするとスコアを獲得できる。スコアが高くなればランクが上がり、バトルクリア時の報酬が多くなるのだ。スコアの獲得方法は右の表のとおりで、ボーナス以外のスコアは「スコアレート」によって獲得量が増減するのが特徴(下記参照)。また、アビリティ『チャレンジブースト』の効果中は、スコアの獲得量がアップする(→P.541)。

スコアの獲得方法

獲得方法	獲得できるスコア
敵を倒す	敵に応じた量(→P.501)
ボスにダメージを与える	与えたダメージと同じ量(※1)
ボーナスを獲得する	ボーナスの種類に応じた量(下の表を参照)

※1……破壊可能な部位にダメージを与えたときも獲得できる

ボーナスの種類

種類	獲得条件	獲得できる量
ノーダメージボーナス	一度もダメージを受けずにバトルをクリアする	100000
グループ撃破ボーナス	ボスバトル以外で、ひとつのグループの敵を全滅させる	1グループ撃破するたびに1000
撃破数ボーナス	「カウントダウン」で、特定の数の敵を倒す。必要な数はバトルごとに3段階で設定されており、各段階に達するたびにボーナスを得られる	1段階目は25000、2段階目は50000、3段階目は100000(合計で最大175000)
部位破壊ボーナス	ボスバトルで、破壊可能な部位を壊す	1ヵ所壊すたびに10000

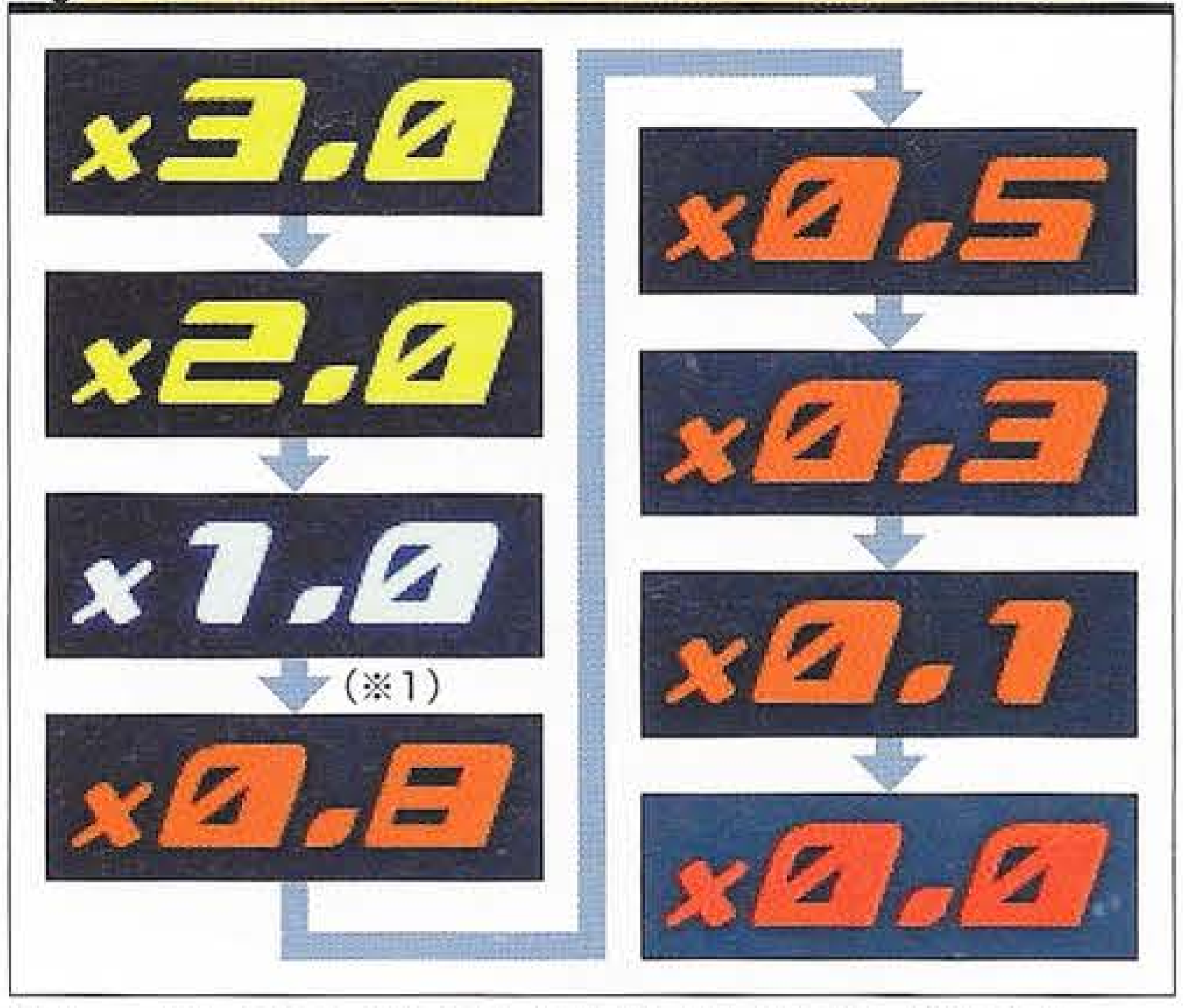
獲得するスコアはスコアレートで増減

「スコアレート」とは、獲得スコアを増減させる倍率のこと。バトル開始直後は最高の「×3.0」だが、時間の経過とともにだんだん下がっていき、最低の「×0.0」になってしまうと敵を倒してもスコアを獲得できなくなる。高得点を狙うなら、スコアレートが高いうちに多くの敵を倒していこう。

スコアレートの特徴

- 倍率は8段階ある(右の写真を参照)
- バトル開始時は「×3.0」で、時間が経過するにつれて下がっていく。段階が下がるまでの時間は、バトルごとに異なる
- 敵を倒したときのスコアと、ボスにダメージを与えたときのスコアに影響する

スコアレートの段階



※1……「カウントダウン」では「×1.0」よりも下がらない

バトルの成績は5段階のランクで表される

スコアを獲得すると、バトルの成績を表すランクが上がっていく。ランクは、バトル開始時はEからはじまり、スコアに応じて最高でAまで上昇。ランクが高くなれば、右下のようなメリットを得られるのだ。なお、スコアがいくつになればランクが上がるのかは、バトルごとにちがう(→P.492～500)。



←ランクは画面左上に表示されており、リアルタイムで変わっていく。

ランクの段階

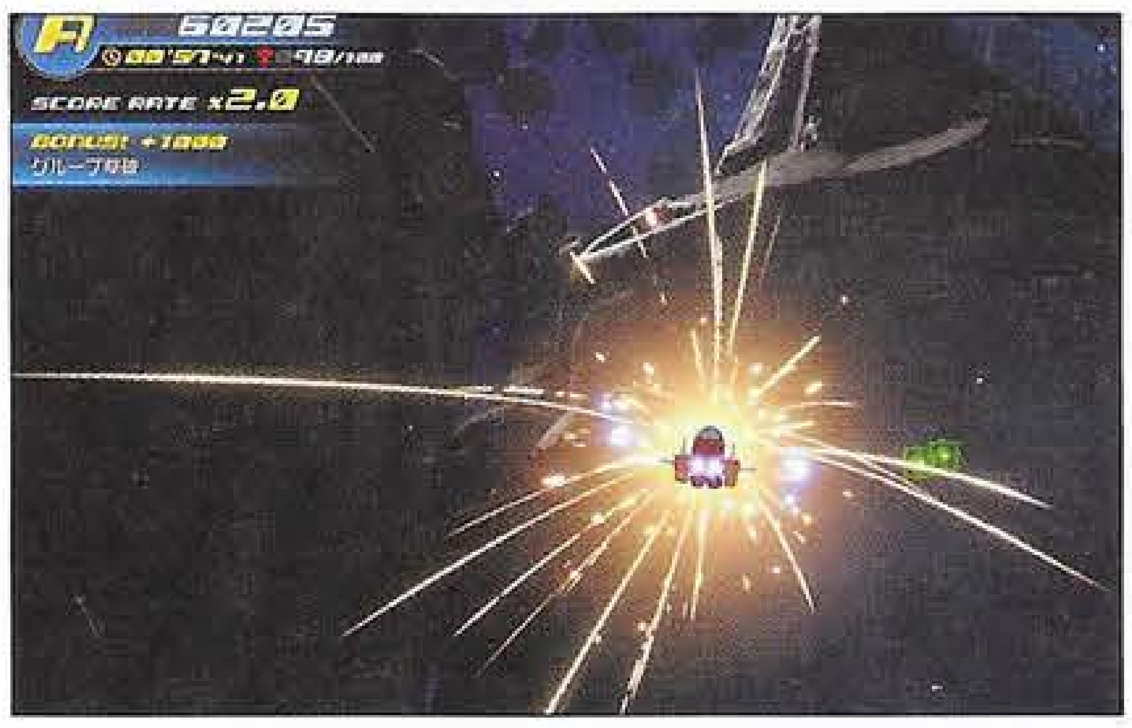


ランクを上げる利点

- Aランクになると、バーサークモードになってグミシップが強化される(右ページを参照)
- Cランク以上でバトルをクリアすると、報酬を獲得できる(右ページを参照)

バーサークモードが発動するとグミシップがパワーアップ

バトル中にランクがAに到達したときや、グミシップにクラウングミ(→P.532)がセットされているときには、「バーサークモード」が発動する。このモード中は、グミシップが敵に与えるダメージ量が増え、獲得できるスコアも2倍に増加するため、ハイスコアを狙う大きなチャンスとなるのだ。ただし、ダメージを受けるとバーサークモードは終了してしまう。敵の攻撃をかわしつつ、できるだけ多くの敵を倒してスコアをかせいでいこう。



⬅バーサークモード発動中のグミシップは、火花のような光線に包まれる。

バーサークモードの特徴

- グミシップのパワーの値が100増える
- ボーナス以外で獲得するスコアが2倍になる
- 発動直後の3秒間は無敵になる
- グミシップがダメージを受けるとバーサークモードが終了する
- クラウングミがセットされている場合は、ランクに関係なくバーサークモードになる。ただし、このときはグミシップの最大HPが1になる

バトルに勝利して報酬を手に入れよう

勝利条件を満たしてバトルをクリアすると、「初回クリア報酬」や「ランク達成報酬」を獲得できる。「スペシャル」の設計図や貴重なグミパーツなどが手に入るだけでなく、初回クリア報酬では大量のEXPを得てグミレベル(→P.512)を上げることが可能。多くのバトルに挑戦すれば、グミシップのエディットをより楽しめるようになるのだ。



⬅初回クリア時にAランクを達成した場合は、4個のアイテムを獲得可能。

バトルクリア時の報酬の種類

種類	入手条件	入手できるもの
初回クリア報酬	そのバトルをはじめてクリアする(ランク達成報酬と同時に入手可能)	大量のEXPと、グミシップ専用アイテムまたは合成素材
ランク達成報酬	Cランク以上でクリアする。A～Bランクでクリアした場合は、それ以下のランクの達成報酬もまとめて入手できる	A～Cの各ランクごとに、初回はグミシップ専用アイテム、2回目以降はEXP(ランクが高いほど多い)

コラムポータル　バトルのハイスコアは「レコード」に記録される

ワールドマップメニューやポーズメニューの「インフォメーション→レコード」では、それまでのバトルの成績を確認できる。バトルをクリアすると、レコード画面にスコアとランクが登録され、以降は新記録を出すたびに更新されていく。また、レコード画面では、登録ずみのバトルにカーソルを合わせて◼ボタンを押すと、そのバトルにマーカーがセットされる(ポーズメニューでは現在いる宙域のバトルにのみセット可能)。こうしておけば、探索中にマーカーガイド(→P.473)が表示されるうえ、ワールドマップや現在地マップでも指定したバトルの場所が示されるのだ。



⬆レコードは宙域ごとに表示され、L2とR2ボタンで切りかえが可能。クリア前のものは名前が伏せられている。



⬅ワールドマップでは、マーカーをセットしているバトルがこのように表示される。

Index

バトルデータ



データの見かた

▼カウントダウン



▼クイックブレイク



▼ボスバトル



❶**バトル名**……バトルの名前。
❷**LV**……難易度を示すLV。赤色の★はボスバトルであることを示す。
❸**制限時間**……バトルが終了するまでの時間。
❹**倒す敵の数**……バトルをクリアするために倒す必要がある敵の数。
❺**ボス掲載ページ**……出現するボスのデータが掲載されているページ。
❻**スコアが高い敵**……そのバトル内で獲得スコアがとくに高い敵（出現順に掲載）。獲得スコアを［ ］内に併記している。特定のグループを全滅させなければ出現しない可能性がある敵には★マークを記載。名前の末尾の「R」はレア、「S」はスペシャルであることを示す。
❼**ボスの弱点**……大ダメージを与えることができるボスのパーツ（くわしくはP.503～509を参照）。
❽**各ランクの必要スコア**……それぞれのランクに上がるために必要なスコア。
❾**スコアレートとタイムの対応**……それぞれのスコアレートになる時間帯。
❿**撃破数ボーナスの目標**……撃破数ボーナスを獲得するために倒す必要がある敵の数。
⓫**初回クリア報酬**……そのバトルをはじめてクリアしたときに獲得できる報酬。EXPは、得られる量を( )内に併記している。
⓬**ランク達成報酬**……各ランクでクリアしたときに獲得できる報酬。AランクかBランクでクリアした場合は、それ以下のランクの報酬も同時に手に入る。EXPは、得られる量を( )内に併記している。

スターライトウェイ

カウントダウン1

LV	★
制限時間	1分
スコアが高い敵	ロケットマンタ［3200］、バタフライ［800］

各ランクの必要スコア

ランク	必要スコア
A	100000
B	50000
C	20000
D	10000
E	0

スコアレートとタイムの対応

スコアレート	タイム
×3.0	残り「00'29"00」まで
×2.0	残り「00'14"00」まで
×1.0	バトル終了まで

撃破数ボーナスの目標

段階	目標
1段階目	46体
2段階目	93体
3段階目	186体

初回クリア報酬

ライトマテリアル、EXP(3600)

ランク達成報酬

ランク	初回	2回目以降
A	おばけゴースト	EXP(480)
B	マーブルマテリアル	EXP(240)
C	ボタンステッカー	EXP(120)



カウントダウン2

LV	★
制限時間	1分

スコアが高い敵	フロートランタン[800]、ストライクシャトル[800]

各ランクの必要スコア

ランク	必要スコア
A	170000
B	85000
C	34000
D	17000
E	0

スコアレートとタイムの対応

スコアレート	タイム
×3.0	残り「00'29"00」まで
×2.0	残り「00'14"00」まで
×1.0	バトル終了まで

撃破数ボーナスの目標

1段階目	42体
2段階目	84体
3段階目	169体

初回クリア報酬

スパンコールマテリアル、EXP(3600)

ランク達成報酬

ランク	初回	2回目以降
A	スーパーカー	EXP(480)
B	コルクマテリアル	EXP(240)
C	バンソウコステッカーA	EXP(120)

カウントダウン3

LV	★
制限時間	1分15秒

スコアが高い敵	スターダスト[1600]、ヘビィレーザー[5000]、プリズムボックス[5000]

各ランクの必要スコア

ランク	必要スコア
A	170000
B	85000
C	34000
D	17000
E	0

スコアレートとタイムの対応

スコアレート	タイム
×3.0	残り「00'34"00」まで
×2.0	残り「00'14"00」まで
×1.0	バトル終了まで

撃破数ボーナスの目標

1段階目	32体
2段階目	64体
3段階目	129体

初回クリア報酬

ファイアマテリアル、EXP(4000)

ランク達成報酬

ランク	初回	2回目以降
A	クラフトエアプレーン	EXP(600)
B	ヨセギマテリアル	EXP(300)
C	ワンダニャンアイA	EXP(150)

カウントダウン4

LV	★★
制限時間	1分30秒

スコアが高い敵	★スターダストS[8000]、プリズムボックス[5000]、ヘビィレーザー[5000]

各ランクの必要スコア

ランク	必要スコア
A	240000
B	120000
C	48000
D	24000
E	0

スコアレートとタイムの対応

スコアレート	タイム
×3.0	残り「00'44"00」まで
×2.0	残り「00'19"00」まで
×1.0	バトル終了まで

撃破数ボーナスの目標

1段階目	57体
2段階目	115体
3段階目	230体

初回クリア報酬

キリンマテリアル、EXP(4400)

ランク達成報酬

ランク	初回	2回目以降
A	ソラぐるみ	EXP(720)
B	ヘビメタマテリアル	EXP(360)
C	シルバーステッカーA	EXP(180)

クイックブレイク1

LV	★
倒す敵の数	100体

スコアが高い敵	ストライクシャトル[800]、ヘビィレーザー[5000]、バタフライ[800]

各ランクの必要スコア

ランク	必要スコア
A	40000
B	20000
C	8000
D	4000
E	0

スコアレートとタイムの対応

スコアレート	タイム
×3.0	「00'41"00」まで
×2.0	「01'21"00」まで
×1.0	「02'01"00」まで
×0.8	「03'01"00」まで
×0.5	「04'01"00」まで
×0.3	「05'01"00」まで
×0.1	「06'01"00」まで
×0.0	バトル終了まで

初回クリア報酬

スポンジケーキマテリアル、EXP(3600)

ランク達成報酬

ランク	初回	2回目以降
A	カブトムシ	EXP(480)
B	デコボコマテリアル	EXP(240)
C	バーコードステッカー	EXP(120)



クイックブレイク2

LV	★
倒す敵の数	100体

スコアが高い敵	ストライクシャトル[800]、スターダスト[1600]、ロケットマンタ[3200]

各ランクの必要スコア

ランク	必要スコア
A	50000
B	25000
C	10000
D	5000
E	0

スコアレートとタイムの対応

スコアレート	タイム
×3.0	「00'41"00」まで
×2.0	「01'21"00」まで
×1.0	「02'01"00」まで
×0.8	「03'01"00」まで
×0.5	「04'01"00」まで
×0.3	「05'01"00」まで
×0.1	「06'01"00」まで
×0.0	バトル終了まで

初回クリア報酬

アラビアマテリアル、EXP(3600)

ランク達成報酬

ランク	初回	2回目以降
A	レッドノクターン	EXP(480)
B	ミラーマテリアル	EXP(240)
C	リボンステッカー	EXP(120)

クイックブレイク3

LV	★
倒す敵の数	100体

スコアが高い敵	バタフライ[800]、ロケットマンタ[3200]、プリズムボックス[5000]

各ランクの必要スコア

ランク	必要スコア
A	120000
B	60000
C	24000
D	12000
E	0

スコアレートとタイムの対応

スコアレート	タイム
×3.0	「00'41"00」まで
×2.0	「01'21"00」まで
×1.0	「02'01"00」まで
×0.8	「03'01"00」まで
×0.5	「04'01"00」まで
×0.3	「05'01"00」まで
×0.1	「06'01"00」まで
×0.0	バトル終了まで

初回クリア報酬

ステンドグラスマテリアル、EXP(4000)

ランク達成報酬

ランク	初回	2回目以降
A	??????	EXP(600)
B	ティンバーマテリアル	EXP(300)
C	クモノスステッカー	EXP(150)

アストロウォリアーバトル

LV	★★
ボス掲載ページ	P.504

ボスの弱点	頭

各ランクの必要スコア

ランク	必要スコア
A	160000
B	80000
C	32000
D	16000
E	0

スコアレートとタイムの対応

スコアレート	タイム
×3.0	「00'31"00」まで
×2.0	「01'01"00」まで
×1.0	「02'01"00」まで
×0.8	「03'01"00」まで
×0.5	「04'01"00」まで
×0.3	「05'01"00」まで
×0.1	「06'01"00」まで
×0.0	バトル終了まで

初回クリア報酬

フラットヘッドグミ、EXP(8000)

ランク達成報酬

ランク	初回	2回目以降
A	ナックルグミ×2	EXP(1400)
B	ツインショット	EXP(700)
C	プチヘッドグミ	EXP(350)

フラワーガーディアンバトル

LV	★★
ボス掲載ページ	P.503

ボスの弱点	中心部

各ランクの必要スコア

ランク	必要スコア
A	200000
B	100000
C	40000
D	20000
E	0

スコアレートとタイムの対応

スコアレート	タイム
×3.0	「00'31"00」まで
×2.0	「01'01"00」まで
×1.0	「02'01"00」まで
×0.8	「03'01"00」まで
×0.5	「04'01"00」まで
×0.3	「05'01"00」まで
×0.1	「06'01"00」まで
×0.0	バトル終了まで

初回クリア報酬

タイヤグミ×2、EXP(8000)

ランク達成報酬

ランク	初回	2回目以降
A	バタフライグミ×2	EXP(1400)
B	バリアウォール	EXP(700)
C	プチヘッドグミ	EXP(350)



コメットクローラーバトル

LV	★★★★★
ボス掲載ページ	P.505

ボスの弱点	顔のひれ

各ランクの必要スコア

ランク	必要スコア
A	350000
B	175000
C	70000
D	35000
E	0

スコアレートとタイムの対応

スコアレート	タイム
×3.0	「00'31"00」まで
×2.0	「01'01"00」まで
×1.0	「02'01"00」まで
×0.8	「03'01"00」まで
×0.5	「04'01"00」まで
×0.3	「05'01"00」まで
×0.1	「06'01"00」まで
×0.0	バトル終了まで

初回クリア報酬

マフラーグミ×2、EXP(11000)

ランク達成報酬

ランク	初回	2回目以降
A	ダークグミ×2	EXP(2400)
B	サンライトレーザー	EXP(1200)
C	エントツグミ	EXP(600)

ミスティストリーム

カウントダウン5

LV	★★
制限時間	1分30秒

スコアが高い敵	★バタフライS[4800]、★プリズムボックスR[10000]、★ウィングスピナーS[8000]

各ランクの必要スコア

ランク	必要スコア
A	300000
B	150000
C	60000
D	30000
E	0

スコアレートとタイムの対応

スコアレート	タイム
×3.0	残り「00'44"00」まで
×2.0	残り「00'19"00」まで
×1.0	バトル終了まで

撃破数ボーナスの目標

1段階目	36体
2段階目	72体
3段階目	144体

初回クリア報酬

フローリングマテリアル、EXP(4000)

ランク達成報酬

ランク	初回	2回目以降
A	アヒルちゃん	EXP(600)
B	チェインマテリアル	EXP(300)
C	テントウムシステッカー	EXP(150)

カウントダウン6

LV	★★
制限時間	1分30秒

スコアが高い敵	★ウィングスピナーS[8000]、★ロケットマンタR[6400]、★プリズムボックスR[10000]

各ランクの必要スコア

ランク	必要スコア
A	400000
B	200000
C	80000
D	40000
E	0

スコアレートとタイムの対応

スコアレート	タイム
×3.0	残り「00'44"00」まで
×2.0	残り「00'19"00」まで
×1.0	バトル終了まで

撃破数ボーナスの目標

1段階目	29体
2段階目	59体
3段階目	118体

初回クリア報酬

ウォータマテリアル、EXP(4000)

ランク達成報酬

ランク	初回	2回目以降
A	トイダイナソー	EXP(600)
B	アイスマテリアル	EXP(300)
C	バタフライステッカー	EXP(150)

カウントダウン7

LV	★★
制限時間	1分30秒

スコアが高い敵	オクトシップ[15000]、★プリズムボックスR[10000]、ロケットマンタR[6400]

各ランクの必要スコア

ランク	必要スコア
A	300000
B	150000
C	60000
D	30000
E	0

スコアレートとタイムの対応

スコアレート	タイム
×3.0	残り「00'44"00」まで
×2.0	残り「00'19"00」まで
×1.0	バトル終了まで

撃破数ボーナスの目標

1段階目	39体
2段階目	79体
3段階目	158体

初回クリア報酬

ストーンマテリアル、EXP(4000)

ランク達成報酬

ランク	初回	2回目以降
A	ギガース	EXP(600)
B	バスケットマテリアル	EXP(300)
C	シャークマウスステッカー	EXP(150)

カウントダウン8

LV	★★★
制限時間	1分45秒

スコアが高い敵：ソニックダイバー[6400]、★ロケットマンタS[12800]、★プリズムボックスR[10000]

各ランクの必要スコア

ランク	必要スコア
A	400000
B	200000
C	80000
D	40000
E	0

スコアレートとタイムの対応

スコアレート	タイム
×3.0	残り「00'49"00」まで
×2.0	残り「00'24"00」まで
×1.0	バトル終了まで

撃破数ボーナスの目標

1段階目	44体
2段階目	88体
3段階目	177体

初回クリア報酬

サカナマテリアル、EXP(4400)

ランク達成報酬

ランク	初回	2回目以降
A	ガレアス船	EXP(720)
B	コンクリートマテリアル	EXP(360)
C	ハナビステッカー	EXP(180)

カウントダウン9

LV	★★★
制限時間	1分45秒

スコアが高い敵：マイクロシックス[18000]、★ウィングスピナーS[8000]、★プリズムボックスR[10000]

各ランクの必要スコア

ランク	必要スコア
A	500000
B	250000
C	100000
D	50000
E	0

スコアレートとタイムの対応

スコアレート	タイム
×3.0	残り「00'49"00」まで
×2.0	残り「00'24"00」まで
×1.0	バトル終了まで

撃破数ボーナスの目標

1段階目	17体
2段階目	34体
3段階目	68体

初回クリア報酬

レザーマテリアル、EXP(4400)

ランク達成報酬

ランク	初回	2回目以降
A	ネコキャット	EXP(720)
B	アミグルミマテリアル	EXP(360)
C	エンジェルステッカー	EXP(180)

カウントダウン10

LV	★★★★
制限時間	2分

スコアが高い敵：ソニックダイバー[6400]、★ロケットマンタS[12800]、★プリズムボックスR[10000]

各ランクの必要スコア

ランク	必要スコア
A	580000
B	290000
C	116000
D	58000
E	0

スコアレートとタイムの対応

スコアレート	タイム
×3.0	残り「00'59"00」まで
×2.0	残り「00'29"00」まで
×1.0	バトル終了まで

撃破数ボーナスの目標

1段階目	30体
2段階目	60体
3段階目	120体

初回クリア報酬

ヒョウマテリアル、EXP(4800)

ランク達成報酬

ランク	初回	2回目以降
A	モクモクきかんしゃ	EXP(960)
B	デニムマテリアル	EXP(480)
C	パンプキンステッカー	EXP(240)

クイックブレイク4

LV	★★
倒す敵の数	100体

スコアが高い敵：★バタフライS[4800]、★ウィングスピナーS[8000]、★プリズムボックスR[10000]

各ランクの必要スコア

ランク	必要スコア
A	120000
B	60000
C	24000
D	12000
E	0

スコアレートとタイムの対応

スコアレート	タイム
×3.0	「00'41"00」まで
×2.0	「01'21"00」まで
×1.0	「02'01"00」まで
×0.8	「03'01"00」まで
×0.5	「04'01"00」まで
×0.3	「05'01"00」まで
×0.1	「06'01"00」まで
×0.0	バトル終了まで

初回クリア報酬

アメジストマテリアル、EXP(4000)

ランク達成報酬

ランク	初回	2回目以降
A	クマパンダー	EXP(600)
B	コンテナマテリアルA	EXP(300)
C	サクラステッカー	EXP(150)





クイックブレイク5

LV	★★
倒す敵の数	200体

スコアが高い敵
★ロケットマンタS[12800]、オクトシップ[15000]、★プリズムボックスR[10000]

各ランクの必要スコア

ランク	必要スコア
A	190000
B	95000
C	38000
D	19000
E	0

スコアレートとタイムの対応

スコアレート	タイム
×3.0	「00'41"00」まで
×2.0	「01'21"00」まで
×1.0	「02'01"00」まで
×0.8	「03'01"00」まで
×0.5	「04'01"00」まで
×0.3	「05'01"00」まで
×0.1	「06'01"00」まで
×0.0	バトル終了まで

初回クリア報酬

ヘビマテリアル、EXP(4000)

ランク達成報酬

ランク	初回	2回目以降
A	ぷくぷくサブマリン	EXP(600)
B	マグママテリアル	EXP(300)
C	バンソウコステッカーB	EXP(150)

クイックブレイク6

LV	★★
倒す敵の数	100体

スコアが高い敵
ソニックダイバー[6400]、★ヘビィレーザー[5000]、★プリズムボックスR[10000]

各ランクの必要スコア

ランク	必要スコア
A	150000
B	75000
C	30000
D	15000
E	0

スコアレートとタイムの対応

スコアレート	タイム
×3.0	「00'41"00」まで
×2.0	「01'21"00」まで
×1.0	「02'01"00」まで
×0.8	「03'01"00」まで
×0.5	「04'01"00」まで
×0.3	「05'01"00」まで
×0.1	「06'01"00」まで
×0.0	バトル終了まで

初回クリア報酬

クッキーマテリアル、EXP(4000)

ランク達成報酬

ランク	初回	2回目以降
A	ダンボールファイター	EXP(600)
B	ウッドマテリアル	EXP(300)
C	バルーンステッカー	EXP(150)

クイックブレイク7

LV	★★★
倒す敵の数	100体

スコアが高い敵
ソニックダイバー[6400]、ヘビィレーザー[5000]、★プリズムボックスR[10000]

各ランクの必要スコア

ランク	必要スコア
A	280000
B	140000
C	56000
D	28000
E	0

スコアレートとタイムの対応

スコアレート	タイム
×3.0	「00'41"00」まで
×2.0	「01'21"00」まで
×1.0	「02'01"00」まで
×0.8	「03'01"00」まで
×0.5	「04'01"00」まで
×0.3	「05'01"00」まで
×0.1	「06'01"00」まで
×0.0	バトル終了まで

初回クリア報酬

レンガマテリアル、EXP(4400)

ランク達成報酬

ランク	初回	2回目以降
A	ファンシーハウス	EXP(720)
B	チーズマテリアル	EXP(360)
C	ワンダニャンアイB	EXP(180)

クイックブレイク8

LV	★★★
倒す敵の数	300体

スコアが高い敵
オクトシップ[15000]、★ヘビィレーザーR[10000]、★プリズムボックスR[10000]

各ランクの必要スコア

ランク	必要スコア
A	280000
B	140000
C	56000
D	28000
E	0

スコアレートとタイムの対応

スコアレート	タイム
×3.0	「00'41"00」まで
×2.0	「01'21"00」まで
×1.0	「02'01"00」まで
×0.8	「03'01"00」まで
×0.5	「04'01"00」まで
×0.3	「05'01"00」まで
×0.1	「06'01"00」まで
×0.0	バトル終了まで

初回クリア報酬

ウシマテリアル、EXP(4400)

ランク達成報酬

ランク	初回	2回目以降
A	ホットロッド	EXP(720)
B	フレームマテリアルB	EXP(360)
C	ワンダニャンアイC	EXP(180)



クイックブレイク9

LV	★★★
倒す敵の数	150体

スコアが高い敵	★ロケットマンタR[6400]、★ロケットマンタS[12800]、★プリズムボックスR[10000]

各ランクの必要スコア

ランク	必要スコア
A	250000
B	125000
C	50000
D	25000
E	0

スコアレートとタイムの対応

スコアレート	タイム
×3.0	「00'41"00」まで
×2.0	「01'21"00」まで
×1.0	「02'01"00」まで
×0.8	「03'01"00」まで
×0.5	「04'01"00」まで
×0.3	「05'01"00」まで
×0.1	「06'01"00」まで
×0.0	バトル終了まで

初回クリア報酬

コンテナマテリアルB、EXP(4400)

ランク達成報酬

ランク	初回	2回目以降
A	やたい	EXP(720)
B	ヌイグルミマテリアル	EXP(360)
C	デビルステッカー	EXP(180)

クイックブレイク10

LV	★★★★
倒す敵の数	150体

スコアが高い敵	マイクロシックス[18000]、★ヘビィレーザーS[15000]、★プリズムボックスR[10000]

各ランクの必要スコア

ランク	必要スコア
A	240000
B	120000
C	48000
D	24000
E	0

スコアレートとタイムの対応

スコアレート	タイム
×3.0	「00'41"00」まで
×2.0	「01'21"00」まで
×1.0	「02'01"00」まで
×0.8	「03'01"00」まで
×0.5	「04'01"00」まで
×0.3	「05'01"00」まで
×0.1	「06'01"00」まで
×0.0	バトル終了まで

初回クリア報酬

ファーマテリアル、EXP(4800)

ランク達成報酬

ランク	初回	2回目以降
A	トレジャーカーゴ	EXP(960)
B	スノーマテリアル	EXP(480)
C	シルバーステッカーB	EXP(240)

ドレッドシャークバトル

LV	★★★
ボス掲載ページ	P.506

ボスの弱点	口のなか

各ランクの必要スコア

ランク	必要スコア
A	100000
B	50000
C	20000
D	10000
E	0

スコアレートとタイムの対応

スコアレート	タイム
×3.0	「00'31"00」まで
×2.0	「01'01"00」まで
×1.0	「02'01"00」まで
×0.8	「03'01"00」まで
×0.5	「04'01"00」まで
×0.3	「05'01"00」まで
×0.1	「06'01"00」まで
×0.0	バトル終了まで

初回クリア報酬

ソリッドヘッドグミ、EXP(9000)

ランク達成報酬

ランク	初回	2回目以降
A	フラッググミ	EXP(1680)
B	リペアキット	EXP(840)
C	ビートルホーングミ	EXP(420)

グレイシアフォートバトル

LV	★★★
ボス掲載ページ	P.508

ボスの弱点	壁面の顔の口のなか、塔内の顔の口のなか

各ランクの必要スコア

ランク	必要スコア
A	500000
B	250000
C	100000
D	50000
E	0

スコアレートとタイムの対応

スコアレート	タイム
×3.0	「00'31"00」まで
×2.0	「01'01"00」まで
×1.0	「02'01"00」まで
×0.8	「03'01"00」まで
×0.5	「04'01"00」まで
×0.3	「05'01"00」まで
×0.1	「06'01"00」まで
×0.0	バトル終了まで

初回クリア報酬

スラスターグミ×2、EXP(9000)

ランク達成報酬

ランク	初回	2回目以降
A	エンジェルグミ×2	EXP(1680)
B	ナイトキット	EXP(840)
C	ロングヘッドグミ	EXP(420)



スペースワームバトル

LV	★★★
ボス掲載ページ	P.505

ボスの弱点	顔のひれ

各ランクの必要スコア

ランク	必要スコア
A	250000
B	125000
C	50000
D	25000
E	0

スコアレートとタイムの対応

スコアレート	タイム
×3.0	「00'31"00」まで
×2.0	「01'01"00」まで
×1.0	「02'01"00」まで
×0.8	「03'01"00」まで
×0.5	「04'01"00」まで
×0.3	「05'01"00」まで
×0.1	「06'01"00」まで
×0.0	バトル終了まで

初回クリア報酬

飛空艇、EXP(9000)

ランク達成報酬

ランク	初回	2回目以降
A	ビートルホーングミ	EXP(1680)
B	レーザースコール	EXP(840)
C	キャタピラグミ×2	EXP(420)

シュヴァルツガイストバトル

LV	★★★★★
ボス掲載ページ	P.507

ボスの弱点	心臓部

各ランクの必要スコア

ランク	必要スコア
A	1000000
B	500000
C	200000
D	100000
E	0

スコアレートとタイムの対応

スコアレート	タイム
×3.0	「01'01"00」まで
×2.0	「02'01"00」まで
×1.0	「03'01"00」まで
×0.8	「04'01"00」まで
×0.5	「05'01"00」まで
×0.3	「06'01"00」まで
×0.1	「07'01"00」まで
×0.0	バトル終了まで

初回クリア報酬

ゴールデンハイウインド、EXP(12000)

ランク達成報酬

ランク	初回	2回目以降
A	アルテマグミ	EXP(2880)
B	ホーミングレーザー	EXP(1440)
C	シュヴァルツガイスト	EXP(720)

ジ・エクリプス

ギガントピラミッドバトル

LV	★★★★
ボス掲載ページ	P.508

ボスの弱点	ブリッジ正面

各ランクの必要スコア

ランク	必要スコア
A	700000
B	350000
C	140000
D	70000
E	0

スコアレートとタイムの対応

スコアレート	タイム
×3.0	「00'31"00」まで
×2.0	「01'01"00」まで
×1.0	「02'01"00」まで
×0.8	「03'01"00」まで
×0.5	「04'01"00」まで
×0.3	「05'01"00」まで
×0.1	「06'01"00」まで
×0.0	バトル終了まで

初回クリア報酬

スフィアヘッドグミ、EXP(10000)

ランク達成報酬

ランク	初回	2回目以降
A	ロケットグミ×2	EXP(2000)
B	ファイアストーム	EXP(1000)
C	グングニルグミ	EXP(500)

カウントダウン11

LV	★★★★★
制限時間	2分

スコアが高い敵	★ダズリングボールR[16000]、★ダズリングボールS[24000]、★プリズムボックスS「15000]

各ランクの必要スコア

ランク	必要スコア
A	600000
B	300000
C	120000
D	60000
E	0

スコアレートとタイムの対応

スコアレート	タイム
×3.0	残り「00'59"00」まで
×2.0	残り「00'29"00」まで
×1.0	バトル終了まで

撃破数ボーナスの目標

段階	目標
1段階目	46体
2段階目	92体
3段階目	185体

初回クリア報酬

サンドマテリアル、EXP(4800)

ランク達成報酬

ランク	初回	2回目以降
A	ステーショナリーズ	EXP(960)
B	ダンボールマテリアル	EXP(480)
C	ワンダニャンアイD	EXP(240)



Index

クイックブレイク11

LV	★★★★
倒す敵の数	200体

スコアが高い敵	★ダズリングボールR[16000]、★ダズリングボールS[24000]、★ヘビィレーザーS[15000]

各ランクの必要スコア

ランク	必要スコア
A	300000
B	150000
C	60000
D	30000
E	0

スコアレートとタイムの対応

スコアレート	タイム
×3.0	「00'41"00」まで
×2.0	「01'21"00」まで
×1.0	「02'01"00」まで
×0.8	「03'01"00」まで
×0.5	「04'01"00」まで
×0.3	「05'01"00」まで
×0.1	「06'01"00」まで
×0.0	バトル終了まで

初回クリア報酬

クレイマテリアル、EXP(4800)

ランク達成報酬

ランク	初回	2回目以降
A	スウィーツビークル	EXP(960)
B	シームマテリアル	EXP(480)
C	シルバーステッカーC	EXP(240)

グランドウォリアーバトル

LV	★★★★
ボス掲載ページ	P.504

ボスの弱点	頭

各ランクの必要スコア

ランク	必要スコア
A	500000
B	250000
C	100000
D	50000
E	0

スコアレートとタイムの対応

スコアレート	タイム
×3.0	「00'31"00」まで
×2.0	「01'01"00」まで
×1.0	「02'01"00」まで
×0.8	「03'01"00」まで
×0.5	「04'01"00」まで
×0.3	「05'01"00」まで
×0.1	「06'01"00」まで
×0.0	バトル終了まで

初回クリア報酬

クリスタルマテリアル、EXP(11000)

ランク達成報酬

ランク	初回	2回目以降
A	マニピュレーターグミ	EXP(2400)
B	エレクトロショット	EXP(1200)
C	トリプルホイール×2	EXP(600)

スカーレットシャークバトル

LV	★★★★
ボス掲載ページ	P.506

ボスの弱点	口のなか

各ランクの必要スコア

ランク	必要スコア
A	400000
B	200000
C	80000
D	40000
E	0

スコアレートとタイムの対応

スコアレート	タイム
×3.0	「00'31"00」まで
×2.0	「01'01"00」まで
×1.0	「02'01"00」まで
×0.8	「03'01"00」まで
×0.5	「04'01"00」まで
×0.3	「05'01"00」まで
×0.1	「06'01"00」まで
×0.0	バトル終了まで

初回クリア報酬

ダイヤモンドマテリアル、EXP(11000)

ランク達成報酬

ランク	初回	2回目以降
A	マストグミ	EXP(2400)
B	フォースフィールド	EXP(1200)
C	ブリッジグミ	EXP(600)

オメガ・マキナバトル

LV	★★★★★
ボス掲載ページ	P.509

ボスの弱点	ブリッジ正面、心臓部

各ランクの必要スコア

ランク	必要スコア
A	2500000
B	1500000
C	500000
D	250000
E	0

スコアレートとタイムの対応

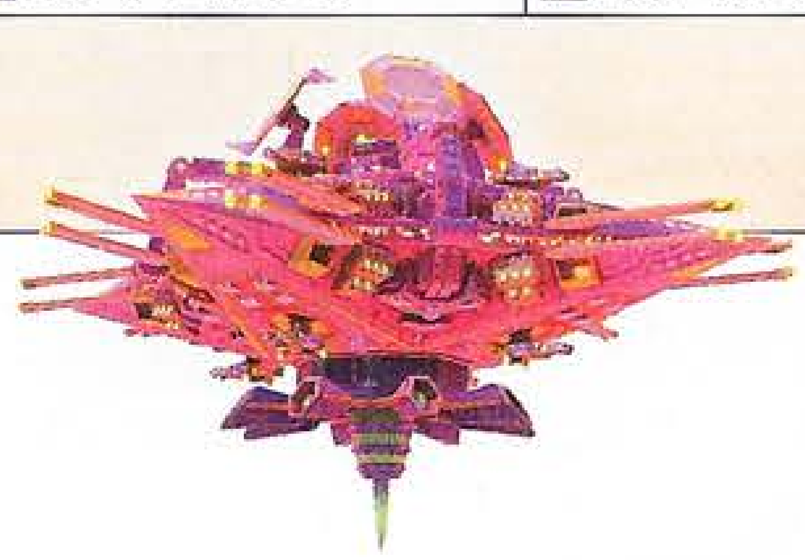
スコアレート	タイム
×3.0	「01'31"00」まで
×2.0	「03'01"00」まで
×1.0	「05'01"00」まで
×0.8	「07'01"00」まで
×0.5	「09'01"00」まで
×0.3	「11'01"00」まで
×0.1	「13'01"00」まで
×0.0	バトル終了まで

初回クリア報酬

オリハルコン、EXP(12000)

ランク達成報酬

ランク	初回	2回目以降
A	ビッグブリッジグミ	EXP(2880)
B	ヘビーロケット	EXP(1440)
C	グングニルグミ	EXP(720)



ハートレスリスト

データの見かた

▼ 通常ハートレス



▼ ボスハートレス



❶**ハートレス名**……ハートレスの名前。
❷**出現する宙域**……そのハートレスが出現する宙域。
❸**外見**……色ちがいを含めたハートレスの姿。「SP」はスペシャルを表す。
❹**解説**……基本的な攻撃方法などの解説。
❺**攻撃**……使う攻撃。与えるダメージ量を【 】内に併記している。
❻**耐性**……属性を持つ攻撃で受けるダメージの増減倍率。
❼**種類別データ**……HP、倒したときに獲得できるスコア、倒したときに落とすプライズ。
❽**戦うための条件**……そのボスとのバトルに挑戦できるようになる条件。
❾**HP**……本体や破壊できる部位のHP。Bマークは、部位破壊ボーナスが得られることを示す。
❿**パーツごとの耐性**……それぞれのパーツの、属性を持つ攻撃で受けるダメージの増減倍率。
⓫**攻撃**……使う攻撃の名前、与えるダメージ量、特徴。
⓬**おもな特徴**……基本的な行動のしかたやバトルの流れなどの説明。
⓭**アドバイス**……そのボスと戦うときに役立つ攻略情報。

フレアシューター

出現する宙域：すべて



5体が1列に並んで現れ、画面を横切りながら相手に向けてショットを2発同時に連射する。

攻撃	耐性 ショット	レーザー	ストライク	スペシャル
ショット【10】	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0

種類	HP	スコア	落とすプライズ
通常	1	20	HP(小×1)
レア	400	1600	HP(小×4)
SP	720	2800	HP(中×1、小×4)

ストライクシャトル

出現する宙域：すべて



画面手前に向けて突進しつつショットを撃つ。相手の背後から現れたり、突進時にオーラをまとったりもする。

攻撃	耐性 ショット	レーザー	ストライク	スペシャル
ショット【10】、突進【15、オーラ時は30】	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0

種類	HP	スコア	落とすプライズ
通常	300	800	HP(小×2)
レア	600	2400	HP(中×1)
SP	1200	4800	HP(大×1、中×1、小×1)

マグネスペース

出現する宙域：すべて



5×5の隊列を組んで現れ、場所を動かずに自分と同じ高さにショットを連射する。

攻撃	耐性 ショット	レーザー	ストライク	スペシャル
ショット【5】	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0

種類	HP	スコア	落とすプライズ
通常	1	5	──(※1)
レア	50	320	HP(小×4)
SP	90	560	HP(中×1、小×4)

バタフライ

出現する宙域：すべて



場所を動かずに相手に向けてリングショットを連射する。

攻撃	耐性 ショット	レーザー	ストライク	スペシャル
リングショット【15】	×1.0	×2.2	×1.0	×1.0

種類	HP	スコア	落とすプライズ
通常	900	800	HP(小×3)
レア	1800	2400	HP(中×1、小×2)
SP	3600	4800	HP(大×1、中×1、小×3)

※1……グミシップがアビリティ『プライズアップ』の効果を得ているときは「EXP(小×1)」

スプリンクラー

出現する宙域
ジ・エクリプス



大量のバルカンショットをバラまくように連射する。

攻撃	耐性	ショット	レーザー	ストライク	スペシャル
バルカンショット【4】		×1.0	×1.0	×1.0	×1.0

種類別データ 種類	HP	スコア	落とすプライズ
通常	1	20	――(※1)
レア	400	1600	HP(小×4)
SP	720	2800	HP(中×1、小×4)

ダズリングボール

出現する宙域
ジ・エクリプス



画面上方から大群で現れ、相手に向けてリングショットを撃ちつつ中央に移動し、一定時間後に自爆する。

攻撃	耐性	ショット	レーザー	ストライク	スペシャル
リングショット【15】、自爆【150】		×0.03	×0.01	×0.01	×0.05

種類別データ 種類	HP	スコア	落とすプライズ
通常	150	8000	HP(大×1、小×4)
レア	250	16000	HP(大×2、中×1、小×3)
SP	400	24000	HP(大×5、中×1、小×1)

スターダスト

出現する宙域
スターライトウェイ



画面を横切りながら、機雷を一度に5個ずつ放つ。機雷は破壊可能(HP：360)。

攻撃	耐性	ショット	レーザー	ストライク	スペシャル
機雷【60】		×1.0	×1.0	×1.0	×1.0

種類別データ 種類	HP	スコア	落とすプライズ
通常	1200	1600	HP(小×4)
レア	2400	4800	HP(大×1、中×1)
SP	4200	8000	HP(大×2、中×1、小×1)

ヘビィレーザー

出現する宙域
すべて



2本のレーザーを約3秒間照射してから、相手に向けてショットを連射する。

攻撃	耐性	ショット	レーザー	ストライク	スペシャル
レーザー【80】、ショット【10】		×1.0	×1.0	×2.2	×1.0

種類別データ 種類	HP	スコア	落とすプライズ
通常	3600	5000	HP(大×1、小×2)
レア	5400	10000	HP(大×2、小×4)
SP	9000	15000	HP(大×4、中×1、小×1)

ウィングスピナー

出現する宙域
ミスティストリーム



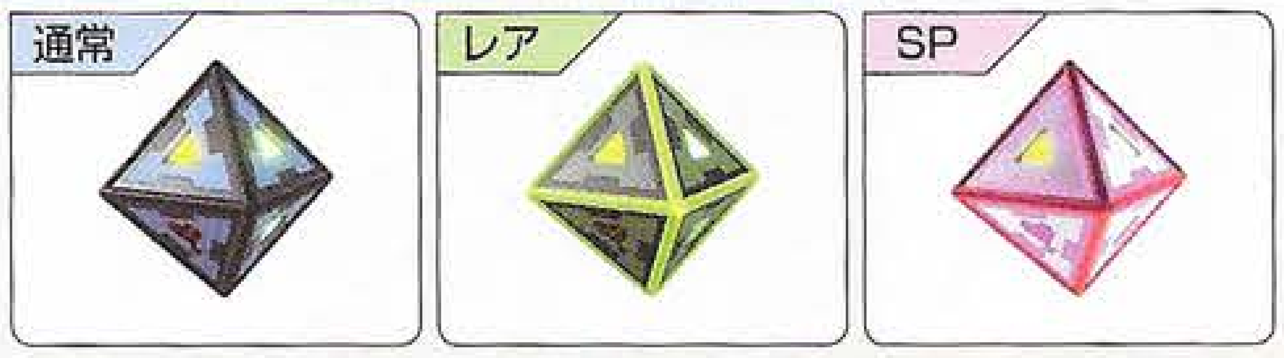
相手を高速で追うショットを4発同時に連射する。

攻撃	耐性	ショット	レーザー	ストライク	スペシャル
追尾ショット【20】		×1.0	×1.0	×1.0	×1.0

種類別データ 種類	HP	スコア	落とすプライズ
通常	1000	1600	HP(小×4)
レア	2000	4800	HP(大×1、小×4)
SP	3500	8000	HP(大×2、中×1、小×1)

プリズムボックス

出現する宙域
すべて



ワープをくり返しながら、扇状に照射した7色の拡散レーザーをさまざまな方向へ振る。

攻撃	耐性	ショット	レーザー	ストライク	スペシャル
拡散レーザー【40】		×0.03	×0.01	×0.01	×0.05

種類別データ 種類	HP	スコア	落とすプライズ
通常	120	5000	EXP(小×3)
レア	240	10000	EXP(小×5)
SP	360	15000	EXP(中×1、小×3)

ロケットマンタ

出現する宙域
すべて



画面手前に向けて突進しつつ、相手を追うミサイルを3発撃つ。ミサイルは破壊可能(HP：360)。

攻撃	耐性	ショット	レーザー	ストライク	スペシャル
ミサイル【40】、突進【15】		×1.0	×2.2	×2.2	×1.0

種類別データ 種類	HP	スコア	落とすプライズ
通常	2400	3200	HP(中×1、小×1)
レア	3600	6400	HP(大×1、中×1、小×2)
SP	7200	12800	HP(大×2、中×1、小×4)

フロートランタン

出現する宙域
スターライトウェイ



何体かで1列に並んで現れ、相手をゆっくりと追う花火ショットを撃つ。

攻撃	耐性	ショット	レーザー	ストライク	スペシャル
花火ショット【45】		×1.0	×1.0	×1.0	×1.0

データ 種類	HP	スコア	落とすプライズ
通常	600	800	HP(小×4)

※1……グミシップがアビリティ『プライズアップ』の効果を得ているときは「EXP(小×1)」

オクトシップ

出現する宙域
ミスティストリーム



2本の触手で突きをくり出すか、バルカンショットをバラまくように連射する。

攻撃	バルカンショット【10】、触手攻撃【80】			
耐性	ショット	レーザー	ストライク	スペシャル
	×1.0	×1.0	×2.2	×1.0

データ	種類	HP	スコア	落とすプライズ
	通常	11000	15000	HP(大×3、小×4)

ソニックダイバー

出現する宙域
ミスティストリーム



移動しながら、リングショットを連射するか、相手を追うバリア付き爆弾を放つ。爆弾は破壊できない。

攻撃	リングショット【15】、爆弾【爆発：50、バリア：1】			
耐性	ショット	レーザー	ストライク	スペシャル
	×1.0	×1.0	×2.2	×1.0

データ	種類	HP	スコア	落とすプライズ
	通常	3000	6400	HP(大×1、中×1、小×3)

フロストペンギン

出現する宙域
ミスティストリーム



高速で移動しながら、氷塊を連続で放つ。氷塊は破壊できない。

攻撃	氷塊【30】			
耐性	ショット	レーザー	ストライク	スペシャル
	×1.0	×2.2	×1.0	×1.0

データ	種類	HP	スコア	落とすプライズ
	通常	500	800	HP(小×3)

マイクロシックス

出現する宙域
ミスティストリーム



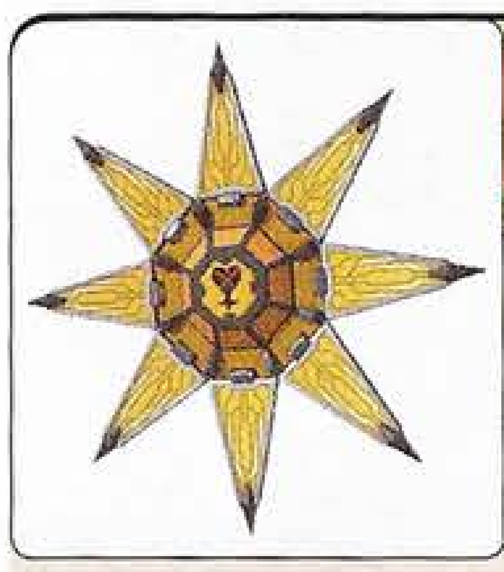
輪になってショットを連射するか、ヘビの形になって機雷を放つ。画面手前に向けて突進することもある。

攻撃	ショット【10】、機雷【60】、突進【10】			
耐性	ショット	レーザー	ストライク	スペシャル
	×1.0	×2.2	×1.0	×1.0

データ	種類	HP	スコア	落とすプライズ
	通常	27000	18000	HP(大×4、中×1、小×3)

ボス

フラワーガーディアン



出現する宙域	戦うための条件
スターライトウェイ	―

HP
- 本体：130000
- 花びら B ：30000

攻撃

名前	ダメージ	特徴
花びらミサイル	12	相手を追って飛ぶ小さな花びらを連射する。花びらは破壊可能(HP：1)
花びら射出	24	2枚の大きな花びらを4回打ち出す
花粉バルカン	4	左右に動きながら大量の弾をバラまく
レーザー	48	照射した細いレーザーを縦か横か斜めに振る
SPレーザー	72	照射した太いレーザーを縦に2回→横に2回の順に振る

パーツごとの耐性



パーツ	ショット	レーザー	ストライク	スペシャル
中心部 弱点	×1.8	×1.8	×2.16	×1.2
周辺部	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0
がく	×0.1	×0.1	×0.1	×1.0
花びら	×1.0	×1.0	×1.5	×1.2

おもな特徴

- がくを閉じたつぼみ状態で現れ、以下の流れで行動する
  - ①がくを少しだけ開閉しながら『花びらミサイル』と『花びら射出』を使う
  - ②がくを開いて満開状態になり、『花粉バルカン』を使う
  - ③打ち出していた8枚の大きな花びらと合体して、『レーザー』を使う。『レーザー』は、1回使うごとに花びらが1枚消滅し、残り4枚以下になるまでくり返す
  - ④『花粉バルカン』を使う
  - ⑤花びらが残り3枚以上なら『SPレーザー』、2枚以下なら『レーザー』を使ったあと(0枚なら何もせず)、すべての花びらが消滅してつぼみ状態になり、①にもどる



⬆『SPレーザー』は、画面の外周付近をまわるように移動しつつ、光線と交差しそうなときにローリングを行なえばかわしやすい。



⬅敵は中心部が弱点。花びらは無視して、中心部を集中的に狙おう。



Index

ボス

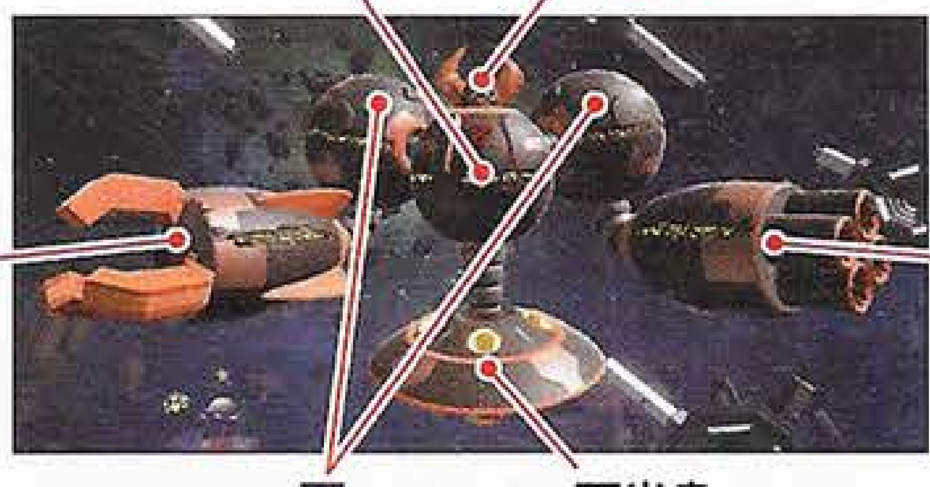
アストロウォリアー



出現する宙域	戦うための条件
スターライトウェイ	トワイライトタウンをクリアする

HP
- 本体：48000
- 左腕B：20000
- 右腕B：20000

パーツごとの耐性



パーツ	ショット	レーザー	ストライク	スペシャル
頭 弱点	×1.8	×1.8	×2.16	×1.2
胴体	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0
肩、下半身	×0.3	×0.3	×0.3	×1.0
左腕	×1.0	×1.0	×1.5	×1.2
右腕	×0.6	×0.6	×0.9	×1.2

攻撃

名前	ダメージ	特徴
サーチ砲	2	相手を追って飛ぶ弾を、左右の肩から連射する
ロケットパンチ	48	右腕を画面左から右へ飛ばす
バルカン砲	2	左右に動きながら左腕から弾を連射する
UFOビーム	8	下半身を正面に向けて大量の光弾をバラまく

おもな特徴

- 最初は、「『サーチ砲』×3→『ロケットパンチ』→『サーチ砲』×3→『バルカン砲』」をくり返す。どちらかの腕を破壊されたら、「『サーチ砲』×3→残っている腕による攻撃」をくり返す
- 本体のHPが残り50%以下になるか両方の腕が破壊されたあとは、「『サーチ砲』×3→『UFOビーム』」をくり返す
- 腕が破壊されるたびに、本体が最大HPの20%のダメージを受ける
- 腕が破壊されたときや、本体のHPが70%以下か30%以下になったときに、短時間のけぞって攻撃を中断する



⬆『UFOビーム』は、動かずにローリングをくり返していればほとんど当たらないので、恐れずに正面から攻撃しつづけるといい。



⬆バトル開始直後は頭を攻撃していき、敵のHPゲージが最後の1本になったら、左腕→右腕の順に破壊するのがAランクを取るコツ。

ボス

グランドウォリアー



出現する宙域	戦うための条件
ジ・エクリプス	―

HP
- 本体：300000
- 左腕B：60000
- 右腕B：60000

パーツごとの耐性

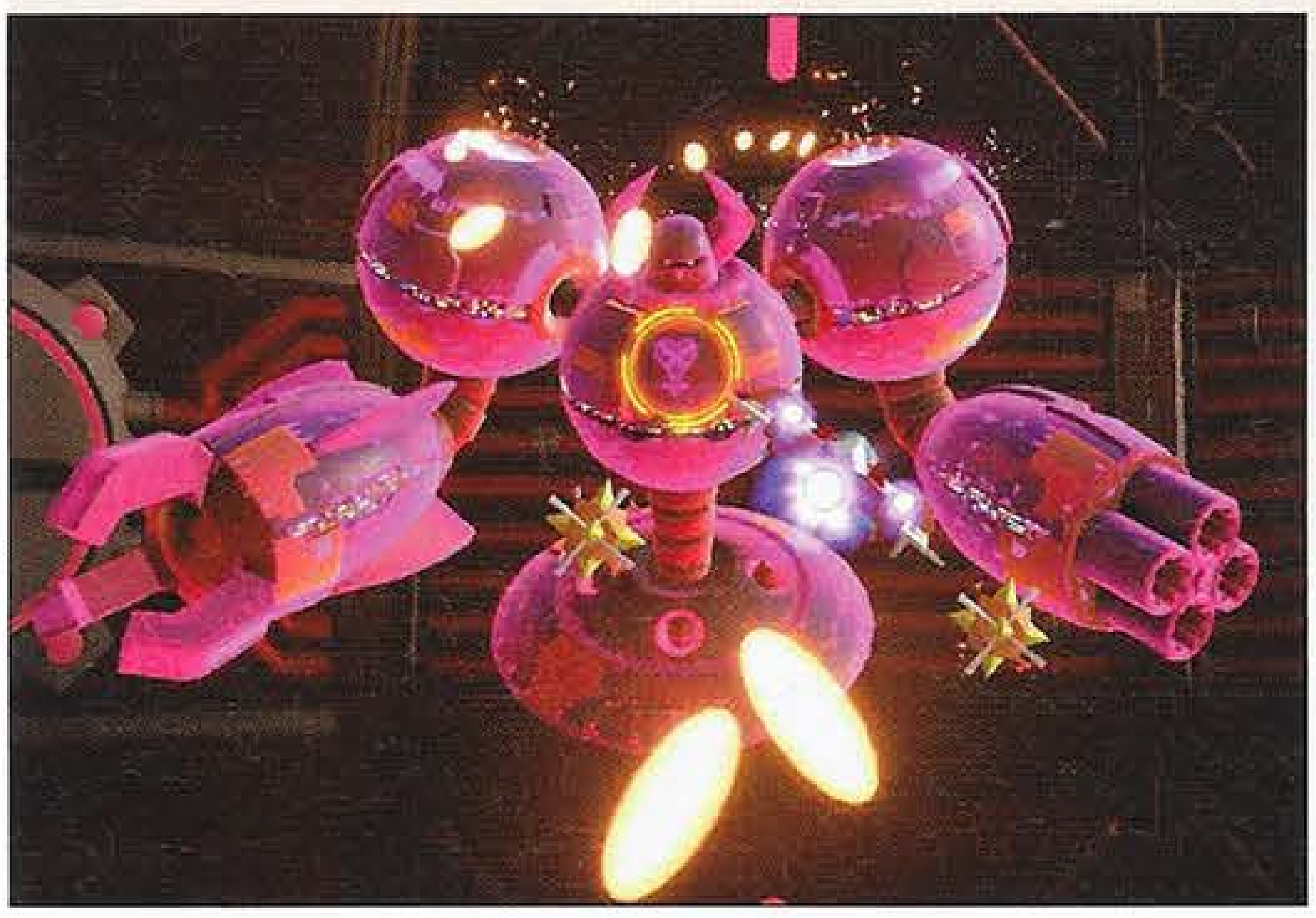
アストロウォリアーと同じ

攻撃

名前	ダメージ	特徴
サーチ砲	24	相手を追って飛ぶ弾を、左右の肩から連射する
ロケットパンチ	180	右腕を画面左から右へ飛ばす
バルカン砲	24	左右に動きながら左腕から弾を連射する
UFOビーム	64	下半身を正面に向けて大量の光弾をバラまく

おもな特徴

アストロウォリアーと同じ



⬅『サーチ砲』の弾は、アストロウォリアーのものよりも高速で正確にこちらを追ってくるうえ、威力も高い。この攻撃をかわすためにも、スピードの値を少なくとも100くらい(できれば140以上)まで上げた機体で挑みたい。



ボス

スペースワーム

出現する宙域	戦うための条件
ミスティストリーム	――

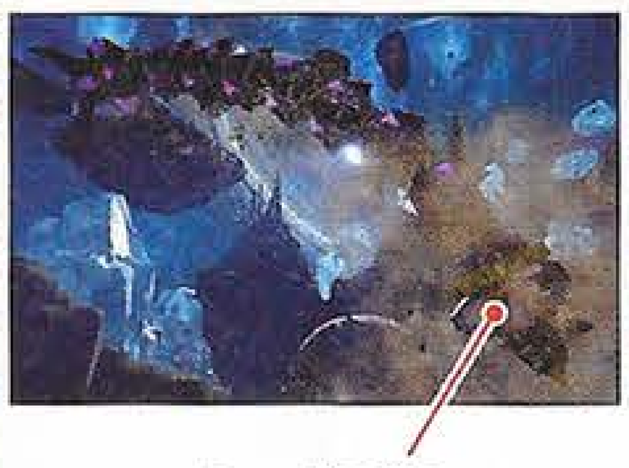
HP
- 本体(♀)：90000
- 本体(♂)：70000

攻撃

名前	ダメージ	特徴
トゲミサイル	16	相手を追って飛ぶトゲを、胴体から撃つ。トゲは破壊可能(HP：1)
レーザー	56	口から5本のレーザーを照射しつつ頭を振る
体当たり	24	頭を振りながら相手にぶつかる
岩飛ばし	28	地面から出ると同時に多数の岩を飛ばす。岩はストライク属性でのみ破壊可能(HP：3000)

パーツごとの耐性





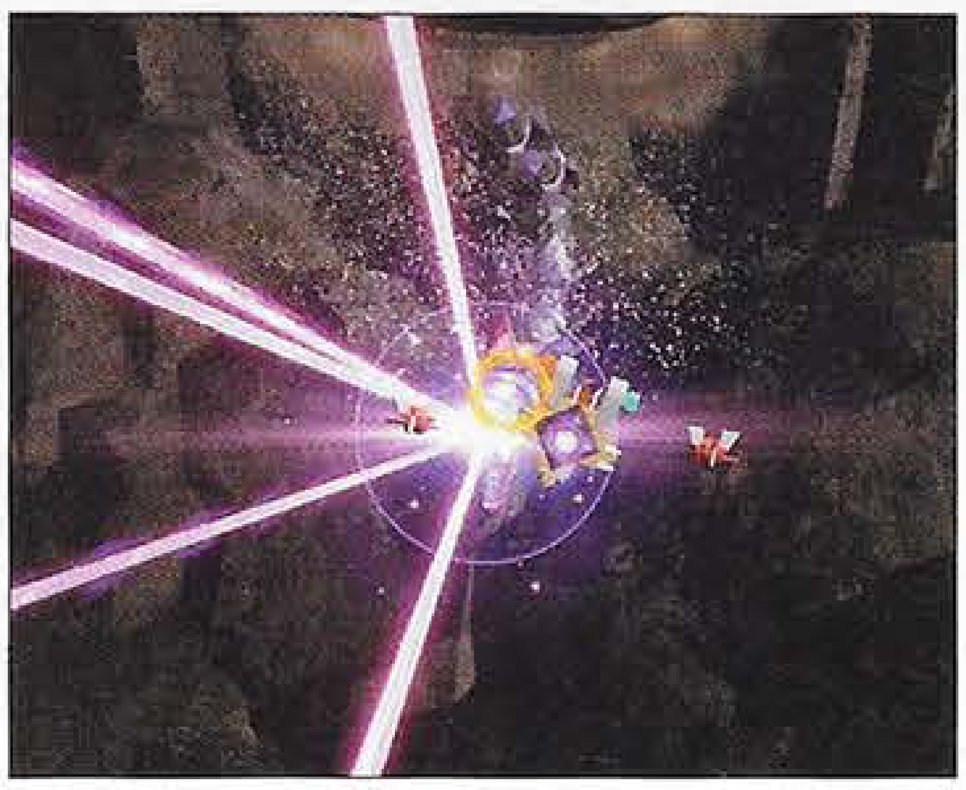
パーツ	ショット	レーザー	ストライク	スペシャル
顔のひれ 弱点	×3.0	×3.0	×3.6	×1.2
胴体	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0
シッポの先	×2.4	×2.4	×2.4	×1.0

おもな特徴

- 3つの砂の星を行き来しながら戦う
- ♀と♂の2体が現れ、以下の流れで行動する
  - ①♀が単独で戦い、HPが残り70%以下になると別の星へ移動して♂と交代する
  - ②♂が単独で戦い、HPが残り70%以下になると別の星へ移動して♀と合流する
  - ③♀と♂が共同で戦う。どちらか一方が倒されたあとは、攻撃が激しくなる
- それぞれが使う攻撃は以下のとおり
  - ♀……ふだんは『トゲミサイル』『体当たり』『岩飛ばし』を使い、♂が倒されると『レーザー』も使いはじめる
  - ♂……ふだんは『レーザー』『体当たり』『岩飛ばし』を使い、♀が倒されると『トゲミサイル』も使いつつ、ときどき別の星へ移動する



⬆敵の身体がアップになったら、すぐに『体当たり』がくる。遠くへ離れつつ、敵が身体を振るのに合わせてローリングで回避しよう。



⬅『レーザー』は、発射口の正面から光線のスキ間へ向かって動けば当たりにくい。



ボス

コメットクローラー

出現する宙域	戦うための条件
スターライトウェイ	グミシップのスピードの値を100以上にする

HP
- 本体(♀)：140000
- 本体(♂)：100000

攻撃

名前	ダメージ	特徴
トゲミサイル	28	相手を追って飛ぶトゲを、胴体から撃つ。トゲは破壊可能(HP：1)
レーザー	88	口から5本のレーザーを照射しつつ頭を振る
体当たり	80	頭を振りながら相手にぶつかる
岩飛ばし	56	地面から出ると同時にいくつもの岩を飛ばす。岩はストライク属性でのみ破壊可能(HP：3000)
機雷	爆発：64 破片：8	『岩飛ばし』と同時に5個の機雷を放つ。機雷は破壊可能で(HP：360)、ゆっくりと進んだあとに爆発して破片を飛ばす

パーツごとの耐性

スペースワームと同じ

おもな特徴

基本的にはスペースワームと同じだが、下記の点が異なる
- 『岩飛ばし』を行なうときに『機雷』も使う



⬅スペースワームと共通の攻撃は、かわしかたも同じ。敵の機雷は、レーザーを撃っていれば、狙いをつけなくても壊していける。

Index

ボス

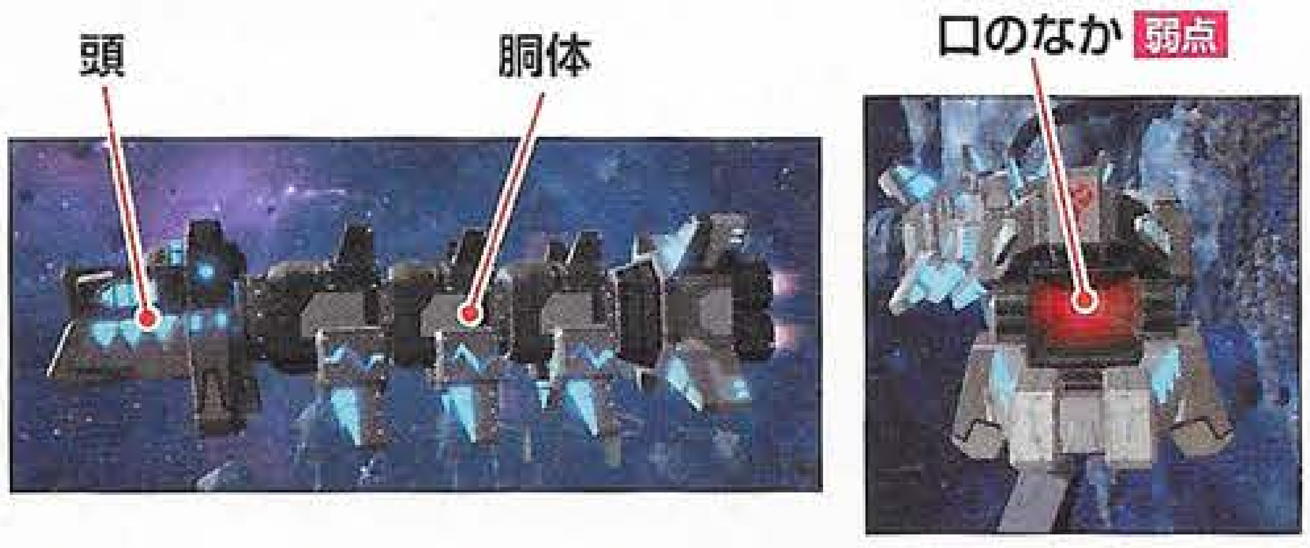
ドレッドシャーク



出現する宙域	戦うための条件
ミスティストリーム	──

HP
- 本体：64000

パーツごとの耐性



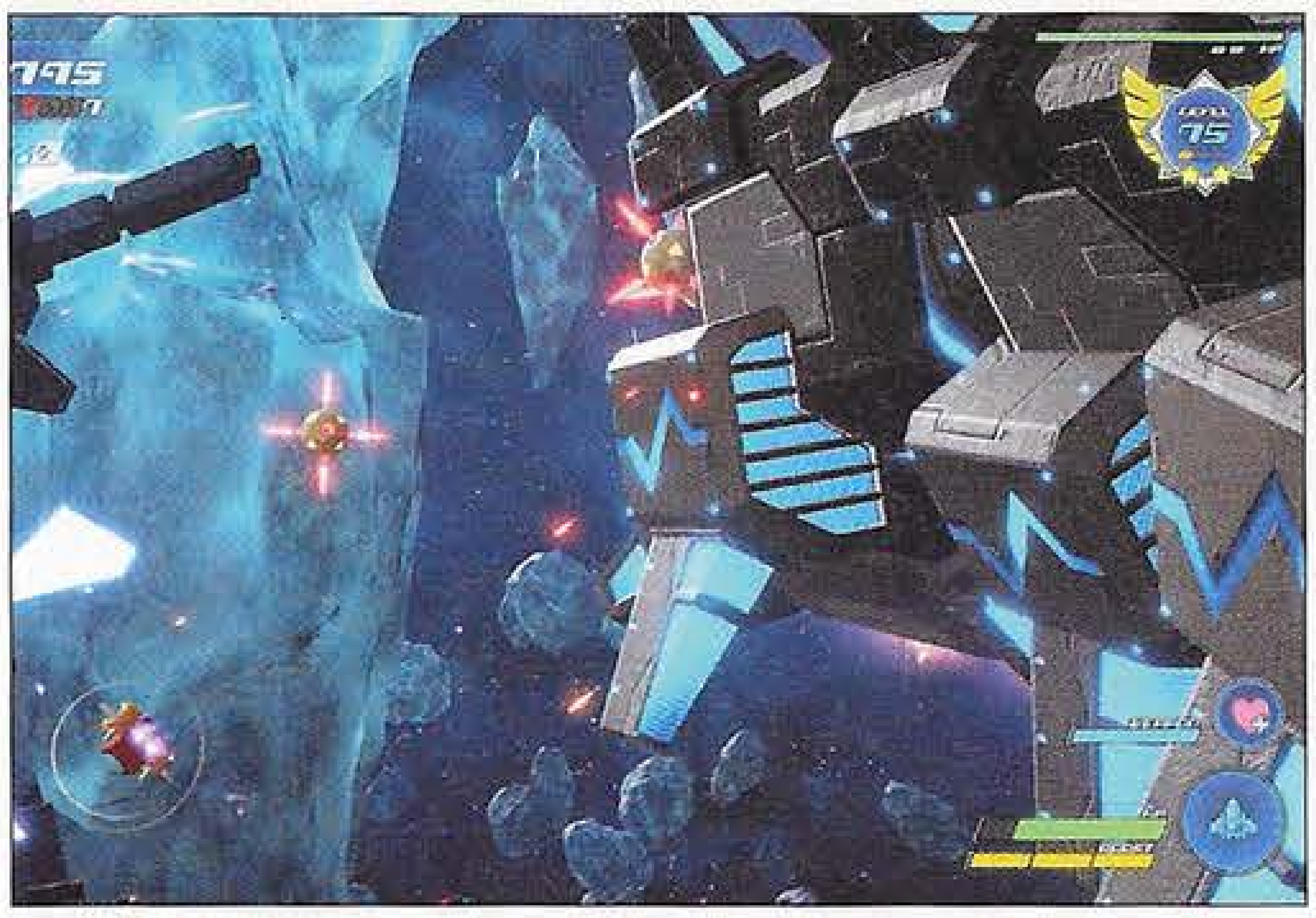
パーツ	ショット	レーザー	ストライク	スペシャル
口のなか 弱点	×2.4	×2.4	×2.88	×1.2
頭	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0
胴体	×0.5	×0.5	×0.5	×1.0

攻撃

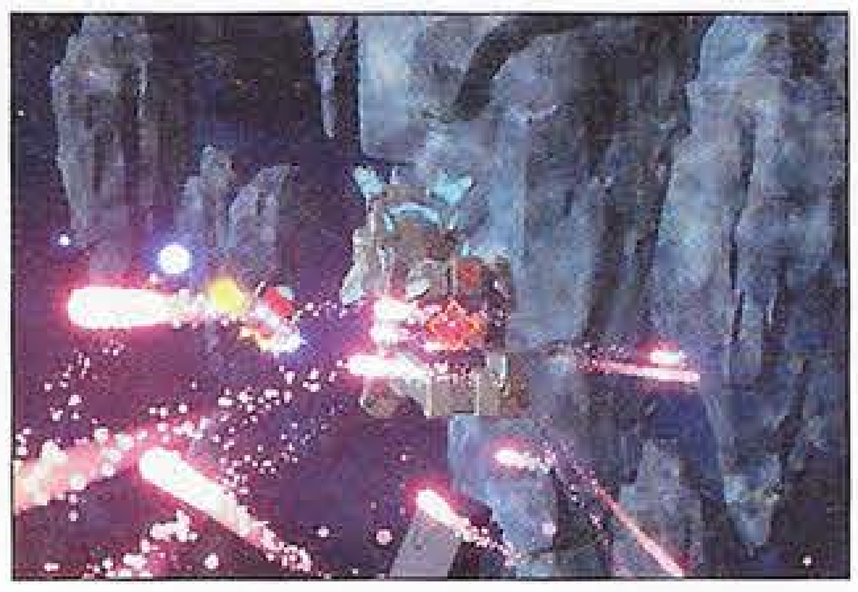
名前	ダメージ	特徴
機雷	爆発：4 破片：4	シッポから機雷を10～20個放つ。機雷は破壊可能で(HP：360)、ゆっくりと進んだあとに爆発して破片を飛ばす
ショット	10	首のあたりから弾を連射する
かみつき突進	かむ：32 突進：15	かみつきながら画面手前へ向かって突っこむ
ダストバレット	16	口にパワーをためたあと、相手に向けて大量の弾を連射する

おもな特徴

- 下記の流れで行動する
  ①「『ショット』をくり返しながら『機雷』→『かみつき突進』」を1～2回行なう
  ②身体を透明にして、ほかのハートレスを呼び寄せる
  ③身体をもとにもどし、呼び寄せたハートレスを捕食する
  ④『ダストバレット』を使って①にもどる。ハートレスを8体以上捕食していた場合は、発射する弾が多くなる
- 呼び寄せるハートレスは「フレアシューター×7～14」と「バタフライ×4～8」
- 『ダストバレット』でパワーをためているあいだに、口に特定の量のダメージを受けると、攻撃を中断する。中断に必要なダメージ量は、1回目の『ダストバレット』では60000だが、1回ごとに半減していく(4回目以降は変わらない)。攻撃を3回中断したあとは『ダストバレット』を使わない
- ドレッドシャークが機雷にぶつかると、その機雷は速度を上げてグミシップを追うようになる



⬆『かみつき突進』は、3回目に口を閉じるタイミングに合わせて、敵の進路からそれる方向へローリングしてかわす。そのあと、ドレッドシャークの姿が画面から完全に出る前に近寄ると、シッポにぶつかりやすいので注意。



⬅『ダストバレット』を使ってきたときは、敵の正面で小さく8の字を描くように動けば、弾をかわしながら、弱点である口のなかを攻撃できる。

ボス

スカーレットシャーク



出現する宙域	戦うための条件
ジ・エクリプス	──

HP
- 本体：400000

パーツごとの耐性

ドレッドシャークと同じ

攻撃

名前	ダメージ	特徴
機雷	爆発：32 破片：8	シッポから機雷を10～20個放つ。機雷は破壊可能で(HP：360)、ゆっくりと進んだあとに爆発して破片を飛ばす
ショット	30	首のあたりから弾を連射する
かみつき突進	かむ：200 突進：15	かみつきながら画面手前へ向かって突っこむ
ダストバレット	40	口にパワーをためたあと、相手に向けて大量の弾を連射する

おもな特徴

基本的にはドレッドシャークと同じだが、下記の点が異なる
- 呼び寄せるハートレスは「フレアシューター×14」と「バタフライ×8」と「ロケットマンタ×6」
- 1回目の『ダストバレット』の中断に必要なダメージ量は100000



⬅『ショット』を受けつづけると危険。射撃音が聞こえたら、攻撃よりも弾の回避を優先したい。

ボス

シュヴァルツガイスト



出現する宙域	戦うための条件
ミスティストリーム	グミシップのスピードの値を200以上にする

HP
- 本体：100000
- ミサイルポッドB：30000×3個
- シールドB：4000
- モニター：30000

攻撃

名前	ダメージ	特徴
スプレッドレーザー	360	心臓部を露出させ、何本ものレーザーをシャワーのように照射したあと、心臓部を隠す
ラウンドバルカン	80	頭の周囲から正面に向けて赤い弾を連射する
ミサイル	600	相手を追って飛ぶミサイルを、ミサイルポッドから3発撃つ。ミサイルは破壊可能(HP：1)
サーチバルカン	160	頭の砲塔から相手に向けて白い弾を連射する
シールドビーム	240	シールドから相手に向けてレーザーを3発撃つ
モニターバルカン	150	相手に向けて弾を連射する
モニター突進	300	相手めがけて突っこんだあと、もどってくる

パーツごとの耐性

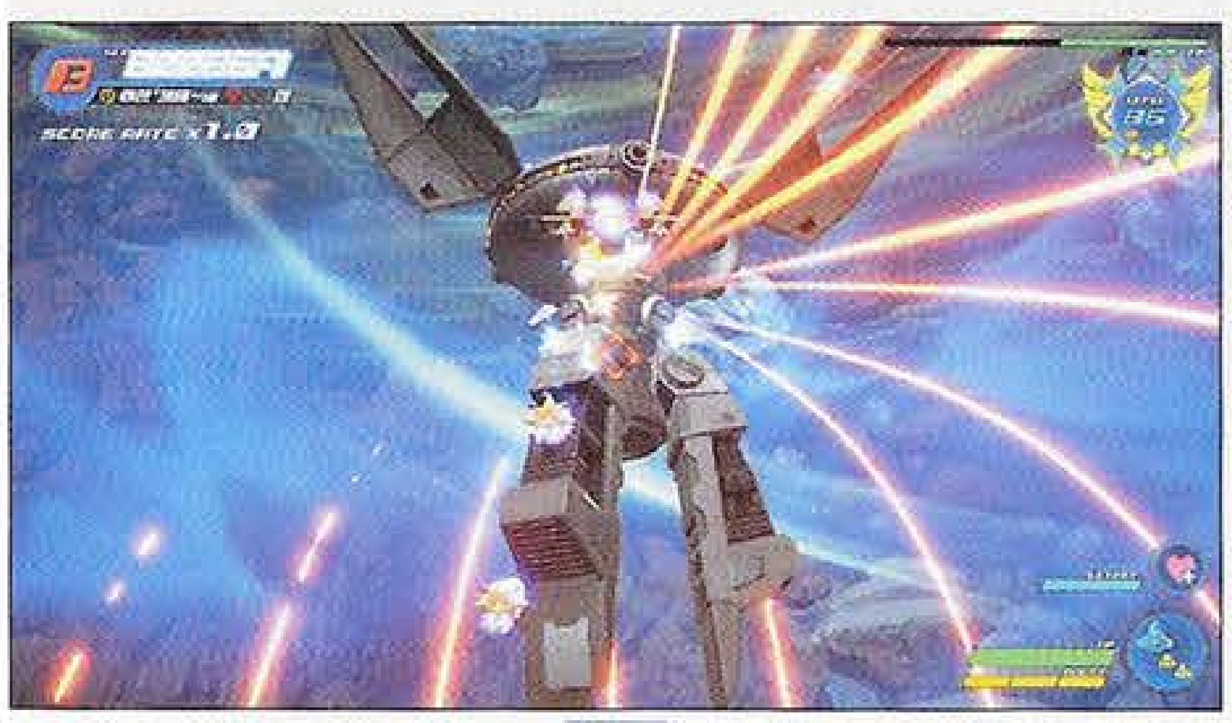




パーツ	ショット	レーザー	ストライク	スペシャル
心臓部 弱点	×0.6	×1.2	×1.44	×1.2
胴体	×0.25	×0.5	×0.5	×1.0
頭、脚	×0.1	×0.2	×0.2	×1.0
ミサイルポッド	×1.0	×1.0	×1.5	×1.2
シールド	×0.4	×0.3	×1.5	×1.2
モニター	×1.0	×0.05	×1.5	×1.2

おもな特徴

- 以下のAとBを並行して行なう。ただし、『スプレッドレーザー』の使用中は、Bの行動をいったん停止する
  - A『スプレッドレーザー』→シールドを中央に集めて守りを固める→『ラウンドバルカン』→シールドを拡散させて『シールドビーム』を使わせる
  - B『ミサイル』→『サーチバルカン』
- ミサイルポッドがすべて破壊されたあとは、『スプレッドレーザー』でレーザーを2回連続で照射する
- シールドは同時に4個まで現れ、破壊されてもしばらくすると再出現する
- シールドは、青いバリアを張っているときに攻撃を受けると、バリアを消して『シールドビーム』を使う。消えたバリアは約3秒後に再出現する
- 本体を倒すとモニターが現れ、モニターを倒せばバトルクリアとなる。モニターは、攻撃の合間にふらふらと飛びまわりながら、「『モニター突進』→『モニターバルカン』→『モニターバルカン』」をくり返す



⬅敵が『スプレッドレーザー』を使いはじめると、弱点の心臓部が露出する。光線が写真の状態になるまでは、正面から攻撃していこう。



⬅そのまま正面にいると、降り注ぐ光線を受けてしまう。光線は写真のように降ってくるので、スキ間になる位置へ移動しておけば安全。



⬅『スプレッドレーザー』を2連発してくるときの2発目は、上に寄りすぎなければ正面にいても当たらないため、攻撃しつづけてOK。



⬆『スプレッドレーザー』と『シールドビーム』の両方を一度にかわすのはかなり難しい。『シールドビーム』を誘発しないように、自動的に狙いをつけるメテオグミなどは外して、『スプレッドレーザー』の最中はショットだけを使う(◉ボタンやR2ボタンを押しっぱなしにする)のが無難だ。



⬆本体やミサイルポッドを攻撃しているだけだとスコアは伸びづらい。Aランクを狙う場合は、スコアが100万を超えるまではシールドを破壊しつづけるといい。

ボス グレイシアフォート



出現する宙域	戦うための条件
ミスティストリーム	―

HP
- 氷柱B：20000×6本
- 砲台B：10000×6基
- 壁面の顔B：20000×2個
- 塔内の顔：100000

パーツごとの耐性



パーツ	ショット	レーザー	ストライク	スペシャル
氷柱、砲台	×1.25	×1.25	×1.875	×1.2
壁面の顔、塔内の顔	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0
壁面の顔の口のなか 弱点	×4.0	×4.0	×4.8	×1.2
塔内の顔の口のなか 弱点	×5.0	×5.0	×6.0	×1.2

攻撃

名前	ダメージ	特徴
反射拡散レーザー	36	壁面の顔から照射したレーザーを氷に反射させて、8本に拡散させながら横に振る
壁面レーザー	56	壁面の顔から照射したレーザーを上下に振る
塔レーザー	92	塔内の顔から照射したレーザーを振りまわす
誘導弾	20	相手を追って飛ぶ光弾を、砲台から撃つ

おもな特徴

- 以下の流れでバトルが進行する
  - ①最初は氷に包まれており、氷柱だけが攻撃を受ける
  - ②氷柱がすべて破壊されると氷が消え、壁面の顔と砲台が攻撃を受けるようになる
  - ③壁面の顔がすべて破壊されると塔の屋根が開き、塔内の顔が攻撃を受けるようになる
- 氷に包まれているあいだは、ストライクシャトルがつぎつぎと出現する。氷がなくなると、追加で現れなくなる
- 氷がなくなったあとは、城の中段部分にロケットランナー(下記参照)が姿を現す。ロケットランナーは同時に12体まで現れ、倒されても再出現する

ロケットランナー



その場から動かず、相手に向けてショットを連射する。

攻撃	耐性 ショット	レーザー	ストライク	スペシャル
ショット【10】	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0

データ 種類	HP	スコア	落とすプライズ
通常	1	20	HP(小×1)



←氷柱の正面付近をキープし、小さく円を描くように動きつつ攻撃しよう。『反射拡散レーザー』は、光線が壁面くらいの高さから出てきた場合は画面上側へ、塔くらいの高さから出てきた場合は画面下側へ寄れば当たらない。

ボス ギガントピラミッド



出現する宙域	戦うための条件
ジ・エクリプス	―

HP
- 本体：20000
- レーザー砲台B：3200×8基
- 開閉式砲台B：320×56基
- エンジン：5250×8基

パーツごとの耐性

オメガ・マキナと同じ

攻撃

名前	ダメージ	特徴
アイレーザー	8	ブリッジから6本の拡散レーザーを照射する
ミサイル	4	相手を追って飛ぶミサイルを5発撃つ。ミサイルは破壊可能(HP：400)
レーザー砲	8	照射した2本のレーザーを横に振る
副砲	4	開閉式砲台から弾を連射する
2連副砲	4	回転する砲台から弾を2発同時に撃つ
コアブレード	16	シャフトから3本のレーザーを照射し、シャフトを軸にして水平に回転させる

おもな特徴

基本的にはオメガ・マキナと同じだが、下記の点が異なる
- 8基のエンジンが破壊された時点で倒される



←レーザーで多数の部位を攻撃していくと、高いスコアを取りやすい。

ボス

オメガ・マキナ

出現する宙域	戦うための条件
ジ・エクリプス	ジ・エクリプスで5つのバトルをクリアする

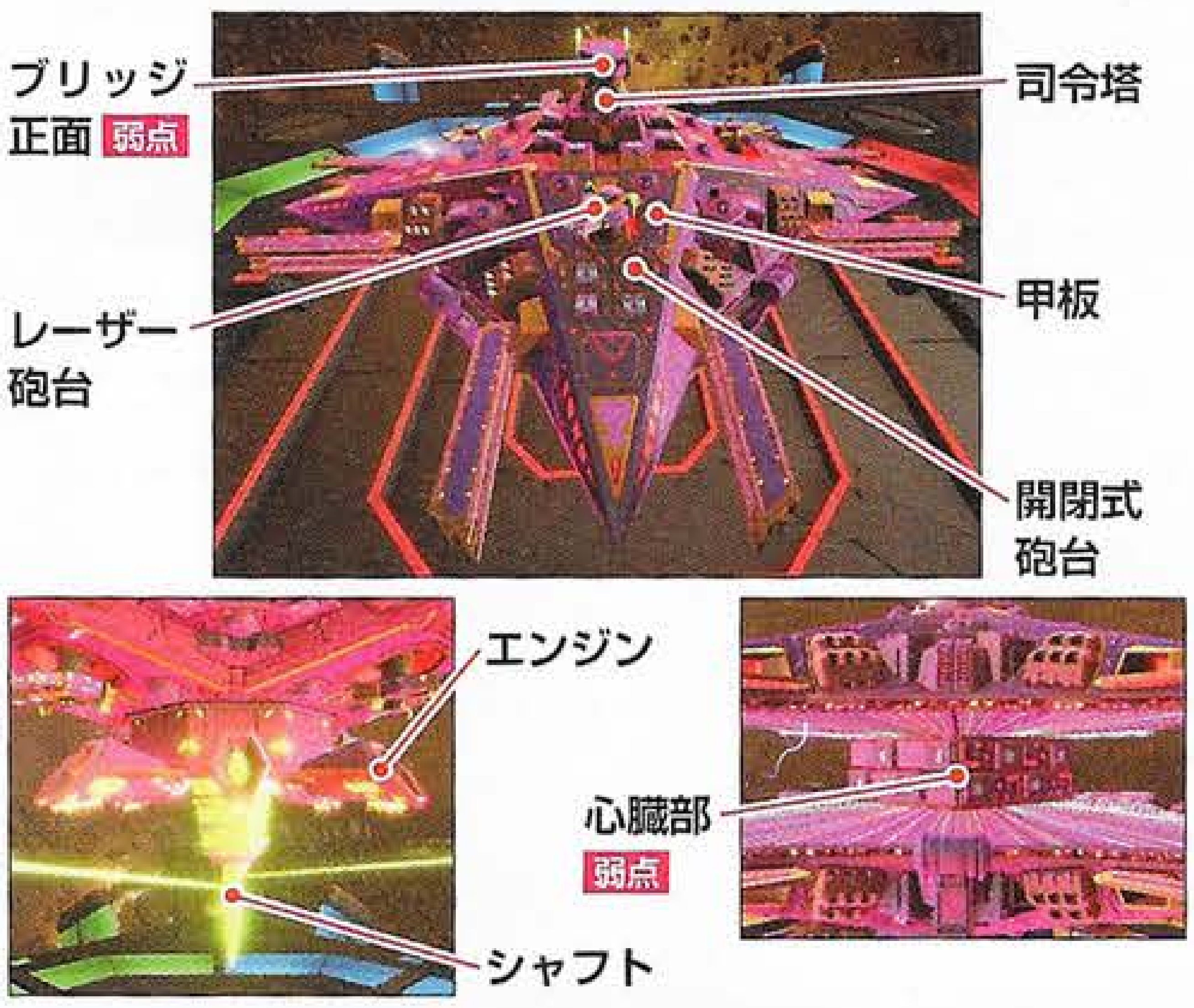


HP
- 本体：100000、エンジン破壊後は50000
- レーザー砲台 B ：30000×8基
- 開閉式砲台 B ：5600×56基
- エンジン：25000×8基
- 心臓部：200000

攻撃

名前	ダメージ	特徴
アイレーザー	200	ブリッジから6本の拡散レーザーを照射する
ミサイル	80	相手を追って飛ぶミサイルを5発撃つ。ミサイルは破壊可能(HP：500)
レーザー砲	100	照射した2本のレーザーを横に振る
副砲	24	開閉式砲台から弾を連射する
2連副砲	24	回転する砲台から弾を2発同時に撃つ
コアブレード	440	シャフトから3本のレーザーを照射し、シャフトを軸にして水平に回転させる
誘導弾	160	相手を追って長い時間飛ぶ光弾を、ブリッジから撃つ
水色副砲	80	回転する砲台から低速の弾を連射する
全方位レーザー	100	心臓部から水平に照射した64本の拡散レーザーを上下に振る

パーツごとの耐性



パーツ	ショット	レーザー	ストライク	スペシャル
ブリッジ正面 弱点	×1.5	×1.5	×1.8	×1.2
司令塔	×0.2	×0.2	×0.2	×1.0
甲板	×0.05	×0.05	×0.05	×1.0
レーザー砲台、開閉式砲台	×0.8	×0.8	×1.2	×1.2
エンジン	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2
シャフト	×0.15	×0.15	×0.15	×1.0
心臓部 弱点	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2

おもな特徴

- 以下の流れでバトルが進行する
  ①要塞の上部で戦いがはじまる。使う攻撃は『アイレーザー』『ミサイル』『レーザー砲』『副砲』『2連副砲』
  ②本体が破壊されると戦いの舞台が要塞の下部に移り、シャフトと8基のエンジンが出現する。使う攻撃は『コアブレード』『ミサイル』『レーザー砲』『副砲』『2連副砲』
  ③8基のエンジンが破壊されると戦いの舞台が要塞の上部にもどり、レーザー砲台と開閉式砲台がすべて消えて、本体が復活する。使う攻撃は『誘導弾』『水色副砲』
  ④本体が破壊されると戦いの舞台が側面に移り、心臓部が出現する。使う攻撃は『全方位レーザー』のみ
- 上記の①〜②のあいだは、ストライクシャトルがつぎつぎと出現する
- 上記の②でシャフトが受けたダメージは、各エンジンに均等に割り振られる



⬅上記の③では、「敵の正面で攻撃→『誘導弾』の弾(白い球体)が近づいてきたら、画面四スミのいずれかへ移動して引きつける→弾を迂回して正面にもどる」のくり返しが有効。



⬆上記の④では、上層または下層が安全地帯となる(※1)。ただし、『全方位レーザー』はローリングだけでも回避できるので、心臓部の正面から攻撃しつづけてもいい。



⬅高性能な機体で挑まなければ、高いランクでクリアするのは難しい。手に入れているなら、スペシャル設計図の「ゴールデンハイウインド」を使うのがオススメ。

※1……上層と下層のうち、心臓部からより遠ざかれるほうが安全地帯(上記の③では敵全体がゆっくりと上下に動いており、本体を破壊したのが上寄りのタイミングだった場合は下層が、下寄りのタイミングだった場合は上層が安全地帯となる)

グミシップ 4



グミエディット



グミシップは、機体を構成しているグミパーツを組みかえて、性能やデザインを自由に変えられる。お気に入りの機体を作れば、宙域の移動がもっと楽しくなるはずだ。

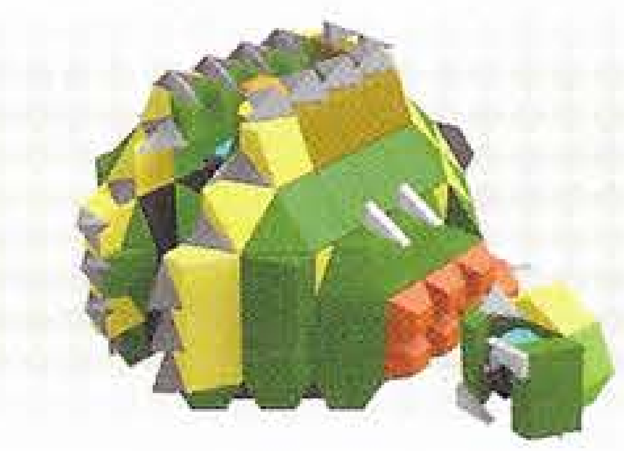
エディット機能を利用してオリジナルの機体を作ろう

ワールドマップメニューで「エディット」を選ぶと、グミシップの機体を編集する「グミエディット」が行なえる。グミエディットでは、「おすすめ」や「スペシャル」の設計図に記録されている機体を改造したり、何もない状態から新しい機体を作り上げたりすることが可能。探索やバトルで手に入れたグミパーツを活用し、理想のグミシップ作りにチャレンジしてみるといい。

グミエディットの流れ

1 組み立てるものを選ぶ

まずは、グミシップとタイニーシップのどちらをエディットするかを決める。ただし、タイニーシップのエディットができるのは、連れていけるようになったあと(グミレベルが12以上になったあと)。



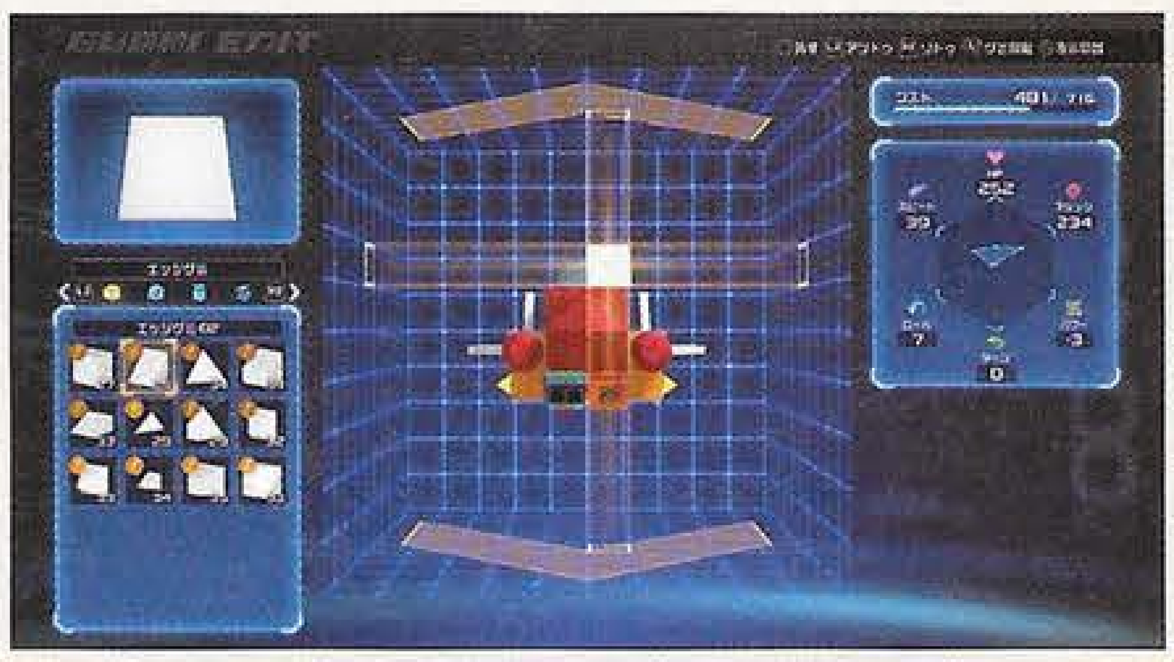
2 設計図を選択する

編集したい機体が記録された設計図を選ぶ。操作方法や画面の見かたは、宙域への出発時に「設定の変更」をするとき(→P.469)と同じ。新しい機体を組み立てたい場合は、■ボタンを押すか、「オリジナル」のウィンドウで「——」の項目を選ぼう。なお、名前が暗く表示されている設計図は、手持ちのグミパーツが不足しているために選ぶことができない(→P.513)。



3 グミパーツで機体を作る

エディットの開始時点では、選んだ設計図の機体が組み立てスペースに読みこまれた状態(新しい機体を組み立てる場合は、何も読みこまれていない状態)になっている。画面左側のコマンドで、グミブロックなどのパーツを配置したりアビリティをセットしたりして、機体をエディットしていこう。それぞれのコマンドのくわしい使いかたはP.513～516を参照。



4 オリジナル設計図にメモする

エディットが終わったら「設計図にメモ」を選び、「オリジナル」の設計図として記録する(→P.516)。自分でエディットした機体は、グミシップとタイニーシップでそれぞれ30機までメモしておくことが可能だ。ちなみに、グミエディット中は、各画面で⊗ボタンを押すとひとつ前の手順にもどれる。



グミシップの強さは6つのステータスで決まる

グミシップは、機体の性能を表す6種類のステータスを持つ(右の表を参照)。ステータスの高さは、機体にセットされているグミパーツによって決まり、宙域への出発時や設計図の選択時などに画面に表示される。なお、パワー、ターン、ロール、スピードの値は、上限が「250」、下限が「−99」なので覚えておこう。



←グミシップのステータスは、数値とレーダーチャートで確認できる。

ステータスの役割

ステータス	役割
HP	機体の頑丈さを表す値。ダメージを受けると減っていき、ゼロになると機体が壊れてゲームオーバーになる
アタック	グミシップ全体の攻撃力の目安
パワー	攻撃の威力に影響する値。武器で与えるダメージ量が「パワー×0.4」%増減する
ターン	旋回速度に影響する値。機体の向きを変える速度が、基本となる速さから「ターン×0.67」%ほど増減する
ロール	ローリングの能力に影響する値。ローリングで横移動するときの距離が、基本となる長さから「ロール×0.4」%ほど増減する
スピード	移動速度に影響する値。探索中の前進速度と、バトル中の移動速度が、基本となる速さから「スピード×0.5」%ほど増減する

機体の組み立てにはグミパーツが必要

グミシップの機体には、グミパーツという専用アイテムが使われる。グミパーツは右の表の5つに分かれており、グミブロックとアビリティが機体のステータスや能力を左右するのだ。それ以外の3種類は、機体の見た目を変えるためのもので、ステータスなどには影響しない。使いたいグミパーツがあったら、グミシップで探索やバトルを行なったりグミショップ(→P.517)で購入したりして手に入れよう。

グミパーツの分類

分類	特徴
グミブロック	機体のボディを形作る部品。ベースグミとデコグミの2系統があるほか、さらにいくつかのカテゴリーに分類される(下の表を参照)。グミブロックごとに設定された「コスト」の合計が、上限を超えない範囲でセット可能
ステッカー	グミブロックに貼るシール
マテリアル	グミブロックの質感を変えるもの
パターン	グミブロックの模様を変えるもの
アビリティ	特殊な能力。アビリティごとに設定された「AP」の合計が、上限を超えない範囲でセット可能

グミブロックのカテゴリー

	カテゴリー	おもな特徴
ベースグミ	エッジグミ	端がとがった形をしており、グミブロックごとに01〜12の番号がついている
	カーブグミ	端が丸まった形をしており、グミブロックごとに01〜15の番号がついている
	パイプグミ	円柱や円すいの形をしており、グミブロックごとに01〜09の番号がついている
	エアログミ	板の形をしており、グミブロックごとに01〜12の番号がついている
デコグミ	ウェポングミ	敵を攻撃できるグミブロック。下記の3つのカテゴリーがある
	シューティンググミ	ショットを撃つ。当たると爆発する弾や、相手を追いかける弾を撃てるものもある
	レーザーグミ	レーザーを撃つ。複数の敵をロックしたあと、相手を追いかけるレーザー弾が発射される
	ストライクグミ	衝撃波を放つ。接触した敵にダメージを与えることができるものもある
	ムーブグミ	機体の移動能力を向上させるグミブロック。下記の3つのカテゴリーがある
	エンジングミ	スピードの値が上がる。一部のものは、パワーやロールの値が下がる
	ウィンググミ	スピードの値だけでなくHPも大きく上がる
	ホイールグミ	ロールの値が上がるが、パワーの値が少し下がる
	エクストラグミ	特別な能力を持つグミブロック。下記の4つのカテゴリーがある
	コックピットグミ	機体のコックピット部分。これを1個以上セットしなければグミシップとして完成しない
	シールドグミ	敵の攻撃を防いで、グミシップが受けるダメージを減らす
	オプショングミ	さまざまなステータスが増減する。特別な効果を発揮するものもある
	キャラクターグミ	動物や宝箱などの形をしており、さまざまなステータスが増減する

グミレベルが上がると高性能な機体が作れるようになる

獲得したEXPが一定の量までたまると、「グミレベル」が上がる。グミレベルが高くなれば、セットできるグミパーツのコストやAPの上限がアップし、アビリティも習得するので、より高い性能の機体が作成可能になるのだ。グミレベルとたまっているEXPは、ワールドマップか宙域にいるときに、画面右上のLV表示マークで確認しよう(→P.472)。

EXPのおもな獲得方法

- 宙域内に浮いているEXPプライズを拾う
- EXPボックスを攻撃する(→P.474)
- トレジャースフィアのロックを解除する(→P.475)
- バトルをクリアする(初回クリア時とCランク以上でのクリア時に獲得)

LV表示マークの変化

LV	1～9	10～19	20～29	30～39	40～49	50～59	60～69	70～79	80～89	90～99
マーク										

レベルアップによる変化

※複数習得できるアビリティは、何個目の習得かを( )内に記載している

LV	つぎのLVに必要なEXP	コストの上限 グミシップ	コストの上限 タイニーシップ	APの上限	習得するアビリティ
1	2000	500	—	0	—
2	2000	505	—	5	HPアップ(1)
3	2000	510	—	5	ショットアップ(1)
4	2000	515	—	6	スピードアップ(1)
5	2000	545	—	6	—
6	2000	549	—	7	—
7	2000	553	—	7	ヒールアップ
8	2000	557	—	8	—
9	2000	561	—	8	レーザーアップ(1)
10	2200	611	—	9	—
11	2200	614	—	9	ブーストヘイスト(1)
12	2200	617	60	10	—
13	2200	620	60	10	ローリングアップ(1)
14	2200	623	60	11	—
15	2200	648	60	11	—
16	2200	651	60	12	ショックアブソーバー
17	2200	654	60	12	—
18	2200	657	100	13	—
19	2200	660	100	13	ストライクアップ(1)
20	2400	710	100	14	—
21	2400	712	100	14	—
22	2400	714	100	15	スペシャルヘイスト(1)
23	2400	716	100	15	ターンアップ(1)
24	2400	718	100	16	—
25	2400	743	100	16	—
26	2400	745	100	17	—
27	2400	747	100	17	スペシャルアップ(1)
28	2400	749	100	18	—
29	2400	751	100	18	プライズアップ
30	2700	796	140	19	—
31	2700	797	140	19	HPアップ(2)
32	2700	798	140	20	—
33	2700	799	140	20	ローリングプラス(1)
34	2700	800	140	21	—
35	2700	820	140	21	—
36	2700	821	180	22	—
37	2700	822	180	22	ショットアップ(2)
38	2700	823	180	23	—
39	2700	824	180	23	スピードアップ(2)
40	3000	869	180	24	—
41	3000	870	180	24	—
42	3000	871	200	25	—
43	3000	872	200	25	レーザーアップ(2)
44	3000	873	200	26	ディフェンダー
45	3000	883	200	26	—
46	3000	884	200	27	—
47	3000	885	200	27	ローリングアップ(2)
48	3000	886	220	28	—
49	3000	887	220	28	—
50	3500	907	220	29	オートリレイズ

LV	つぎのLVに必要なEXP	コストの上限 グミシップ	コストの上限 タイニーシップ	APの上限	習得するアビリティ
51	3500	908	220	29	ターンアップ(2)
52	3500	909	220	30	—
53	3500	910	220	30	ストライクアップ(2)
54	3500	911	240	31	—
55	3500	916	240	31	ブーストヘイスト(2)
56	3500	917	240	32	—
57	3500	918	240	32	コストコンバータ(1)
58	3500	919	240	33	—
59	3500	920	240	33	スペシャルアップ(2)
60	4000	930	250	34	—
61	4000	931	250	34	—
62	4000	932	250	35	—
63	4000	933	250	35	HPアップ(3)
64	4000	934	250	36	—
65	4000	935	250	36	スピードアップ(3)
66	4000	936	260	37	ファイナルパワー
67	4000	937	260	37	—
68	4000	938	260	38	—
69	4000	939	260	38	ショットアップ(3)
70	4500	949	260	39	—
71	4500	950	260	39	—
72	4500	951	270	40	—
73	4500	952	270	40	コストコンバータ(2)
74	4500	953	270	41	—
75	4500	954	270	41	レーザーアップ(3)
76	4500	955	270	42	—
77	4500	956	270	42	スペシャルヘイスト(2)
78	4500	957	280	43	—
79	4500	958	280	43	ターンアップ(3)
80	5000	968	280	44	—
81	5000	969	280	44	—
82	5000	970	280	45	—
83	5000	971	280	45	ローリングアップ(3)
84	5000	972	285	46	—
85	5000	973	285	46	ストライクアップ(3)
86	5000	974	285	47	—
87	5000	975	285	47	スペシャルアップ(3)
88	5000	976	285	48	ローリングプラス(2)
89	5000	977	285	48	—
90	6000	987	290	49	—
91	6000	988	290	49	チャレンジブースト(1)
92	6000	989	290	50	—
93	6000	990	290	50	チャレンジブースト(2)
94	6000	991	290	51	—
95	6000	992	290	51	チャレンジブースト(3)
96	6000	993	295	52	—
97	6000	994	295	52	チャレンジブースト(4)
98	6000	995	295	53	—
99	—	1000	300	55	チャレンジブースト(5)

設計図から機体を読みこんでグミパーツをセットしていく

設計図を選んでエディットがはじまったら、持っているグミパーツで機体を組み立てていこう。ほかの設計図の機体にセットされているグミパーツも利用できるので、「別の機体で使いたいから温存する」といったことは考えなくていい。組み立て時に利用可能なコマンドは右記のとおりだ(くわしい内容は以降のページを参照)。なお、エディット開始時に下の表のような状況の設計図を選んだ場合は、何らかの制限が生じるので気をつけておきたい。

エディットモードで使えるコマンド

コマンド	内容
セット	グミブロックをセットする
ステッカー	グミブロックにステッカーを貼る
コーディネート	グミブロックの色、質感、模様を変える
編集	セットしてあるグミブロックを動かす
アビリティ	アビリティをセットする
ヘルプの表示	グミエディットのヘルプを確認する(タッチパッドボタンでも表示可能)
設計図にメモ	組み上げた機体を設計図に記録する

特定の設計図を選んだときに生じる制限

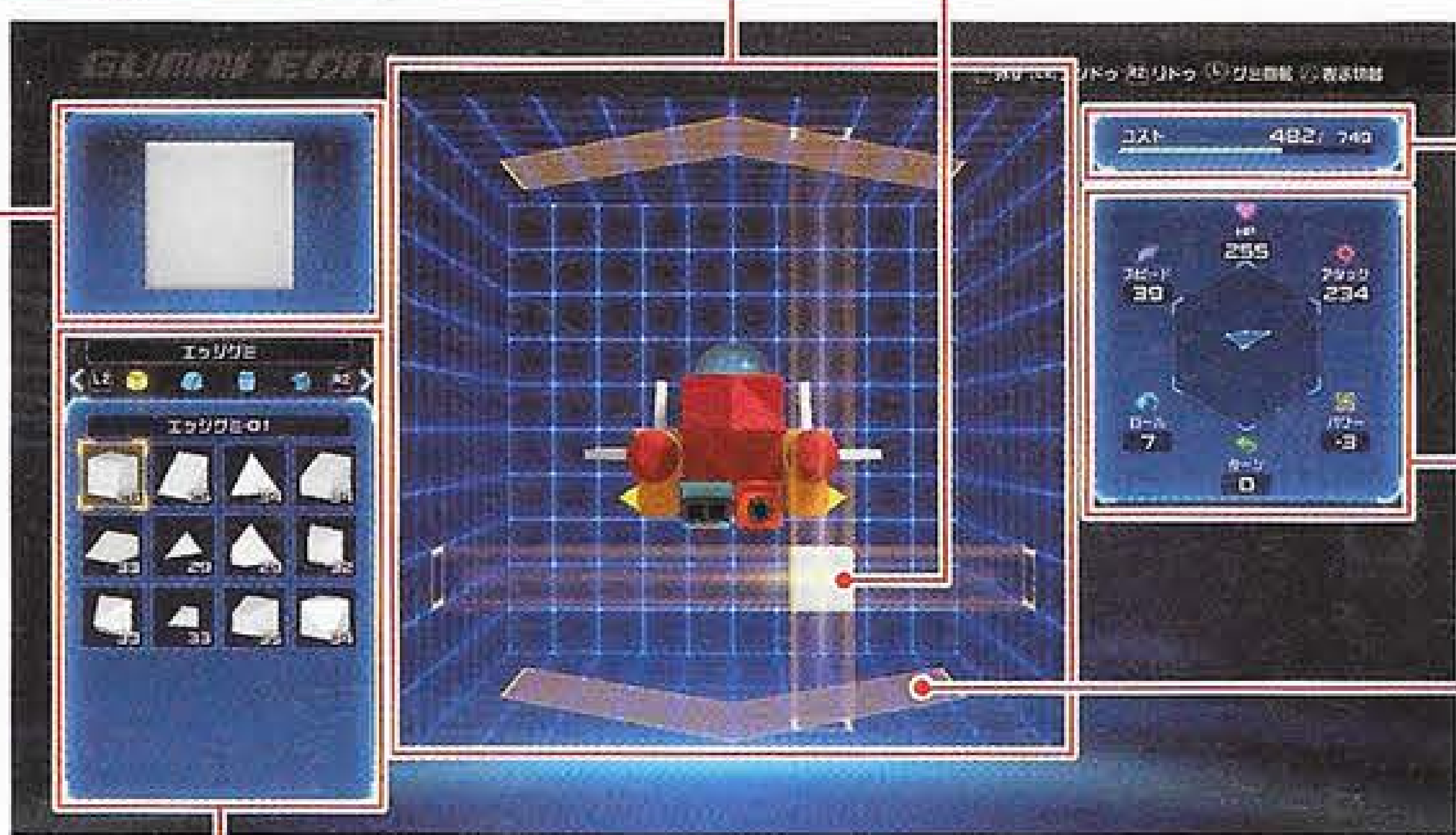
選んだ設計図の状況	制限の内容
セットされているグミブロックのコストの合計が、上限を超えている	読みこめるが、上限まで減らさないとメモできない
セットされているアビリティのAPの合計が、上限を超えている	アビリティがすべて解除された状態で読みこまれる
まだ習得していないアビリティがセットされている	アビリティがすべて解除された状態で読みこまれる
所持数の足りないグミパーツがセットされている	読みこめない

エディット中の画面の見かたと基本となる操作方法

組み立てスペース
機体を組み立てる場所。右スティックでスペース全体を回転できる。外周の青いマス目は、グミブロックのサイズを表す。

カーソル
グミパーツのセット場所を示すマーク。方向キーで移動させ、◎ボタンでグミパーツをセットする。上下左右に伸びる黄色いラインは、カーソルを動かせる方向を表す。

選択中のグミパーツ



コスト
セットされているグミブロックのコストの合計と、機体のコストの上限。

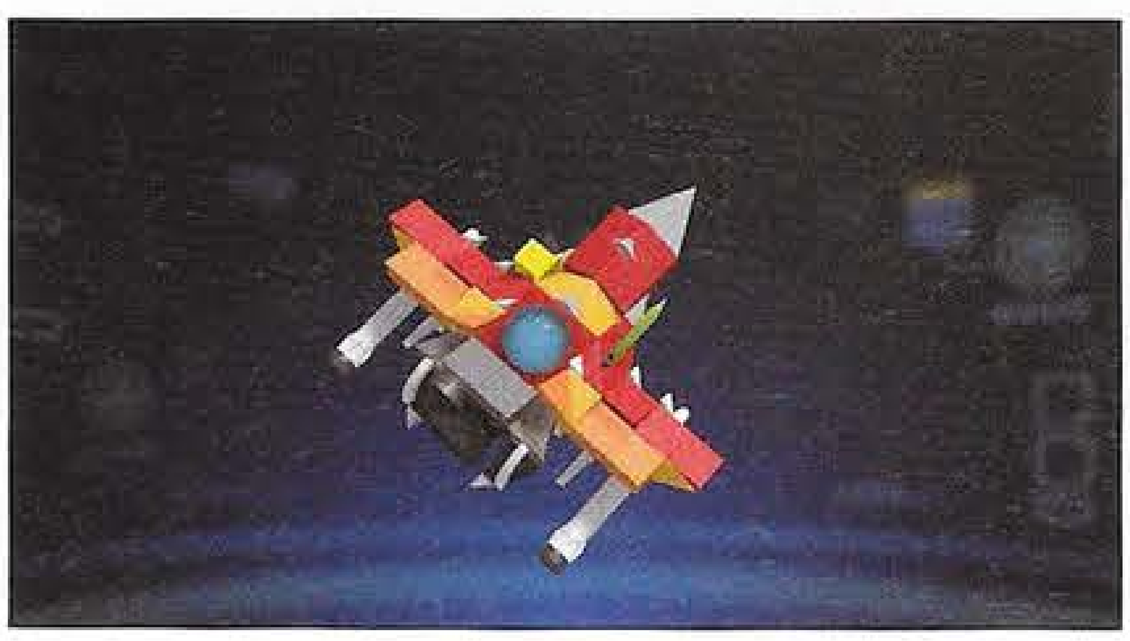
ステータス

グミパーツリスト
持っているグミパーツの一覧。L2とR2ボタンでカテゴリーが切りかわる。

矢印
航行時の進行方向を示すマーク。

「ビューワーモード」で機体をながめられる

エディット中は、OPTIONSボタンを押すと「ビューワーモード」に切りかわる(グミパーツのセット場所を決めているときをのぞく)。ビューワーモードでは、組み立てスペースの外周のマス目やグミパーツの表示などが消えて、グミシップだけをじっくりと観察できるのだ。機体の拡大・縮小や回転も可能なので、組み立てたグミシップの外見をチェックしたいときに利用するといい。



←画面右側に表示されているコストとステータスも消すことができる。

ビューワーモードの操作方法

操作	できること
左スティック上下	機体を拡大/縮小する
右スティック	カメラを操作する
△ボタン	コストとステータスの表示/非表示を切りかえる
×ボタン	ビューワーモードを終了する

Index

エディットのコマンド❶ セット

グミブロックを配置する「セット」は、機体作りの基本となるコマンド。セットするグミブロックを選択したあと、カーソルを動かして◎ボタンで置いていこう。グミブロックは、組み立てスペース内であればどこでも配置可能で、お互いをくっつける必要もない。ただし、セットできる個数や、セットできるグミブロックのコストの合計には上限があるので、それらを超えないように注意したい。



⬅グミブロック選択時には、そのブロックの情報が表示される。

「セット」コマンドで覚えておきたいこと

- セットできるのは、グミシップは10×10×10の範囲内に400個まで、タイニーシップは4×4×4の範囲内に90個まで
- ベースグミとデコグミは、同じ場所に重ねてセット可能。ベースグミ同士やデコグミ同士を同じ場所にセットしようとすると、前にセットしていたものが自動的に外される
- グミパーツリストの各グミブロックの右下には、そのグミブロックを持っている個数(セット中のものをのぞいた数)が表示されている



「セット」コマンドでの便利な操作方法

操作	できること
左スティック	グミブロックを回転させる
L3ボタン	グミブロックを左右反転させる(一部のグミブロックのみ可能)
□ボタン	セットずみのグミブロックを外す(※1)
L2ボタン	直前の操作を取り消す(9回前まで可能)
R2ボタン	直前に取り消した操作をもとにもどす(9回前まで可能)
△ボタン	グミブロックの情報の表示/非表示を切りかえる
方向キー	場所を決めたあとに半ブロック分ズラす(エアログミとウィンググミのみ可能)。ズラしたあとに◎ボタンでセット完了

※1……選択中のものと同じ系統(ベースグミかデコグミ)のみ外せる

エディットのコマンド❷ ステッカー

「ステッカー」コマンドでは、グミブロックで作った機体の表面に、手持ちのステッカーを最大8枚まで貼れる。ステッカーは、拡大や縮小のほか、回転させたり反転させたりして貼ることが可能。さらに、貼る階層を選んで、同じ場所に貼ったステッカーの重なる順番を設定できるのだ。

ステッカーを貼る手順

1～8のどの階層に貼るかを決める。表示されるリストでは、すでに貼ってある階層にはステッカーの名前、貼っていない階層には「——」が表示される(右の写真を参照)。



⬇

グミパーツリストのなかからステッカーを選択。別の階層に貼ってあるものも選べる。

⬇

カーソルを動かして◎ボタンを押すと、そこにあるグミブロックにステッカーが貼られる。



⬅重ねて貼ると、このように表示される。階層は、あとから入れかえることも可能。

「ステッカー」コマンドで覚えておきたいこと

- 貼る階層が8層にわかれており、階層ごとに1枚のステッカーを貼れる
- 同じ場所に重ねて貼った場合は、階層の番号が大きいステッカーが優先して表示される
- ステッカーの一部分が組み立てスペースの外側にハミ出した状態でも貼れる
- ステッカーは、機体の性能には影響しない

「ステッカー」コマンドでの便利な操作方法

操作	できること
▼貼る階層を決めるとき	
△ボタン	階層の並び順を変える(方向キーの上下で動かして△ボタンで位置を決定)
□ボタン	貼ってあるステッカーをはがす
▼貼る場所を決めるとき	
L2ボタン	ステッカーを縮小する(※2)
R2ボタン	ステッカーを拡大する(※2)
左スティック	ステッカーを回転させる(※2)
□ボタン	ステッカーの回転角度をリセットする
L3ボタン	ステッカーの向きを左右反転→上下反転→左右&上下反転→通常の順に切りかえる

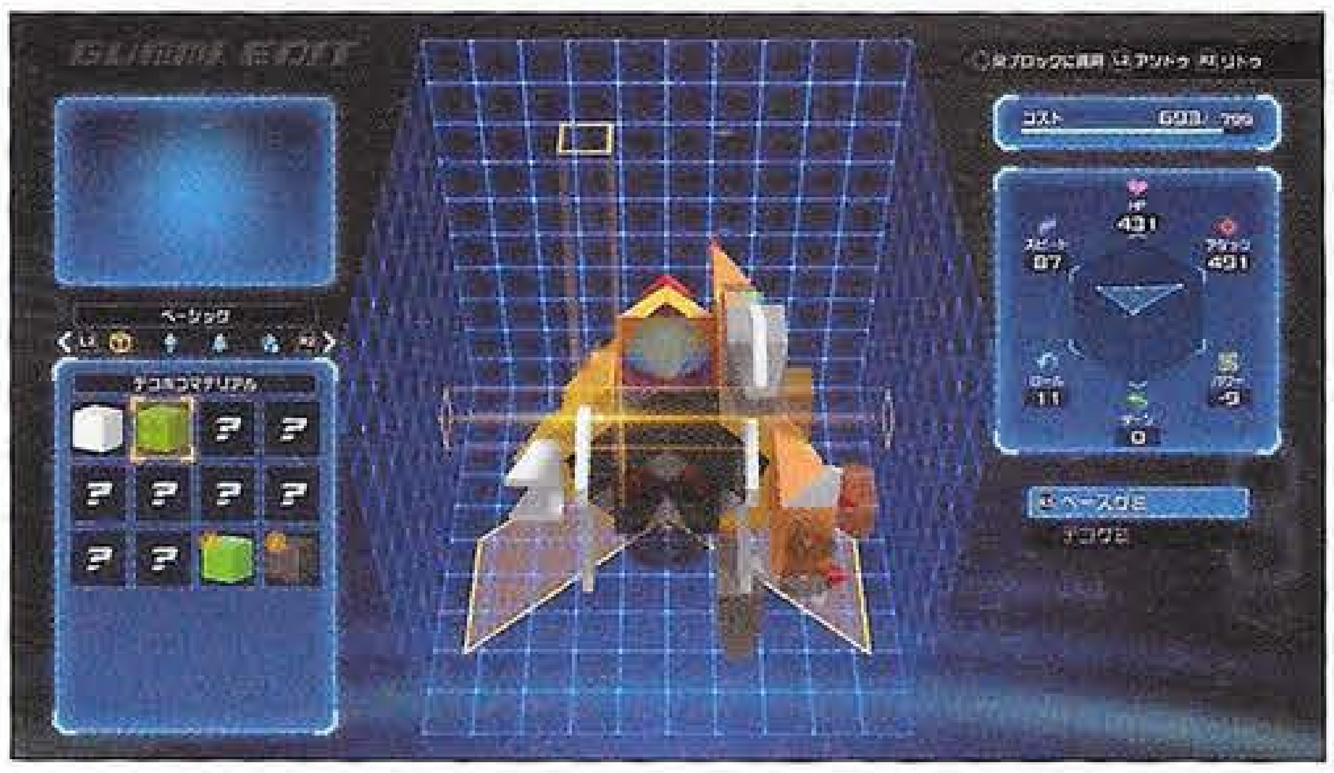
※2……L1ボタンを押しながら操作すると微調整ができる

エディットのコマンド❸ コーディネート

セットしてあるグミブロックの見た目を変えられるのが「コーディネート」コマンドだ。変更できる要素は、「カラー」「マテリアル」「パターン」の3つ(下の表を参照)。セットする色やグミパーツを選択したあと、目的のグミブロックにカーソルを合わせて◎ボタンを押せばコーディネートが変わる。ただし、最初の状態だと、変更できるのはベースグミのみ。デコグミのコーディネートを変えたいときは、R3ボタンを押して対象を切りかえよう(もう一度押すと、ベースグミに切りかわる)。

コーディネートの分類

分類	特徴
カラー	色を変える。選択できる色は64種類あり、最初からすべての色を選べる
マテリアル	質感(素材感)を変える。新たなマテリアルは、グミパーツとして入手可能
パターン	表面の模様を変える。新たなパターンは、グミパーツとして入手可能



⬆コーディネートを変えるグミブロックを選ぶときには、変更できない系統のグミブロックが半透明になる。

「コーディネート」コマンドで覚えておきたいこと

- 変更できるのは、画面右下で明るく表示されている系統(ベースグミかデコグミ)のみ。R3ボタンを押すたびに、変更できる系統が切りかわる
- 一部のグミブロックは、コーディネートを変更できない(画面左上のグミパーツ表示に大きな×マークがつく)
- マテリアルとパターンの組み合わせによっては、見た目があまり変化しない場合がある
- コーディネートは、機体の性能には影響しない

「コーディネート」コマンドでの便利な操作方法

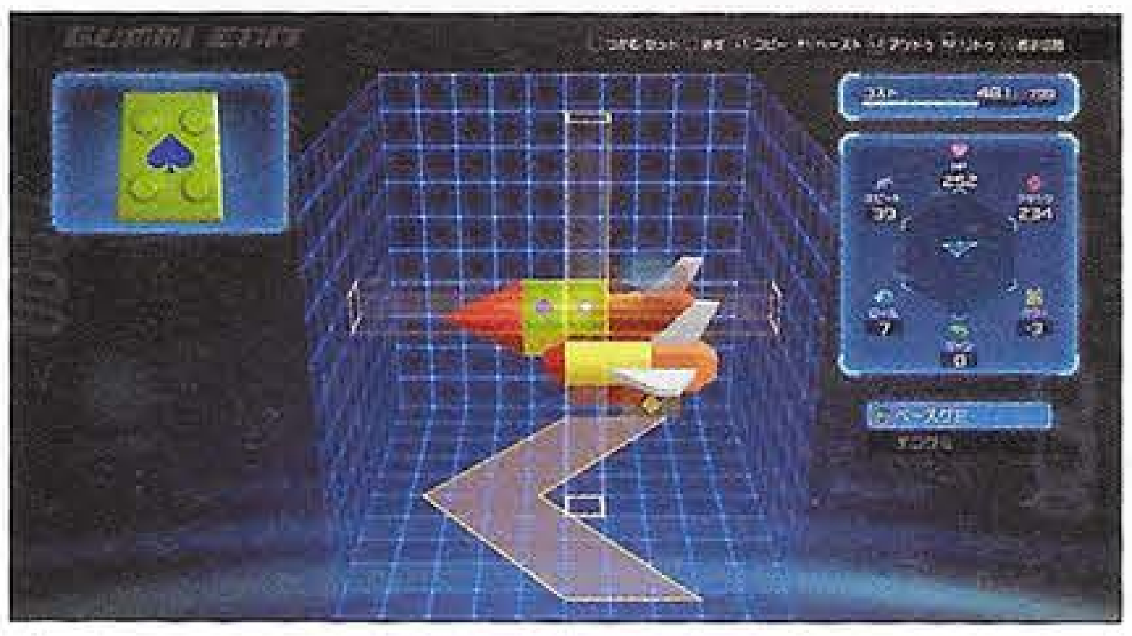
操作	できること
◉ボタン	すべてのグミブロックを、選択中のコーディネートに変更する
L2ボタン	直前の操作を取り消す(9回前まで可能)
R2ボタン	直前に取り消した操作をもとにもどす(9回前まで可能)

エディットのコマンド❹ 編集

すでにセットずみのグミブロックを移動させたい場合や、同じ内容のものを別の場所にコピーしたい場合は、「編集」コマンドを使う。このコマンドでは、下の表の手順でグミブロックの移動とコピーが可能。「コーディネート」コマンドと同じく、編集できるのはベースグミとデコグミの一方のみなので、必要に応じてR3ボタンで切りかえよう。

編集の手順

やること	手順
移動	①カーソルを合わせたグミブロックを◎ボタンでつかむ ②方向キーで動かして◎ボタンでセットする
コピー	①カーソルを合わせたグミブロックの内容をL1ボタンでコピー(複製)する ②方向キーで動かしてR1ボタンでペースト(セット)する



⬅コーディネートを変えたグミブロックを何個もセットしたいときに便利。

「編集」コマンドで覚えておきたいこと

- 編集できるのは、画面右下で明るく表示されている系統(ベースグミかデコグミ)のみ。R3ボタンを押すたびに、編集できる系統が切りかわる
- 移動先やコピー先のグミブロックには、コーディネートの状態は反映されるが、貼ってあるステッカーは反映されない
- コピーしたグミブロックの所持数が足りない場合は、コピー内容をペーストできない

「編集」コマンドでの便利な操作方法

操作	できること
左スティック	移動中やコピー中のグミブロックを回転させる
L3ボタン	移動中やコピー中のグミブロックを左右反転させる(一部のグミブロックのみ可能)
◉ボタン	セットずみのグミブロックを外す(※3)
L2ボタン	直前の操作を取り消す(9回前まで可能)
R2ボタン	直前に取り消した操作をもとにもどす(9回前まで可能)
△ボタン	カーソルを合わせているグミブロックの情報の表示/非表示を切りかえる

※3……現在編集できるものと同じ系統(ベースグミかデコグミ)のみ外せる

エディットのコマンド❺ アビリティ

「アビリティ」コマンドでは、特殊な効果を持つアビリティをセットできる。アビリティは、グミレベルが特定の値に達するたびに習得可能で、同じものを2個以上得られることも多い(→P.512)。「アビリティ」コマンドを選ぶと習得しているアビリティの一覧が表示されるので、方向キーの上下でカーソルを動かし、左右でセットする個数(LV)を増減させよう。⊗ボタンを押すと、その時点での設定内容が反映されてコマンドが終了する。

「アビリティ」コマンドで覚えておきたいこと

- 同じアビリティを2個以上セットする(LVを2以上にする)と、そのぶん効果が大きくなる
- セットに必要なAPがアビリティごとに決まっており、その合計が上限(→P.512)を超えることはできない
- APの上限を超えてしまうためにセットできないアビリティは、一覧で暗く表示される
- アビリティの効果は、連れているタイニーシップにもおよぶ

アビリティ設定画面の見かた

AP
セットしているアビリティのAPの合計と、機体のAPの上限。

アビリティの名前

Eマーク
セットしていることを示すマーク。



LVとAP
そのアビリティをセットしている個数と、セットに必要なAPの合計。

セットできる数
そのアビリティを習得している(セット可能な)個数。

エディットのコマンド❻ 設計図にメモ

エディットが終わったら、「設計図にメモ」コマンドで機体の内容を記録しよう。表示される「オリジナル」の設計図の一覧から記録する場所を選び、名前を入力すればメモは完了となる。設計図にメモをしないでエディットを終了すると、それまでの作業内容がすべて失われてしまうので注意。

「設計図にメモ」コマンドで覚えておきたいこと

- メモできるのは、グミシップとタイニーシップそれぞれ30機まで
- セットしているグミブロックのコストの合計が上限を超えていると、設計図にメモできない
- グミシップは、コックピットグミを1個以上セットしていないと、設計図にメモできない(タイニーシップにはコックピットグミは不要)
- すでに記録されている設計図にメモすると、内容が上書きされる
- 名前は16文字まで入力可能で、ひらがな、カタカナ、英数字、特定の記号と漢字が使える
- 設計図に記録せずにエディットを終了しようとすると、メモをするかどうか確認される



←下部の文字選択欄で文字を選び、上部の名前表示欄に入力していく。

名前入力画面での操作方法

操作	できること
方向キー、左スティック	文字選択カーソルを移動させる
◎ボタン	文字を入力する(入力位置カーソルのところに挿入する)
L2 R2ボタン	入力する文字の種別を切りかえる
L1 R1ボタン	入力位置カーソルを左右に移動させる
◼ボタン	入力した文字を消す(入力位置カーソルのところに文字があればその文字、なければ左隣の文字が消える)
OPTIONSボタン	入力を終えて設計図にメモする
⊗ボタン	名前の入力をやめる

グミショップではグミパーツを購入できる

トワイライトタウンを訪れたあとは、ワールドマップメニューやトワイライトタウンの街の一角／トラム広場でグミショップを利用できる。この店ではグミパーツが売られており、物語が進むにつれて商品が増えていく。ちなみに、グミシップ専用アイテムは、ショップに売却することができない(グミショップでは通常のアイテムのみ売れる)。



⬅画面の見かたや売買のやりかたは通常のショップと同じ(→P．550)。

グミショップリスト

※購入できる個数は、ハートレスプリングミAが8個、それ以外のキャラクターグミが各10個、そのほかの商品が各1個
※「買える時期」のa～eは下記の時期を示し、「●」がついている時期になると入荷される
a……最初から、b……トイボックスかキングダム・オブ・コロナをクリア後、
c……モンストロポリスかアレンデールをクリア後、d……ザ・カリビアンかサンフランソウキョウをクリア後、
e……終わりの世界をクリア後

名前	買値(マニー)	買える時期 a	b	c	d	e
▼設計図						
ハイウインドMAX	1000					●
ファルコンMAX	1000					●
インビンシブルMAX	1000					●
ハイウインドLV4	400				●	→
ファルコンLV4	400				●	→
インビンシブルLv4	400				●	→
ハイウインドLV3	300			●	→	→
ファルコンLV3	300			●	→	→
インビンシブルLV3	300			●	→	→
ハイウインドLV2	200		●	→	→	→
ファルコンLV2	200		●	→	→	→
インビンシブルLV2	200		●	→	→	→
ファルコンLV1	100	●	→	→	→	→
インビンシブルLV1	100	●	→	→	→	→
▼スペシャルウェポン						
トリニティファイア	1000	●	→	→	→	→
トラックダッキーズ	1000			●	→	→
▼ステッカー						
0ステッカー	500	●	→	→	→	→
1ステッカー	500	●	→	→	→	→
2ステッカー	500	●	→	→	→	→
3ステッカー	500	●	→	→	→	→
4ステッカー	1000		●	→	→	→
5ステッカー	1000		●	→	→	→
6ステッカー	1000		●	→	→	→
7ステッカー	1000		●	→	→	→
8ステッカー	1000		●	→	→	→
9ステッカー	1000		●	→	→	→
▼パターン						
モノグラムパターンA	300			●	→	→
モノグラムパターンB	300			●	→	→
モノグラムパターンC	300			●	→	→
ダブルラインパターン	300				●	→

名前	買値(マニー)	買える時期 a	b	c	d	e
ゼブラパターンA	200			●	→	→
ゼブラパターンB	200			●	→	→
ゼブラパターンC	200			●	→	→
ゼブラパターンD	200			●	→	→
ダイヤパターンA	100		●	→	→	→
ダイヤパターンB	100		●	→	→	→
ダイヤパターンC	100		●	→	→	→
ダイヤパターンD	100		●	→	→	→
ヘキサゴンパターンA	100	●	→	→	→	→
ヘキサゴンパターンB	100	●	→	→	→	→
ヘキサゴンパターンC	100	●	→	→	→	→
ヘキサゴンパターンD	100	●	→	→	→	→
▼マテリアル						
モールドマテリアル	300				●	→
サイバーマテリアル	300			●	→	→
カモフラージュマテリアル	200		●	→	→	→
クリアマテリアル	100	●	→	→	→	→
フレームマテリアルA	100				●	→
▼デコグミ：キャラクターグミ						
ハートレスプリングミA	10000					●
ハートレスプリングミB	7500					●
ハートレスプリングミC	5000					●
ワンダニャングミ	7500				●	→
ピヨグミ	5000				●	→
キャットグミ	2500				●	→
ラビットグミ	2500			●	→	→
バードグミ	2500			●	→	→
ドッググミA	1500	●	→	→	→	→
ドッググミB	1500		●	→	→	→
プレゼントグミ	2500			●	→	→
ケーキグミ	2500			●	→	→
トレジャーグミ	2500				●	→
チョウチングミ	2500				●	→

Index

グミエディットデータベース 7

設計図

データの見かた



ハイウイ①ドMAX

コスト 8② AP 2③

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
537	595	-9 ④	0	20	82

アビリティ ショットアップ、レーザーアップ、ヒールアップ、スペシャルヘイスト、ブースト⑤ヘイスト、ローリングプラス

入手方法 【ショップ】1000⑥マニー[終わりの世界をクリア後]

❶**設計図の名前**

❷**コスト**……機体にセットされているグミブロックのコストの合計。

❸**AP**……機体にセットされているアビリティのAPの合計。タイニーシップはアビリティがセットされていないので記載していない。

❹**ステータス**……機体のHP、アタック、パワー、ターン、ロール、スピードの値。

❺**アビリティ**……機体にセットされているアビリティ。タイニーシップはアビリティがセットされていないので記載していない。

❻**入手方法**……手に入れる方法。表記の意味は以下のとおり(以降のグミエディットデータベースと共通)。

- **【ショップ】**…併記された金額でグミショップで購入できる。[ ]内は買える時期を示す
- **【バトル】**…併記されたバトルの報酬として手に入る。[ ]内は獲得条件を示す
- **【ミッション】**…併記されたグミミッションを達成すると手に入る
- **【スフィア】**…併記されたトレジャースフィアのロックを解除すると手に入る
- **【青クリスタル】**…併記された場所の青クリスタルを破壊すると手に入ることがある
- **【青い岩】**…併記された宙域で青い岩を破壊すると手に入ることがある
- **【初期】**…最初から持っている。グミブロックにかぎり、所持個数も併記
- **【設計図】**…併記された設計図を入手すると同時に手に入る

グミシップ

おすすめ



ハイウインドMAX

コスト 856 AP 24

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
537	595	-9	0	20	82

アビリティ ショットアップ、レーザーアップ、ヒールアップ、スペシャルヘイスト、ブーストヘイスト、ローリングプラス

入手方法 【ショップ】1000マニー[終わりの世界をクリア後]



ファルコンMAX

コスト 819 AP 22

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
437	418	90	0	-9	9

アビリティ ショットアップ×2、ヒールアップ、スペシャルヘイスト、ローリングアップ、ローリングプラス

入手方法 【ショップ】1000マニー[終わりの世界をクリア後]



インビンシブルMAX

コスト 865 AP 24

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
886	416	7	0	16	23

アビリティ ショットアップ、レーザーアップ、ヒールアップ、スペシャルヘイスト、ブーストヘイスト、ローリングプラス

入手方法 【ショップ】1000マニー[終わりの世界をクリア後]



ハイウインドLV4

コスト 777 AP 18

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
489	527	-9	0	28	87

アビリティ ショットアップ、レーザーアップ、ヒールアップ、ブーストヘイスト、スピードアップ

入手方法 【ショップ】400マニー[ザ・カリビアンかサンフランソウキョウをクリア後]



ファルコンLV4

コスト 756 AP 18

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
356	440	33	0	-8	48

アビリティ ショットアップ、ストライクアップ、ヒールアップ、スペシャルヘイスト、ローリングアップ

入手方法 【ショップ】400マニー[ザ・カリビアンかサンフランソウキョウをクリア後]



インビンシブルLV4

コスト 783 AP 18

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
835	370	4	0	12	26

アビリティ ショットアップ、レーザーアップ、ヒールアップ、ブーストヘイスト、HPアップ

入手方法 【ショップ】400マニー[ザ・カリビアンかサンフランソウキョウをクリア後]



ハイウインドLV3

コスト 693 AP 14

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
431	491	-9	0	11	87

アビリティ ショットアップ、レーザーアップ、ヒールアップ、スピードアップ

入手方法 【ショップ】300マニー[モンストロポリスかアレンデールをクリア後]



ファルコンLV3

コスト 670 AP 14

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
368	380	37	0	-20	38

アビリティ ショットアップ、ストライクアップ、ヒールアップ、ローリングアップ

入手方法 【ショップ】300マニー[モンストロポリスかアレンデールをクリア後]



インビンシブルLV3

コスト 704 AP 14

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
749	299	4	0	13	26

アビリティ ショットアップ、レーザーアップ、ヒールアップ、HPアップ

入手方法 【ショップ】300マニー[モンストロポリスかアレンデールをクリア後]



ハイウインドLV2

コスト 607 AP 9

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
473	281	1	0	12	39

アビリティ ショットアップ、ヒールアップ、HPアップ

入手方法 【ショップ】200マニー[トイボックスかキングダム・オブ・コロナをクリア後]



ファルコンLV2

コスト 606 AP 9

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
433	288	0	0	1	56

アビリティ ショットアップ、ヒールアップ、HPアップ

入手方法 【ショップ】200マニー[トイボックスかキングダム・オブ・コロナをクリア後]



インビンシブルLV2

コスト 602 AP 9

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
590	252	1	0	13	29

アビリティ ショットアップ、ヒールアップ、HPアップ

入手方法 【ショップ】200マニー[トイボックスかキングダム・オブ・コロナをクリア後]



ハイウインドLV1

コスト 481 AP 0

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
252	234	-3	0	7	39

アビリティ なし

入手方法 【初期】



ファルコンLV1

コスト 489 AP 0

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
226	263	-3	0	4	39

アビリティ なし

入手方法 【ショップ】100マニー[最初から]



インビンシブルLV1

コスト 497 AP 0

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
456	198	-3	0	0	39

アビリティ なし

入手方法 【ショップ】100マニー[最初から]

スペシャル



レッドノクターン

コスト 396 AP 0

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
641	106	5	0	30	-10

アビリティ なし

入手方法 【バトル】スターライトウェイ：クイックブレイク2[Aランク]



ホットロッド

コスト 1012 AP 0

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
1874	86	-15	0	120	60

アビリティ なし

入手方法 【バトル】ミスティストリーム：クイックブレイク8[Aランク]



ネコキャット

コスト 1408 AP 0

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
2512	364	13	0	68	0

アビリティ なし

入手方法 【バトル】ミスティストリーム：カウントダウン9[Aランク]



おばけゴースト

コスト 638 AP 0

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
1672	60	21	0	-17	-1

アビリティ なし

入手方法 【バトル】スターライトウェイ：カウントダウン1[Aランク]



クマパンダー

コスト 1298 AP 0

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
1830	660	5	0	24	0

アビリティ なし

入手方法 【バトル】ミスティストリーム：クイックブレイク4[Aランク]

ソラぐるみ



コスト	AP
708	0

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
1508	60	13	0	29	40

アビリティ なし

入手方法 【バトル】スターライトウェイ：カウントダウン4[Aランク]

ギガース



コスト	AP
1346	0

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
2046	288	-3	0	167	44

アビリティ なし

入手方法 【バトル】ミスティストリーム：カウントダウン7[Aランク]

シュヴァルツガイスト



コスト	AP
1244	0

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
777	548	-55	0	19	95

アビリティ なし

入手方法 【バトル】ミスティストリーム：シュヴァルツガイストバトル[Cランク]

モーグリ



コスト	AP
1036	0

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
1790	180	41	0	24	80

アビリティ なし

入手方法 【ミッション】モーグリオブザーバー

ボム



コスト	AP
939	0

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
1496	288	13	0	54	0

アビリティ なし

入手方法 【ミッション】ボムオブザーバー

サボテンダー



コスト	AP
836	0

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
1419	276	23	0	7	0

アビリティ なし

入手方法 【ミッション】サボテンダーオブザーバー

インプ



コスト	AP
766	0

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
1772	60	13	0	14	30

アビリティ なし

入手方法 【ミッション】インプオブザーバー

トンベリ



コスト	AP
874	0

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
1715	240	21	0	34	0

アビリティ なし

入手方法 【ミッション】トンベリオブザーバー

エンディミオン



コスト	AP
1236	41

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
1214	589	17	0	80	200

アビリティ ショットアップ、ストライクアップ、オートリレイズ、ブーストヘイスト×2、ローリングプラス×2、ファイナルパワー、ディフェンダー

入手方法 【ミッション】エンディミオンオブザーバー

オルトロス



コスト	AP
1476	0

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
3087	420	25	0	168	-10

アビリティ なし

入手方法 【ミッション】オルトロスオブザーバー

ビスマルク



コスト	AP
1016	0

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
1567	180	-35	0	50	170

アビリティ なし

入手方法 【ミッション】ビスマルクオブザーバー

オメガ



コスト	AP
2339	4

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
1778	840	53	0	250	0

アビリティ コストコンバータ×2

入手方法 【ミッション】オメガオブザーバー

ガレアス船



コスト	AP
1142	0

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
967	360	52	0	53	104

アビリティ なし

入手方法 【バトル】ミスティストリーム：カウントダウン8[Aランク]

ぷくぷくサブマリン



コスト	AP
939	0

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
1072	396	58	0	12	25

アビリティ なし

入手方法 【バトル】ミスティストリーム：クイックブレイク5[Aランク]

モクモクきかんしゃ



コスト	AP
1182	0

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
600	230	-28	0	250	15

アビリティ なし

入手方法 【バトル】ミスティストリーム：カウントダウン10[Aランク]

スーパーカー



コスト 848　AP 0

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
1334	47	47	0	61	69

アビリティ なし

入手方法 【バトル】スターライトウェイ：カウントダウン2［Aランク］

スウィーツビークル



コスト 1588　AP 0

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
2660	47	35	20	250	2

アビリティ なし

入手方法 【バトル】ジ・エクリプス：クイックブレイク11［Aランク］

飛空艇



コスト 1600　AP 4

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
1630	276	45	0	74	250

アビリティ コストコンバータ×2

入手方法 【バトル】ミスティストリーム：スペースワームバトル［初回］

クラフトエアプレーン



コスト 273　AP 0

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
101	0	10	0	100	30

アビリティ なし

入手方法 【バトル】スターライトウェイ：カウントダウン3［Aランク］

トイダイナソー



コスト 969　AP 0

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
2141	126	5	0	62	0

アビリティ なし

入手方法 【バトル】ミスティストリーム：カウントダウン6［Aランク］

ダンボールファイター



コスト 1149　AP 0

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
1450	146	97	0	86	62

アビリティ なし

入手方法 【バトル】ミスティストリーム：クイックブレイク6［Aランク］

アヒルちゃん



コスト 959　AP 0

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
1529	165	-4	0	44	110

アビリティ なし

入手方法 【バトル】ミスティストリーム：カウントダウン5［Aランク］

カブトムシ



コスト 776　AP 0

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
944	136	91	0	30	0

アビリティ なし

入手方法 【バトル】スターライトウェイ：クイックブレイク1［Aランク］

やたい



コスト 1449　AP 0

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
3015	180	78	31	112	-52

アビリティ なし

入手方法 【バトル】ミスティストリーム：クイックブレイク9［Aランク］

ステーショナリーズ



コスト 927　AP 0

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
1037	1020	-67	0	78	230

アビリティ なし

入手方法 【バトル】ジ・エクリプス：カウントダウン11［Aランク］

ファンシーハウス



コスト 982　AP 0

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
1074	72	43	48	242	29

アビリティ なし

入手方法 【バトル】ミスティストリーム：クイックブレイク7［Aランク］

トレジャーカーゴ



コスト 1600　AP 0

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
2384	72	-17	5	250	104

アビリティ なし

入手方法 【バトル】ミスティストリーム：クイックブレイク10［Aランク］

？？？？？？



コスト 676　AP 0

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
1066	360	5	0	15	-5

アビリティ なし

入手方法 【バトル】スターライトウェイ：クイックブレイク3［Aランク］

ベガ



コスト 1522　AP 0

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
677	762	-11	0	24	148

アビリティ なし

入手方法 【ミッション】プロビルダー

セクスタンス



コスト 1765　AP 0

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
735	936	-56	0	-52	250

アビリティ なし

入手方法 【ミッション】エリートビルダー

シューティングスター



コスト 1980　AP 0

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
714	1042	-86	0	-60	250

アビリティ なし

入手方法 【ミッション】マスタービルダー

ゴールデンハイウインド



コスト 3853　AP 0

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
1663	1882	181	0	87	250

アビリティ なし

入手方法 【バトル】ミスティストリーム：シュヴァルツガイストバトル［初回］

タイニーシップ

おすすめ

T-ハイウインドMAX



コスト 179

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
99	90	0	0	-12	30

入手方法 【設計図】ハイウインドMAX

T-ファルコンMAX



コスト 159

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
75	360	0	0	12	40

入手方法 【設計図】ファルコンMAX

T-インビンシブルMAX



コスト 180

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
80	136	0	0	2	0

入手方法 【設計図】インビンシブルMAX

T-ハイウインドLV4



コスト 140

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
50	90	0	0	8	0

入手方法 【設計図】ハイウインドLV4

T-ファルコンLV4



コスト 139

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
73	43	0	0	10	15

入手方法 【設計図】ファルコンLV4

T-インビンシブルLV4



コスト 140

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
70	90	0	0	4	0

入手方法 【設計図】インビンシブルLV4

T-ハイウインドLV3

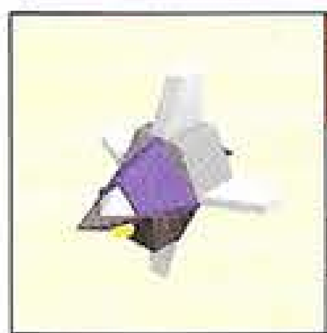


コスト 100

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
49	47	-12	0	6	30

入手方法 【設計図】ハイウインドLV3

T-ファルコンLV3



コスト 100

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
52	43	0	0	8	0

入手方法 【設計図】ファルコンLV3

T-インビンシブルLV3



コスト 100

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
67	54	0	0	5	0

入手方法 【設計図】インビンシブルLV3

T-ハイウインドLV2



コスト 60

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
30	36	0	0	6	0

入手方法 【設計図】ハイウインドLV2

T-ファルコンLV2

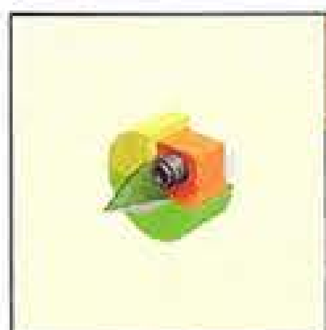


コスト 60

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
44	36	0	0	4	0

入手方法 【設計図】ファルコンLV2

T-インビンシブルLV2



コスト 60

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
50	36	0	0	2	0

入手方法 【設計図】インビンシブルLV2



T-ハイウインドLV1



コスト 47

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
11	36	0	0	2	0

入手方法 【初期】

T-ファルコンLV1



コスト 47

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
11	36	0	0	2	0

入手方法 【設計図】ファルコンLV1

T-インビンシブルLV1



コスト 46

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
19	36	0	0	0	0

入手方法 【設計図】インビンシブルLV1

スペシャル

シャドウヘッド

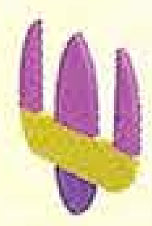


コスト 237

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
566	0	8	0	20	0

入手方法 【設計図】レッドノクターン

おばけフォーク



コスト 96

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
10	0	0	0	62	0

入手方法 【設計図】おばけゴースト

おばけナイフ



コスト 17

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
3	0	0	0	11	0

入手方法 【設計図】おばけゴースト

シーソルトアイス



コスト 28

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
36	0	0	0	12	0

入手方法 【設計図】ソラぐるみ

チビギガース



コスト 291

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
422	60	-24	0	35	55

入手方法 【設計図】ギガース

コデミオンNo.1



コスト 294

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
218	67	16	0	18	55

入手方法 【設計図】シュヴァルツガイスト

コデミオンNo.2



コスト 294

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
218	67	16	0	18	55

入手方法 【設計図】シュヴァルツガイスト

ミニガレアス



コスト 132

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
107	0	0	0	13	40

入手方法 【設計図】ガレアス船

ペンタ



コスト 124

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
206	0	0	0	54	-10

入手方法 【設計図】ぷくぷくサブマリン

うまいさかな



コスト 227

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
224	0	-8	0	40	60

入手方法 【設計図】ぷくぷくサブマリン

ミニカー



コスト 144

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
330	0	-10	0	44	0

入手方法 【設計図】スーパーカー

ポケバイク



コスト 451

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
90	120	26	0	138	12

入手方法 【設計図】スーパーカー

ぴよぴよクッキー



コスト 166

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
270	0	0	0	68	-10

入手方法 【設計図】スウィーツビークル

ききゅう



コスト 196

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
368	0	0	0	56	0

入手方法 【設計図】飛空艇

バルーンズ



コスト 114

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
306	0	0	0	12	0

入手方法 【設計図】飛空艇

かみひこうき

コスト 20

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
10	0	0	0	10	0

入手方法 【設計図】クラフトエアプレーン

設計図：タイニーシップ(つづき)



おりづる

コスト 78

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
58	0	0	0	14	20

入手方法 【設計図】クラフトエアプレーン

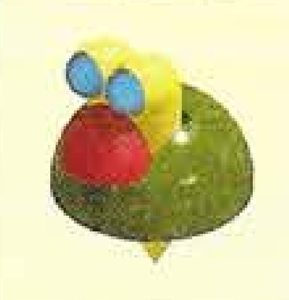


トイスネーク

コスト 147

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
418	0	0	0	0	0

入手方法 【設計図】トイダイナソー



トイタートル

コスト 180

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
426	0	10	0	0	0

入手方法 【設計図】トイダイナソー



ミニタンク

コスト 160

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
107	60	-20	0	86	0

入手方法 【設計図】ダンボールファイター

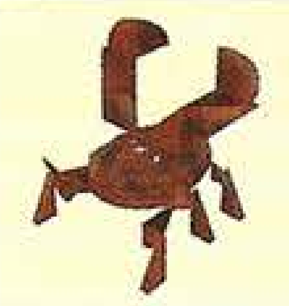


ミニコプター

コスト 174

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
182	45	0	0	-10	35

入手方法 【設計図】ダンボールファイター



ミニビートル

コスト 119

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
210	0	15	0	6	0

入手方法 【設計図】カブトムシ



ブルーフェアリー

コスト 212

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
224	0	0	0	0	80

入手方法 【設計図】カブトムシ



ムニエル

コスト 234

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
135	0	16	0	107	-5

入手方法 【設計図】やたい



マイマイ

コスト 142

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
388	0	0	0	12	0

入手方法 【設計図】ファンシーハウス



スノーマン

コスト 261

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
394	60	16	0	20	0

入手方法 【設計図】ファンシーハウス



？？？

コスト 19

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
52	0	0	0	1	0

入手方法 【設計図】？？？？？？



アルタイル

コスト 343

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
131	151	-10	0	6	50

入手方法 【設計図】ベガ

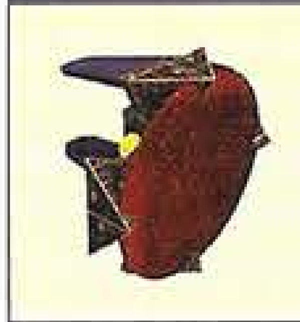


デネブ

コスト 413

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
98	211	-22	0	24	75

入手方法 【設計図】ベガ



ポラリス

コスト 319

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
136	106	-32	0	10	105

入手方法 【設計図】セクスタンス



サザンクロス

コスト 361

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
271	103	-10	0	12	80

入手方法 【設計図】セクスタンス



ナイトホーク

コスト 367

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
189	196	-10	0	-8	70

入手方法 【設計図】シューティングスター



メテオトレイル

コスト 394

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
189	164	-10	0	18	65

入手方法 【設計図】シューティングスター



ゴールデンファルコン

コスト 435

HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
347	108	-11	0	50	64

入手方法 【設計図】ゴールデンハイウインド



ゴールデンインビンシブル

コスト 413

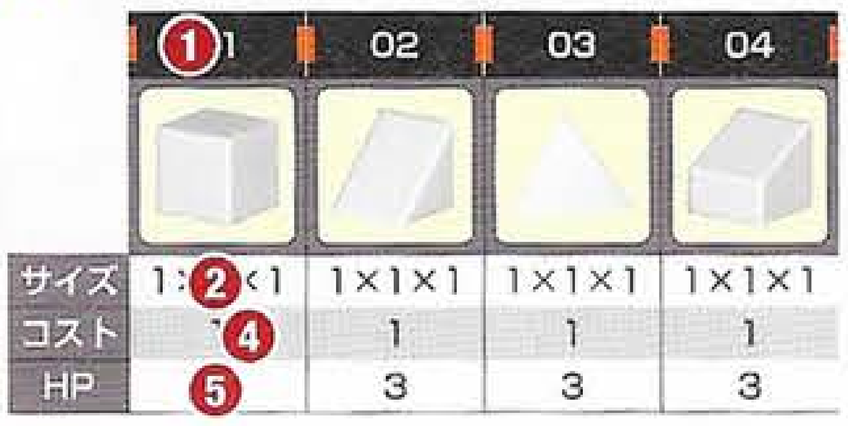
HP	アタック	パワー	ターン	ロール	スピード
467	72	-11	0	50	64

入手方法 【設計図】ゴールデンハイウインド

グミエディット データベース 2 グミブロック

データの見かた

▼ベースグミ



▼デコグミ：ウェポングミ



▼デコグミ：ムーブグミ、エクストラグミ



❶**グミブロックの名前または番号**

❷**サイズ**……グミブロックの大きさ。初期状態の向きを基準にして「横幅×奥行き×高さ」の形で表記。

❸**最大数**……所持できる上限の個数。入手方法がかぎられているために最大数まで所持できないものもある。なお、ベースグミの最大数は、リストの先頭に掲載している。

❹**コスト**……セットするために必要なコスト。

❺**ステータス**……グミブロックのHP、アタック、パワー、ターン、ロール、スピードの値。そのカテゴリーのすべてのグミブロックで値がゼロのステータスは省略している。

❻**ダメージ**……ウェポングミの攻撃で相手に与える基本のダメージ量。機体のパワー(→P.511)や敵の耐性(→P.467)などによって増減する。ストライクグミは、同系統のものを複数セットするとダメージ量が変わるので( )書きで記載(→P.528)。

❼**特徴**……グミブロックの特徴。

❽**入手方法**……手に入れる方法。表記の意味はP.518を参照。なお、ベースグミの入手方法は、リストの先頭に掲載している。

ベースグミ

ベースグミの最大数

各99個

ベースグミの入手方法

種類	入手方法
エッジグミ	【青い岩】スターライトウェイ、【初期】各33個
カーブグミ	【青い岩】ミスティストリーム、【初期】各33個
パイプグミ	【青い岩】ジ・エクリプス、【初期】各33個
エアログミ	【青クリスタル】01～04はスターライトウェイ(全域)、05～08はミスティストリーム(全域)、09～12はジ・エクリプス(全域)、【初期】各33個

エッジグミ

	01	02	03	04
サイズ	1×1×1	1×1×1	1×1×1	1×1×1
コスト	1	1	1	1
HP	3	3	3	3

	05	06	07	08
サイズ	1×1×1	1×1×1	1×1×1	1×1×1
コスト	1	1	1	1
HP	3	3	3	3

	09	10	11	12
サイズ	1×1×1	1×1×1	1×1×1	1×1×1
コスト	1	1	1	1
HP	3	3	3	3

Index

カーブグミ

	01	02	03	04
サイズ	1×1×1	1×1×1	1×1×1	1×1×1
コスト	3	6	2	2
HP	9	19	7	7

	05	06	07	08
サイズ	1×1×1	1×1×1	1×1×1	1×1×1
コスト	6	4	2	2
HP	19	13	7	5

	09	10	11	12
サイズ	1×1×1	1×1×1	1×1×1	1×1×1
コスト	3	7	3	3
HP	9	21	9	9

	13	14	15
サイズ	1×1×1	1×1×1	1×1×1
コスト	2	2	2
HP	7	7	5









パイプグミ

	01	02	03	04
サイズ	1×1×1	1×1×1	1×1×1	1×1×1
コスト	4	7	4	2
HP	11	21	11	5

	05	06	07	08
サイズ	1×1×1	1×1×1	1×1×1	1×1×1
コスト	4	2	8	6
HP	11	5	23	19

	09
サイズ	1×1×1
コスト	9
HP	27

エアログミ

	01	02	03	04
サイズ	1×1×1	1×1×1	1×1×1	1×1×1
コスト	2	2	2	2
HP	1	1	1	1
ロール	1	1	1	1

	05	06	07	08
サイズ	2×1×1	2×1×1	1×1×1	1×1×1
コスト	6	6	9	9
HP	1	1	1	1
ロール	4	4	6	6

	09	10	11	12
サイズ	1×1×1	2×1×1	2×1×1	1×1×1
コスト	9	14	14	9
HP	1	1	1	1
ロール	6	9	9	6

デコグミ：ウェポングミ

シューティンググミ

名前	コスト	アタック	パワー	スピード	ダメージ	特徴	サイズ	最大数	入手方法
ファイアグミ	40	36	0	0	60	正面にショットを秒間6発のペースで撃つ	1×1×1	10	【青クリスタル】スターライトウェイ(全域)、【初期】4個
ファイラグミ	50	47	0	0	66	正面にショットを秒間7発のペースで撃つ	2×2×1	10	【スフィア】スターライトウェイ：トレジャースフィアⅠ(4個入手)、【青クリスタル】ミスティストリーム(モンストロポリス周辺)
ファイガグミA	60	60	0	0	75	正面にショットを秒間8発のペースで撃つ	2×2×1	10	【ミッション】アストロウォリアーブレイカー、【スフィア】ミスティストリーム：トレジャースフィアⅣ(4個入手)、【青クリスタル】ジ・エクリプス(要塞内部)
ファイガグミB	60	60	0	0	75	正面にショットを秒間8発のペースで撃つ	2×2×1	10	【スフィア】ミスティストリーム：トレジャースフィアⅤ(4個入手)、【青クリスタル】ジ・エクリプス(要塞内部)
ブリザドグミ	70	54	0	0	54	正面左右にショットを秒間5発のペースで撃つ	1×1×1	10	【青クリスタル】スターライトウェイ(全域)、【初期】4個
ブリザラグミ	110	90	0	0	60	正面の上と左右にショットを秒間5発のペースで撃つ	2×2×1	10	【スフィア】スターライトウェイ：トレジャースフィアⅠ(4個入手)、【青クリスタル】ミスティストリーム(アレンデール周辺)
ブリザガグミA	150	136	0	0	68	左右斜め上と下にショットを秒間5発のペースで撃つ	2×2×1	10	【スフィア】ミスティストリーム：トレジャースフィアⅣ(4個入手)、【青クリスタル】ジ・エクリプス(要塞内部)
ブリザガグミB	150	136	0	0	68	左右斜め上と下にショットを秒間5発のペースで撃つ	2×2×1	10	【スフィア】ジ・エクリプス：トレジャースフィアⅨ(2個入手)、【青クリスタル】ジ・エクリプス(要塞内部)
グラビデグミ	70	80	0	0	400	当たると小爆発する弾を秒間1発のペースで撃つ(※1)	1×1×1	10	【スフィア】スターライトウェイ：トレジャースフィアⅢ(4個入手)、【青クリスタル】ミスティストリーム(アレンデール周辺、ザ・カリビアン周辺)
グラビラグミ	110	130	0	0	480	当たると中爆発する弾を秒間1.35発のペースで撃つ(※1)	2×2×1	10	【スフィア】ミスティストリーム：トレジャースフィアⅥ(4個入手)、【青クリスタル】ジ・エクリプス(ビスマルク座周辺)
グラビガグミA	150	180	0	0	560	当たると大爆発する弾を秒間1.6発のペースで撃つ(※1)	2×2×1	10	【スフィア】ジ・エクリプス：トレジャースフィアⅦ(4個入手)、【青クリスタル】ジ・エクリプス(ビスマルク座周辺)
グラビガグミB	150	180	0	0	560	当たると大爆発する弾を秒間1.6発のペースで撃つ(※1)	2×2×1	10	【スフィア】ジ・エクリプス：トレジャースフィアⅨ(2個入手)、【青クリスタル】ジ・エクリプス(ビスマルク座周辺)
コメットグミ	70	43	0	0	144	近くの敵を追うショットを2発撃つ	2×1×1	10	【スフィア】スターライトウェイ：トレジャースフィアⅢ(2個入手)、【青クリスタル】ジ・エクリプス(キーブレード墓場周辺)
メテオグミ	150	106	0	0	176	近くの敵を追うショットを4発撃つ	2×2×1	10	【スフィア】ミスティストリーム：トレジャースフィアⅥ、ジ・エクリプス：トレジャースフィアⅦ、【青クリスタル】ジ・エクリプス(要塞上面＆下面)

レーザーグミ

名前	コスト	アタック	パワー	スピード	ダメージ	特徴	サイズ	最大数	入手方法
サンダーグミ	100	72	0	0	240	最大2体の敵をロックし、レーザーを1～2発撃つ	2×1×1	10	【青クリスタル】スターライトウェイ(全域)、【初期】4個
サンダラグミ	210	164	0	0	272	最大4体の敵をロックし、レーザーを2～4発撃つ	2×2×1	10	【スフィア】ミスティストリーム：トレジャースフィアⅤ(4個入手)、【青クリスタル】ミスティストリーム(サンフランソウキョウ周辺)

※1……ショット属性だけでなくスペシャル属性も持つ

Index

グミブロック：ウェポングミ(つづき)

名前	コスト	アタック	パワー	スピード	ダメージ	特徴
サンダガグミ	330	288	0	0	320	最大6体の敵をロックし、レーザーを3～6発撃つ
サイズ 2×2×1 / 最大数 10						入手方法 【スフィア】ジ・エクリプス：トレジャースフィアⅦ(4個入手)、【青クリスタル】ジ・エクリプス(キーブレード墓場周辺)
アルテマグミ	400	324	0	0	360	HPの多い順に敵をロックし(※2)、レーザーを6発撃つ
サイズ 2×2×1 / 最大数 10						入手方法 【バトル】ミスティストリーム：シュヴァルツガイストバトル[Aランク]、【ミッション】ギガントピラミッドブレイカー

※2……同じ敵に重ねてロックできる

ストライクグミ

名前	コスト	アタック	パワー	スピード	ダメージ	特徴
ウォータグミ	50	36	0	0	(400)	ブースト時に横長の衝撃波を放つ
サイズ 1×1×1 / 最大数 10						入手方法 【スフィア】スターライトウェイ：トレジャースフィアⅠ(4個入手)、【青クリスタル】ミスティストリーム(モンストロポリス周辺、サンフランソウキョウ周辺)
ウォタラグミ	70	45	0	0	(533)	ブースト時に横長の衝撃波を放つ
サイズ 2×2×1 / 最大数 10						入手方法 【スフィア】ミスティストリーム：トレジャースフィアⅣ(4個入手)、【青クリスタル】ジ・エクリプス(オメガ座周辺)
ウォタガグミA	90	54	0	0	(666)	ブースト時に横長の衝撃波を放つ
サイズ 2×2×1 / 最大数 10						入手方法 【スフィア】ジ・エクリプス：トレジャースフィアⅦ(4個入手)、【青クリスタル】ジ・エクリプス(オメガ座周辺)
ウォタガグミB	90	54	0	0	(666)	ブースト時に横長の衝撃波を放つ
サイズ 2×2×1 / 最大数 10						入手方法 【スフィア】ジ・エクリプス：トレジャースフィアⅨ(2個入手)、【青クリスタル】ジ・エクリプス(オメガ座周辺)
レーザーブレードグミ	40	180	10	-5	(800)	ブースト時に鋭い衝撃波を放つ。体当たり攻撃も可能(※3)
サイズ 1×2×1 / 最大数 4						入手方法 【スフィア】スターライトウェイ：トレジャースフィアⅡ(2個入手)、【青クリスタル】ミスティストリーム(ザ・カリビアン周辺)
エクスカリバーグミ	60	210	14	-7	(1000)	ブースト時に鋭い衝撃波を放つ。体当たり攻撃も可能(※3)
サイズ 1×3×1 / 最大数 4						入手方法 【ミッション】ドレッドシャークブレイカー、【スフィア】ミスティストリーム：トレジャースフィアⅣ、【青クリスタル】ジ・エクリプス(ビスマルク座周辺)

※3……グミブロックに接触した相手に与えるダメージは360

上級者のための ULTIMANIA COLUMN ストライクグミを複数セットすると衝撃波が強くなる

ストライクグミには「ウォータ系」と「武器系」があり、系統ごとに別の衝撃波を放つ。これらの衝撃波の横幅と敵に与えるダメージ量は、各系統のグミブロックをセットしている個数によって変わるのだ。具体的には、種類ごとに「威力」と「幅」の値が決まっていて(右下の表を参照)、衝撃波の横幅は「幅」の合計、ダメージ量は下記の計算式で算出された値になる。ただし、系統ごとの幅の合計には上限があり、ウォータ系のほうが武器系よりも高い。そのため、複数のストライクグミをセットした場合、ウォータ系は「横幅が広くなって攻撃を当てやすい」、武器系は「横幅はあまり広がらないが、そのぶん与えるダメージ量は増えていく」という特徴を持つ。

ウォータ系の衝撃波



⬆横に長い水色の光の刃が、水しぶきをあげて飛んでいく。

武器系の衝撃波



⬆鋭い光の矢が、オレンジ色のオーラをまといながら飛ぶ。

衝撃波で与えるダメージ量

「威力」の合計÷「幅」の合計

※ウォータ系と武器系は別々に計算される

幅の合計の上限

系統	上限
ウォータ系	60
武器系	15

ストライクグミごとの威力と幅の値

	名前	威力	幅
ウォータ系	ウォータグミ	4800	12
	ウォタラグミ	9600	18
	ウォタガグミA	18000	27
	ウォタガグミB	18000	27
武器系	レーザーブレードグミ	4800	6
	エクスカリバーグミ	7000	7
	マサムネグミ	9600	8
	グングニルグミ	7500	5
	ナックルグミ	1200	3
	ノコギリグミ	1500	3
	ドリルグミ	1800	3
	マニピュレーターグミ	1600	4

名前	コスト	アタック	パワー	スピード	ダメージ	特徴	サイズ	最大数	入手方法
マサムネグミ	80	240	18	-9	(1200)	ブースト時に鋭い衝撃波を放つ。体当たり攻撃も可能(※3)	1×3×1	4	【スフィア】ジ・エクリプス：トレジャースフィアⅧ(2個入手)、【青クリスタル】ジ・エクリプス(要塞上面&下面)
グングニルグミ	100	480	10	0	(1500)	ブースト時に鋭い衝撃波を放つ。体当たり攻撃も可能(※3)	1×3×1	4	【バトル】ジ・エクリプス：ギガントピラミッドバトル[Cランク]、オメガ・マキナバトル[Cランク]
ナックルグミ	45	30	20	-10	(400)	ブースト時に鋭い衝撃波を放つ。体当たり攻撃も可能(※3)	2×4×2	4	【バトル】スターライトウェイ：アストロウォリアーバトル[Aランク](2個入手)、【青クリスタル】ミスティストリーム(ザ・カリビアン周辺)
ノコギリグミ	65	34	30	-15	(500)	ブースト時に鋭い衝撃波を放つ。体当たり攻撃も可能(※3)	4×4×1	4	【スフィア】ミスティストリーム：トレジャースフィアⅥ(2個入手)、【青クリスタル】ジ・エクリプス(ビスマルク座周辺)
ドリルグミ	85	36	40	-20	(600)	ブースト時に鋭い衝撃波を放つ。体当たり攻撃も可能(※3)	2×3×2	4	【スフィア】ジ・エクリプス：トレジャースフィアⅧ(2個入手)、【青クリスタル】ジ・エクリプス(要塞上面&下面)
マニピュレーターグミ	100	20	40	-5	(400)	ブースト時に鋭い衝撃波を放つ。体当たり攻撃も可能(※3)	2×4×3	4	【バトル】ジ・エクリプス：グランドウォリアーバトル[Aランク]

デコグミ：ムーブグミ

エンジングミ

名前	コスト	HP	パワー	ロール	スピード	特徴	サイズ	最大数	入手方法
バーニアグミ	24	1	-12	0	30	移動速度がアップ、与えるダメージがダウン	1×1×1	10	【青クリスタル】ジ・エクリプス(要塞内部)、【初期】2個
スラスターグミ	32	1	-16	0	40	移動速度がアップ、与えるダメージがダウン	1×1×1	10	【バトル】ミスティストリーム：グレイシアフォートバトル[初回](2個入手)、【青クリスタル】ジ・エクリプス(要塞内部)
ブースターグミ	37	1	-20	0	50	移動速度がアップ、与えるダメージがダウン	2×2×2	10	【スフィア】スターライトウェイ：トレジャースフィアⅠ(2個入手)、【青クリスタル】ジ・エクリプス(要塞内部)
ロケットグミ	45	1	-24	0	60	移動速度がアップ、与えるダメージがダウン	1×6×1	10	【バトル】ジ・エクリプス：ギガントピラミッドバトル[Aランク](2個入手)、【青クリスタル】ジ・エクリプス(要塞上面&下面)
スモールローターグミ	20	1	0	-13	20	移動速度がアップ、ローリングの距離がダウン	2×2×1	10	【青クリスタル】スターライトウェイ(キングダム・オブ・コロナ周辺)
ローターグミ	31	1	0	-16	30	移動速度がアップ、ローリングの距離がダウン	4×4×1	10	【青クリスタル】ミスティストリーム(アレンデール周辺、ザ・カリビアン周辺)
ラージローターグミ	34	1	0	-23	40	移動速度がアップ、ローリングの距離がダウン	6×6×1	10	【青クリスタル】ジ・エクリプス(要塞内部、キーブレード墓場周辺)
マストグミ	33	1	0	-39	50	移動速度がアップ、ローリングの距離がダウン	4×1×6	10	【バトル】ジ・エクリプス：スカーレットシャークバトル[Aランク]
ミニプロペラグミ	10	1	0	0	5	移動速度がアップ	1×1×1	10	【青クリスタル】スターライトウェイ(オリンポス周辺、トワイライトタウン周辺、トイボックス周辺)
プロペラグミ	19	1	0	0	10	移動速度がアップ	2×1×2	10	【スフィア】スターライトウェイ：トレジャースフィアⅠ、【青クリスタル】ミスティストリーム(モンストロポリス周辺、サンフランソウキョウ周辺)
スクリューグミ	29	1	0	0	15	移動速度がアップ	2×1×2	10	【青クリスタル】ジ・エクリプス(ビスマルク座周辺、オメガ座周辺)

ウィンググミ

名前	コスト	HP	パワー	ロール	スピード	特徴
サイクロングミ	15	15	0	-6	10	HPと移動速度がアップ、ローリングの距離がダウン
サイズ 2×2×1 / 最大数 10						入手方法 【スフィア】スターライトウェイ：トレジャースフィアⅡ(10個入手)
ストームグミ	15	15	0	-6	10	HPと移動速度がアップ、ローリングの距離がダウン
サイズ 2×2×1 / 最大数 10						入手方法 【スフィア】スターライトウェイ：トレジャースフィアⅡ(10個入手)
テンペストグミ	25	30	0	-9	15	HPと移動速度がアップ、ローリングの距離がダウン
サイズ 3×2×1 / 最大数 10						入手方法 【スフィア】ミスティストリーム：トレジャースフィアⅤ(10個入手)
タイフーングミ	25	30	0	-9	15	HPと移動速度がアップ、ローリングの距離がダウン
サイズ 3×2×1 / 最大数 10						入手方法 【スフィア】ミスティストリーム：トレジャースフィアⅤ(10個入手)
ハリケーングミ	25	30	0	-9	15	HPと移動速度がアップ、ローリングの距離がダウン
サイズ 2×3×1 / 最大数 10						入手方法 【スフィア】ジ・エクリプス：トレジャースフィアⅧ(10個入手)
ボルテックスグミ	25	30	0	-9	15	HPと移動速度がアップ、ローリングの距離がダウン
サイズ 3×2×1 / 最大数 10						入手方法 【スフィア】ジ・エクリプス：トレジャースフィアⅧ(10個入手)
ソニックターボグミ	35	50	0	-12	20	HPと移動速度がアップ、ローリングの距離がダウン
サイズ 2×2×2 / 最大数 10						入手方法 【スフィア】ミスティストリーム：トレジャースフィアⅥ(2個入手)、【青クリスタル】ジ・エクリプス(要塞上面＆下面)
ダークグミ	62	50	10	0	10	HPと与えるダメージと移動速度がアップ
サイズ 3×2×1 / 最大数 10						入手方法 【バトル】スターライトウェイ：コメットクローラーバトル[Aランク](2個入手)
エンジェルグミ	48	50	0	10	10	HPとローリングの距離と移動速度がアップ
サイズ 3×2×1 / 最大数 10						入手方法 【バトル】ミスティストリーム：グレイシアフォートバトル[Aランク](2個入手)
バタフライグミ	51	50	0	0	20	HPと移動速度がアップ
サイズ 2×4×1 / 最大数 10						入手方法 【バトル】スターライトウェイ：フラワーガーディアンバトル[Aランク](2個入手)

ホイールグミ

名前	コスト	HP	パワー	ロール	スピード	特徴
タイヤグミ	15	1	-5	20	0	ローリングの距離がアップ、与えるダメージがダウン
サイズ 1×2×2 / 最大数 10						入手方法 【バトル】スターライトウェイ：フラワーガーディアンバトル[初回](2個入手)、【青クリスタル】ジ・エクリプス(キーブレード墓場周辺)
キャタピラグミ	28	1	-10	40	0	ローリングの距離がアップ、与えるダメージがダウン
サイズ 1×4×2 / 最大数 10						入手方法 【バトル】ミスティストリーム：スペースワームバトル[Cランク](2個入手)、【青クリスタル】ジ・エクリプス(キーブレード墓場周辺)
トリプルホイール	44	1	-15	60	0	ローリングの距離がアップ、与えるダメージがダウン
サイズ 1×3×1 / 最大数 10						入手方法 【バトル】ジ・エクリプス：グランドウォリアーバトル[Cランク](2個入手)、【青クリスタル】ジ・エクリプス(要塞上面＆下面)

デコグミ：エクストラグミ

コックピットグミ

名前	コスト	HP	パワー	ターン	ロール	スピード	特徴
バブルヘッドグミ	25	40	21	0	-16	-16	グミシップに1個以上必要なパーツ
サイズ 2×2×2 / 最大数 10							入手方法 【初期】1個
フラットヘッドグミ	30	60	24	0	-19	-19	グミシップに1個以上必要なパーツ
サイズ 2×2×2 / 最大数 10							入手方法 【バトル】スターライトウェイ：アストロウォリアーバトル[初回]

名前	コスト	HP	パワー	ターン	ロール	スピード	特徴	サイズ	最大数	入手方法
ソリッドヘッドグミ	35	80	27	0	-22	-22	グミシップに1個以上必要なパーツ	2×3×2	10	【バトル】ミスティストリーム：ドレッドシャークバトル[初回]
スフィアヘッドグミ	40	110	30	0	-26	-26	グミシップに1個以上必要なパーツ	2×3×2	10	【バトル】ジ・エクリプス：ギガントピラミッドバトル[初回]
ブリッジグミ	45	140	33	0	-30	-30	グミシップに1個以上必要なパーツ	2×2×3	10	【バトル】ジ・エクリプス：スカーレットシャークバトル[Cランク]
ビッグブリッジグミ	50	170	36	0	-34	-34	グミシップに1個以上必要なパーツ	2×2×3	10	【バトル】ジ・エクリプス：オメガ・マキナバトル[Aランク]
プチヘッドグミ	20	10	5	0	0	0	グミシップに1個以上必要なパーツ	1×1×1	15	【バトル】スターライトウェイ：アストロウォリアーバトル[Cランク]、フラワーガーディアンバトル[Cランク]
ロングヘッドグミ	50	10	15	0	0	0	グミシップに1個以上必要なパーツ	1×2×1	15	【バトル】ミスティストリーム：グレイシアフォートバトル[Cランク]

シールドグミ

名前	コスト	HP	パワー	ターン	ロール	スピード	特徴	サイズ	最大数	入手方法
ウォールグミ	20	0	-20	0	0	0	受けるダメージが減る(防御値：0.2／下記参照)	3×1×3	10	【スフィア】ミスティストリーム：トレジャースフィアV(2個入手)、【青クリスタル】ジ・エクリプス(オメガ座周辺)
ラージウォールグミ	40	0	-30	0	0	0	受けるダメージが減る(防御値：0.5／下記参照)	4×1×4	10	【スフィア】ジ・エクリプス：トレジャースフィアⅨ(2個入手)、【青クリスタル】ジ・エクリプス(要塞上面＆下面)
シールドグミ	20	0	-20	0	0	0	バトル開始時にバリア(HP：20)を張る(※4)	3×1×3	10	【スフィア】ミスティストリーム：トレジャースフィアV(2個入手)、【青クリスタル】ジ・エクリプス(オメガ座周辺)
ラージシールドグミ	40	0	-30	0	0	0	バトル開始時にバリア(HP：50)を張る(※4)	4×1×4	10	【スフィア】ジ・エクリプス：トレジャースフィアⅨ(2個入手)、【青クリスタル】ジ・エクリプス(要塞上面＆下面)

※4……複数セットすると、そのぶんバリアのHPが上がる

オプショングミ

名前	コスト	HP	パワー	ターン	ロール	スピード	特徴	サイズ	最大数	入手方法
ネオンボールグミ	12	0	4	0	0	0	与えるダメージがアップ	1×1×1	10	【青クリスタル】スターライトウェイ(キングダム・オブ・コロナ周辺)

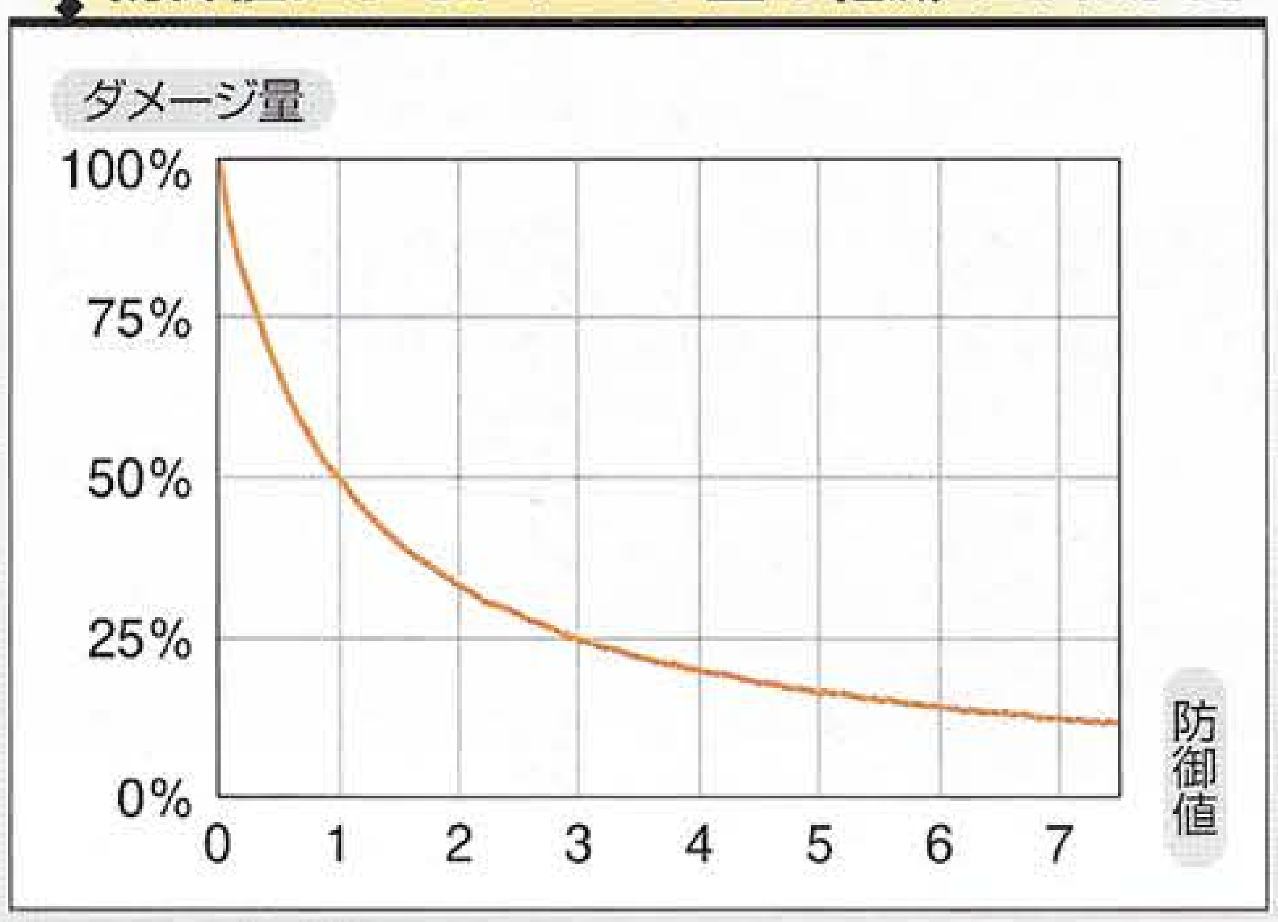
上級者のための ULTIMANIA COLUMN 「防御値」を上げれば受けるダメージ量を減らせる

ウォールグミやラージウォールグミを機体にセットすると、画面には表示されない「防御値」が上がり、受けるダメージ量が下記の式のように減る。防御値は、高くなるほどダメージ量の減りかたがゆるやかになるので(右記参照)、上げるのは1～2程度にするのがオススメだ。なお、アビリティの『ショックアブソーバー』をセットしていると、敵などと接触した瞬間のみ防御値が0.5上がる。

防御値が上がっているときのダメージ量

本来の量÷(防御値＋1) ※小数点以下切り上げ

防御値によるダメージ量の軽減のされかた



グミブロック：エクストラグミ(つづき)

名前	コスト	HP	パワー	ターン	ロール	スピード	特徴	サイズ	最大数	入手方法
ネオンバーグミ	24	0	8	0	0	0	与えるダメージがアップ	1×2×1	10	【青クリスタル】ミスティストリーム(アレンデール周辺、ザ・カリビアン周辺)
ロングネオングミ	47	0	16	0	0	0	与えるダメージがアップ	1×1×2	10	【青クリスタル】ジ・エクリプス(ビスマルク座周辺、オメガ座周辺)
ラウンドライトグミ	48	0	12	0	8	0	与えるダメージとローリングの距離がアップ	1×1×1	10	【青クリスタル】スターライトウェイ(オリンポス周辺、トワイライトタウン周辺、トイボックス周辺)
スクエアライトグミ	48	36	12	0	0	0	HPと与えるダメージがアップ	1×1×1	10	【青クリスタル】ミスティストリーム(モンストロポリス周辺、サンフランソウキョウ周辺)
パトランプグミ	48	0	12	0	0	6	与えるダメージと移動速度がアップ	1×1×1	10	【青クリスタル】ジ・エクリプス(要塞内部、キーブレード墓場周辺)
フラッググミ	18	0	7	0	0	0	与えるダメージがアップ	1×4×4	10	【バトル】ミスティストリーム：ドレッドシャークバトル[Aランク]
マフラーグミ	30	0	5	0	5	5	与えるダメージとローリングの距離と移動速度がアップ	1×4×2	10	【バトル】スターライトウェイ：コメットクローラーバトル[初回](2個入手)、【青クリスタル】ジ・エクリプス(要塞上面&下面)
エントツグミ	96	0	15	0	15	15	与えるダメージとローリングの距離と移動速度がアップ	1×1×2	10	【バトル】スターライトウェイ：コメットクローラーバトル[Cランク]、【青クリスタル】ジ・エクリプス(要塞上面&下面)
ビートルホーングミ	43	0	15	0	0	0	与えるダメージがアップ	2×2×1	10	【バトル】ミスティストリーム：スペースワームバトル[Aランク]、ドレッドシャークバトル[Cランク]
キャットイヤーグミ	31	40	0	0	12	0	HPとローリングの移動距離がアップ	1×1×1	10	【青クリスタル】スターライトウェイ(オリンポス周辺、トワイライトタウン周辺、トイボックス周辺)
キャットテールグミ	27	40	0	0	10	0	HPとローリングの移動距離がアップ	2×2×1	10	【青クリスタル】スターライトウェイ(キングダム・オブ・コロナ周辺)
クラウングミ	20	0	50	0	0	0	つねにバーサークモードになるが、最大HPが1になる	2×2×2	10	【ミッション】グミシップコンプリート
レドームグミ	17	0	0	0	20	-5	ボスのHPゲージが画面に表示される	4×4×1	10	【青クリスタル】ジ・エクリプス(要塞上面&下面)、【初期】1個
アンテナグミ	8	0	0	0	12	-5	ボスのHPゲージが画面に表示される	1×1×2	10	【青クリスタル】ジ・エクリプス(要塞上面&下面)、【初期】1個
パラボラグミ	12	0	0	0	15	-5	ボスのHPゲージが画面に表示される	1×1×2	10	【青クリスタル】ジ・エクリプス(要塞上面&下面)、【初期】1個

キャラクターグミ

名前	コスト	HP	パワー	ターン	ロール	スピード	特徴	サイズ	最大数	入手方法
ドッググミA	33	55	10	-33	0	0	HPと与えるダメージがアップ、旋回速度がダウン	4×3×4	10	【ショップ】1500マニー[最初から]
キャットグミ	33	55	0	-25	20	0	HPとローリングの移動距離がアップ、旋回速度がダウン	4×3×4	10	【ショップ】2500マニー[ザ・カリビアンかサンフランソウキョウをクリア後]
ピヨグミ	33	55	0	-18	0	15	HPと移動速度がアップ、旋回速度がダウン	4×3×4	10	【ショップ】5000マニー[ザ・カリビアンかサンフランソウキョウをクリア後]

	名前	コスト	HP	パワー	ターン	ロール	スピード	特徴	サイズ	最大数	入手方法
	ドッググミB	15	10	6	33	0	0	HPと与えるダメージと旋回速度がアップ	4×3×4	10	【ショップ】1500マニー[トイボックスかキングダム・オブ・コロナをクリア後]
	ラビットグミ	15	10	0	25	12	0	HPと旋回速度とローリングの移動距離がアップ	4×3×4	10	【ショップ】2500マニー[モンストロポリスかアレンデールをクリア後]
	バードグミ	15	10	0	18	0	6	HPと旋回速度と移動速度がアップ	2×1×2	10	【ショップ】2500マニー[モンストロポリスかアレンデールをクリア後]
	ワンダニャングミ	32	100	0	0	38	-25	HPとローリングの移動距離がアップ、移動速度がダウン	2×4×3	10	【ショップ】7500マニー[ザ・カリビアンかサンフランソウキョウをクリア後]
	ハートレスプリングミA	25	340	0	0	0	-36	HPがアップ、移動速度がダウン	4×4×4	10	【ショップ】10000マニー[終わりの世界をクリア後]
	ハートレスプリングミB	20	225	0	0	0	-24	HPがアップ、移動速度がダウン	3×3×3	10	【ショップ】7500マニー[終わりの世界をクリア後]
	ハートレスプリングミC	15	122	0	0	0	-12	HPがアップ、移動速度がダウン	2×2×2	10	【ショップ】5000マニー[終わりの世界をクリア後]
	プレゼントグミ	10	40	-6	5	12	0	HPなどがアップ、与えるダメージがダウン	3×3×3	10	【ショップ】2500マニー[モンストロポリスかアレンデールをクリア後]
	ケーキグミ	20	50	-6	5	14	0	HPなどがアップ、与えるダメージがダウン	1×1×1	10	【ショップ】2500マニー[モンストロポリスかアレンデールをクリア後]
	トレジャーグミ	23	60	-6	5	16	0	HPなどがアップ、与えるダメージがダウン	2×2×2	10	【ショップ】2500マニー[ザ・カリビアンかサンフランソウキョウをクリア後]
	チョウチングミ	36	30	10	-5	0	0	HPと与えるダメージがアップ、旋回速度がダウン	2×2×2	10	【ショップ】2500マニー[ザ・カリビアンかサンフランソウキョウをクリア後]

グミエディットデータベース ③ ステッカー

※「入手方法」の表記の意味はP.518を参照

ナンバー III

0ステッカー
入手方法 【ショップ】500マニー[最初から]

1ステッカー
入手方法 【ショップ】500マニー[最初から]

2ステッカー
入手方法 【ショップ】500マニー[最初から]

3ステッカー
入手方法 【ショップ】500マニー[最初から]

4ステッカー
入手方法 【ショップ】1000マニー[トイボックスかキングダム・オブ・コロナをクリア後]

5ステッカー
入手方法 【ショップ】1000マニー[トイボックスかキングダム・オブ・コロナをクリア後]

6ステッカー
入手方法 【ショップ】1000マニー[トイボックスかキングダム・オブ・コロナをクリア後]

7ステッカー
入手方法 【ショップ】1000マニー[トイボックスかキングダム・オブ・コロナをクリア後]

8ステッカー
入手方法 【ショップ】1000マニー[トイボックスかキングダム・オブ・コロナをクリア後]

9ステッカー
入手方法 【ショップ】1000マニー[トイボックスかキングダム・オブ・コロナをクリア後]

Index

ステッカー(つづき)

Ⅰステッカー
入手方法【スフィア】スターライトウェイ：トレジャースフィアⅠ

Ⅱステッカー
入手方法【スフィア】スターライトウェイ：トレジャースフィアⅡ

Ⅲステッカー
入手方法【スフィア】スターライトウェイ：トレジャースフィアⅢ

Ⅳステッカー
入手方法【スフィア】ミスティストリーム：トレジャースフィアⅣ

Ⅴステッカー
入手方法【スフィア】ミスティストリーム：トレジャースフィアⅤ

Ⅵステッカー
入手方法【スフィア】ミスティストリーム：トレジャースフィアⅥ

Ⅶステッカー
入手方法【スフィア】ジ・エクリプス：トレジャースフィアⅦ

Ⅷステッカー
入手方法【スフィア】ジ・エクリプス：トレジャースフィアⅧ

Ⅸステッカー
入手方法【スフィア】ジ・エクリプス：トレジャースフィアⅨ

Ⅹステッカー
入手方法【ミッション】チャンピオントレジャーハンター

エンブレム

メダルステッカーA
入手方法【ミッション】ハートレスハンター

メダルステッカーB
入手方法【ミッション】ハートレスチェイサー

メダルステッカーC
入手方法【ミッション】ハートレススレイヤー

メダルステッカーD
入手方法【ミッション】ハートレスデストロイヤー

メダルステッカーE
入手方法【ミッション】ハートレスエクスターミネーター

χブレードステッカー
入手方法【ミッション】スペシャルウェポンコレクトマスター

クラウンステッカー
入手方法【ミッション】インクレディブルトラベラー

キングダムハーツ
入手方法【ミッション】インクレディブルワールドシーカー

スピリットステッカー
入手方法【ミッション】コメットクローラーブレイカー

アンヴァースステッカー
入手方法【ミッション】フラワーガーディアンブレイカー

ナイトメアステッカー
入手方法【ミッション】スペースワームブレイカー

ハートレスステッカー
入手方法【ミッション】グランドウォリアーブレイカー

ノーバディーステッカー
入手方法【ミッション】グレイシアフォートブレイカー

キーブレードステッカー
入手方法【ミッション】スカーレットシャークブレイカー

ロクサスステッカー
入手方法【ミッション】シュヴァルツガイストブレイカー

エラクゥスステッカー
入手方法【ミッション】オメガ・マキナブレイカー

ファイアステッカー
入手方法【初期】

ブリザドステッカー
入手方法【初期】

ウォータステッカー
入手方法【初期】

サンダーステッカー
入手方法【初期】

シンボル

シルバーステッカーA
入手方法【バトル】スターライトウェイ：カウントダウン4[Cランク]

シルバーステッカーB
入手方法【バトル】ミスティストリーム：クイックブレイク10[Cランク]

シルバーステッカーC
入手方法 【バトル】ジ・エクリプス：クイックブレイク11[Cランク]

クローバーステッカー
入手方法 【初期】

シャークマウスステッカー
入手方法 【バトル】ミスティストリーム：カウントダウン7[Cランク]

クモノスステッカー
入手方法 【バトル】スターライトウェイ：クイックブレイク3[Cランク]

ボタンステッカー
入手方法 【バトル】スターライトウェイ：カウントダウン1[Cランク]

サクラステッカー
入手方法 【バトル】ミスティストリーム：クイックブレイク4[Cランク]

リボンステッカー
入手方法 【バトル】スターライトウェイ：クイックブレイク2[Cランク]

ムーンステッカー
入手方法 【初期】

スターステッカー
入手方法 【初期】

クラウドステッカー
入手方法 【初期】

エンジェルステッカー
入手方法 【バトル】ミスティストリーム：カウントダウン9[Cランク]

デビルステッカー
入手方法 【バトル】ミスティストリーム：クイックブレイク9[Cランク]

スノーステッカー
入手方法 【初期】

ネイチャー

バルーンステッカー
入手方法 【バトル】ミスティストリーム：クイックブレイク6[Cランク]

レインボーステッカー
入手方法 【ミッション】リフトオフ

ハナビステッカー
入手方法 【バトル】ミスティストリーム：カウントダウン8[Cランク]

ブドウステッカー
入手方法 【初期】

パイナップルステッカー
入手方法 【初期】

スイカステッカー
入手方法 【初期】

リンゴステッカー
入手方法 【初期】

キノコステッカー
入手方法 【初期】

ドングリステッカー
入手方法 【初期】

テントウムシステッカー
入手方法 【バトル】ミスティストリーム：カウントダウン5[Cランク]

バタフライステッカー
入手方法 【バトル】ミスティストリーム：カウントダウン6[Cランク]

リーフステッカー
入手方法 【初期】

ワンダニャンアイA
入手方法 【バトル】スターライトウェイ：カウントダウン3[Cランク]

ワンダニャンアイB
入手方法 【バトル】ミスティストリーム：クイックブレイク7[Cランク]

ワンダニャンアイC
入手方法 【バトル】ミスティストリーム：クイックブレイク8[Cランク]

ワンダニャンアイD
入手方法 【バトル】ジ・エクリプス：カウントダウン11[Cランク]

バンソウコステッカーA
入手方法 【バトル】スターライトウェイ：カウントダウン2[Cランク]

バンソウコステッカーB
入手方法 【バトル】ミスティストリーム：クイックブレイク5[Cランク]

パンプキンステッカー
入手方法 【バトル】ミスティストリーム：カウントダウン10[Cランク]

バーコードステッカー
入手方法 【バトル】スターライトウェイ：クイックブレイク1[Cランク]

グミエディットデータベース 4 マテリアル

※「入手方法」の表記の意味はP.518を参照

ベーシック



ノーマルマテリアル
入手方法 【初期】



デコボコマテリアル
入手方法 【バトル】スターライトウェイ：クイックブレイク1［Bランク］



クリアマテリアル
入手方法 【ショップ】100マニー［最初から］



カモフラージュマテリアル
入手方法 【ショップ】200マニー［トイボックスかキングダム・オブ・コロナをクリア後］



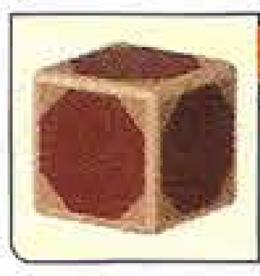
フレームマテリアルA
入手方法 【ショップ】100マニー［ザ・カリビアンかサンフランソウキョウをクリア後］



フレームマテリアルB
入手方法 【バトル】ミスティストリーム：クイックブレイク8［Bランク］



コンテナマテリアルA
入手方法 【バトル】ミスティストリーム：クイックブレイク4［Bランク］



コンテナマテリアルB
入手方法 【バトル】ミスティストリーム：クイックブレイク9［初回］



サイバーマテリアル
入手方法 【ショップ】300マニー［モンストロポリスかアレンデールをクリア後］



モールドマテリアル
入手方法 【ショップ】300マニー［ザ・カリビアンかサンフランソウキョウをクリア後］



プラスチックマテリアルA
入手方法 【初期】



プラスチックマテリアルB
入手方法 【初期】

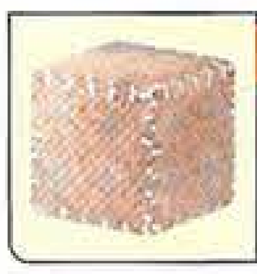
ハンドクラフト



デニムマテリアル
入手方法 【バトル】ミスティストリーム：カウントダウン10［Bランク］



アミグルミマテリアル
入手方法 【バトル】ミスティストリーム：カウントダウン9［Bランク］



ヌイグルミマテリアル
入手方法 【バトル】ミスティストリーム：クイックブレイク9［Bランク］



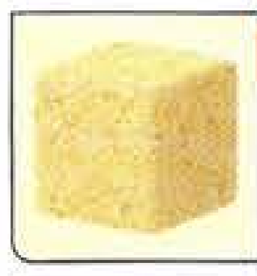
シームマテリアル
入手方法 【バトル】ジ・エクリプス：クイックブレイク11［Bランク］



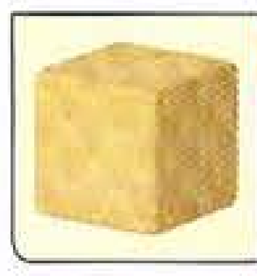
ダンボールマテリアル
入手方法 【バトル】ジ・エクリプス：カウントダウン11［Bランク］



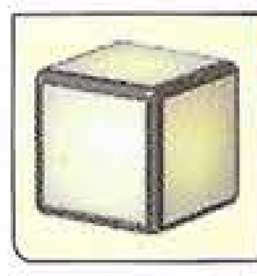
チーズマテリアル
入手方法 【バトル】ミスティストリーム：クイックブレイク7［Bランク］



スポンジケーキマテリアル
入手方法 【バトル】スターライトウェイ：クイックブレイク1［初回］



クッキーマテリアル
入手方法 【バトル】ミスティストリーム：クイックブレイク6［初回］



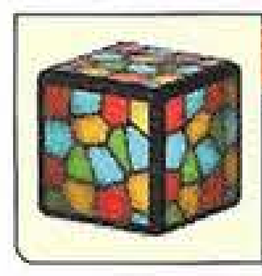
ライトマテリアル
入手方法 【バトル】スターライトウェイ：カウントダウン1［初回］



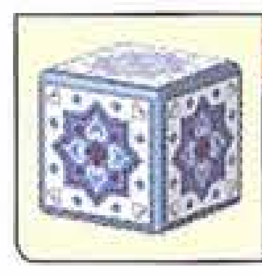
ヘビメタマテリアル
入手方法 【バトル】スターライトウェイ：カウントダウン4［Bランク］



スパンコールマテリアル
入手方法 【バトル】スターライトウェイ：カウントダウン2［初回］

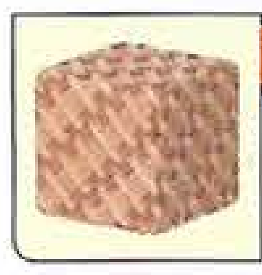


ステンドグラスマテリアル
入手方法 【バトル】スターライトウェイ：クイックブレイク3［初回］

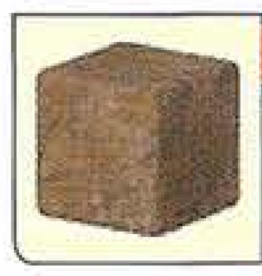


アラビアマテリアル
入手方法 【バトル】スターライトウェイ：クイックブレイク2［初回］

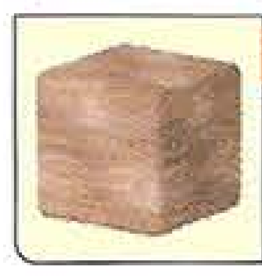
ネイチャー



バスケットマテリアル
入手方法 【バトル】ミスティストリーム：カウントダウン7［Bランク］



ウッドマテリアル
入手方法 【バトル】ミスティストリーム：クイックブレイク6［Bランク］



ティンバーマテリアル
入手方法 【バトル】スターライトウェイ：クイックブレイク3［Bランク］

コルクマテリアル
入手方法 【バトル】スターライトウェイ：カウントダウン2［Bランク］

ヨセギマテリアル
入手方法 【バトル】スターライトウェイ：カウントダウン3［Bランク］

フローリングマテリアル
入手方法 【バトル】ミスティストリーム：カウントダウン5［初回］

アイスマテリアル
入手方法 【バトル】ミスティストリーム：カウントダウン6［Bランク］

マグママテリアル
入手方法 【バトル】ミスティストリーム：クイックブレイク5［Bランク］

ファイアマテリアル
入手方法 【バトル】スターライトウェイ：カウントダウン3［初回］

スノーマテリアル
入手方法 【バトル】ミスティストリーム：クイックブレイク10［Bランク］

ウォータマテリアル
入手方法 【バトル】ミスティストリーム：カウントダウン6［初回］

サカナマテリアル
入手方法 【バトル】ミスティストリーム：カウントダウン8［初回］

ヘビマテリアル
入手方法 【バトル】ミスティストリーム：クイックブレイク5［初回］

キリンマテリアル
入手方法 【バトル】スターライトウェイ：カウントダウン4［初回］

ヒョウマテリアル
入手方法 【バトル】ミスティストリーム：カウントダウン10［初回］

ウシマテリアル
入手方法 【バトル】ミスティストリーム：クイックブレイク8［初回］

ファーマテリアル
入手方法 【バトル】ミスティストリーム：クイックブレイク10［初回］

レザーマテリアル
入手方法 【バトル】ミスティストリーム：カウントダウン9［初回］

アース

クリスタルマテリアル
入手方法 【バトル】ジ・エクリプス：グランドウォリアーバトル［初回］

アメジストマテリアル
入手方法 【バトル】ミスティストリーム：クイックブレイク4［初回］

ダイヤモンドマテリアル
入手方法 【バトル】ジ・エクリプス：スカーレットシャークバトル［初回］

ストーンマテリアル
入手方法 【バトル】ミスティストリーム：カウントダウン7［初回］

レンガマテリアル
入手方法 【バトル】ミスティストリーム：クイックブレイク7［初回］

コンクリートマテリアル
入手方法 【バトル】ミスティストリーム：カウントダウン8［Bランク］

マーブルマテリアル
入手方法 【バトル】スターライトウェイ：カウントダウン1［Bランク］

クレイマテリアル
入手方法 【バトル】ジ・エクリプス：クイックブレイク11［初回］

サンドマテリアル
入手方法 【バトル】ジ・エクリプス：カウントダウン11［初回］

スチールマテリアル
入手方法 【初期】

アイアンマテリアル
入手方法 【初期】

ミラーマテリアル
入手方法 【バトル】スターライトウェイ：クイックブレイク2［Bランク］

チェインマテリアル
入手方法 【バトル】ミスティストリーム：カウントダウン5［Bランク］

サビマテリアル
入手方法 【初期】

リベットマテリアル
入手方法 【初期】

Index

グミエディットデータベース5 パターン

※「入手方法」の表記の意味はP.518を参照

ベーシック

ノーマルパターン
入手方法【初期】

モノグラムパターンA
入手方法【ショップ】300マニー[モンストロポリスかアレンデールをクリア後]

モノグラムパターンB
入手方法【ショップ】300マニー[モンストロポリスかアレンデールをクリア後]

モノグラムパターンC
入手方法【ショップ】300マニー[モンストロポリスかアレンデールをクリア後]

ダイヤパターンA
入手方法【ショップ】100マニー[トイボックスかキングダム・オブ・コロナをクリア後]

ダイヤパターンB
入手方法【ショップ】100マニー[トイボックスかキングダム・オブ・コロナをクリア後]

ダイヤパターンC
入手方法【ショップ】100マニー[トイボックスかキングダム・オブ・コロナをクリア後]

ダイヤパターンD
入手方法【ショップ】100マニー[トイボックスかキングダム・オブ・コロナをクリア後]

ヘキサゴンパターンA
入手方法【ショップ】100マニー[最初から]

ヘキサゴンパターンB
入手方法【ショップ】100マニー[最初から]

ヘキサゴンパターンC
入手方法【ショップ】100マニー[最初から]

ヘキサゴンパターンD
入手方法【ショップ】100マニー[最初から]

ゼブラパターンA
入手方法【ショップ】200マニー[モンストロポリスかアレンデールをクリア後]

ゼブラパターンB
入手方法【ショップ】200マニー[モンストロポリスかアレンデールをクリア後]

ゼブラパターンC
入手方法【ショップ】200マニー[モンストロポリスかアレンデールをクリア後]

ゼブラパターンD
入手方法【ショップ】200マニー[モンストロポリスかアレンデールをクリア後]

ダブルラインパターン
入手方法【ショップ】300マニー[ザ・カリビアンかサンフランソウキョウをクリア後]

シンボル

サッカーパターンA
入手方法【ミッション】トラベラー

サッカーパターンB
入手方法【ミッション】トラベラー

サッカーパターンC
入手方法【ミッション】トラベラー

サッカーパターンD
入手方法【ミッション】トラベラー

スターパターンA
入手方法【初期】

スターパターンB
入手方法【初期】

スターパターンC
入手方法【初期】

スターパターンD
入手方法【初期】

スペードパターンA
入手方法【初期】

スペードパターンB
入手方法【初期】

スペードパターンC
入手方法【初期】

スペードパターンD
入手方法【初期】

ライトパターンA
入手方法【ミッション】エーストレジャーハンター

ライトパターンB
入手方法【ミッション】エーストレジャーハンター

ライトパターンC
入手方法【ミッション】エーストレジャーハンター

ライトパターンD
入手方法【ミッション】エーストレジャーハンター

クラウンパターンA
入手方法【ミッション】マスタートラベラー

クラウンパターンB
入手方法【ミッション】マスタートラベラー

クラウンパターンC
入手方法【ミッション】マスタートラベラー

クラウンパターンD
入手方法【ミッション】マスタートラベラー

オリエンタル

イチマツパターンA
入手方法【ミッション】スペシャルウェポンコレクトビギナー

イチマツパターンB
入手方法【ミッション】スペシャルウェポンコレクトビギナー

イチマツパターンC
入手方法【ミッション】スペシャルウェポンコレクトビギナー

イチマツパターンD
入手方法【ミッション】スペシャルウェポンコレクトビギナー

カラクサパターンA
入手方法【ミッション】スペシャルウェポンコレクター

カラクサパターンB
入手方法【ミッション】スペシャルウェポンコレクター

カラクサパターンC
入手方法【ミッション】スペシャルウェポンコレクター

カラクサパターンD
入手方法【ミッション】スペシャルウェポンコレクター

セイガイハパターンA
入手方法【ミッション】スペシャルウェポンギャザラー

セイガイハパターンB
入手方法【ミッション】スペシャルウェポンギャザラー

セイガイハパターンC
入手方法【ミッション】スペシャルウェポンギャザラー

セイガイハパターンD
入手方法【ミッション】スペシャルウェポンギャザラー

ヤガスリパターンA
入手方法【ミッション】スペシャルウェポンコレクトエキスパート

ヤガスリパターンB
入手方法【ミッション】スペシャルウェポンコレクトエキスパート

ヤガスリパターンC
入手方法【ミッション】スペシャルウェポンコレクトエキスパート

ヤガスリパターンD
入手方法【ミッション】スペシャルウェポンコレクトエキスパート

モミジパターンA
入手方法【ミッション】リードトレジャーハンター

モミジパターンB
入手方法【ミッション】リードトレジャーハンター

モミジパターンC
入手方法【ミッション】リードトレジャーハンター

モミジパターンD
入手方法【ミッション】リードトレジャーハンター

キュート

ミズタマパターンA
入手方法【初期】

ミズタマパターンB
入手方法【初期】

ミズタマパターンC
入手方法【初期】

ミズタマパターンD
入手方法【初期】

ストライプパターンA
入手方法【初期】

ストライプパターンB
入手方法【初期】

ストライプパターンC
入手方法【初期】

パターン(つづき)

ストライプパターンD
入手方法 【初期】

ハートパターンA
入手方法 【初期】

ハートパターンB
入手方法 【初期】

ハートパターンC
入手方法 【初期】

ハートパターンD
入手方法 【初期】

ドットパターンA
入手方法 【初期】

ドットパターンB
入手方法 【初期】

ドットパターンC
入手方法 【初期】

ドットパターンD
入手方法 【初期】

フラワーパターンA
入手方法 【ミッション】ジュニアトレジャーハンター

フラワーパターンB
入手方法 【ミッション】ジュニアトレジャーハンター

フラワーパターンC
入手方法 【ミッション】ジュニアトレジャーハンター

フラワーパターンD
入手方法 【ミッション】ジュニアトレジャーハンター

アート

キカガクパターンA
入手方法 【ミッション】ワールドシーカー

キカガクパターンB
入手方法 【ミッション】ワールドシーカー

キカガクパターンC
入手方法 【ミッション】ワールドシーカー

キカガクパターンD
入手方法 【ミッション】ワールドシーカー

トライアングルパターンA
入手方法 【初期】

トライアングルパターンB
入手方法 【初期】

トライアングルパターンC
入手方法 【初期】

トライアングルパターンD
入手方法 【初期】

ダズルパターンA
入手方法 【ミッション】マスターワールドシーカー

ダズルパターンB
入手方法 【ミッション】マスターワールドシーカー

ダズルパターンC
入手方法 【ミッション】マスターワールドシーカー

ダズルパターンD
入手方法 【ミッション】マスターワールドシーカー

グリッドパターンA
入手方法 【ミッション】トップトレジャーハンター

グリッドパターンB
入手方法 【ミッション】トップトレジャーハンター

グリッドパターンC
入手方法 【ミッション】トップトレジャーハンター

グリッドパターンD
入手方法 【ミッション】トップトレジャーハンター

チェックパターンA
入手方法 【初期】

チェックパターンB
入手方法 【初期】

チェックパターンC
入手方法 【初期】

チェックパターンD
入手方法 【初期】

グミエディット データベース ⑥ アビリティ

※「最大LV」は、セットできる最大個数を示す　※「AP」は、そのアビリティを1個セットするのに必要なAPを示す

名前	最大LV	AP	効果	習得グミレベル
ショットアップ	3	5	ショット属性で与えるダメージが、1個につき13.5%増える	3、37、69
レーザーアップ	3	5	レーザー属性で与えるダメージが、1個につき13.5%増える	9、43、75
スペシャルアップ	3	5	スペシャル属性で与えるダメージが、1個につき15%増える	27、59、87
ストライクアップ	3	5	ストライク属性で与えるダメージが、1個につき13.5%増える	19、53、85
プライズアップ	1	3	敵やギミックが落とすプライズ(小)が1個増える(※1)。もともとプライズ(大)しか落とさない相手には効果がない	29
ヒールアップ	1	2	HPプライズでのHP回復量が、大が10から12に、中が5から6に増える	7
オートリレイズ	1	5	バトル中にHPがゼロになっても、HPが最大値の半分まで回復する。効果を発揮するのは、1回のバトルで一度のみ	50
コストコンバータ	2	2	1個につき、連れていけるタイニーシップが1機減り、タイニーシップのコストの上限の半分がグミシップのコストの上限に加わる	57、73
スペシャルヘイスト	2	4	スペシャルウェポンゲージのチャージにかかる時間が、1個につき18%短くなる	22、77
ブーストヘイスト	2	4	ブーストゲージの回復にかかる時間が、1個につき30%短くなる	11、55
HPアップ	3	2	グミシップのHPが、1個につき5%上がる	2、31、63
ローリングアップ	3	2	グミシップのロールが、1個につき5%上がる	13、47、83
ローリングプラス	2	4	ローリング時に無敵になる時間が、1個につき0.3秒長くなる	33、88
スピードアップ	3	2	グミシップのスピードが、1個につき5%上がる	4、39、65
ターンアップ	3	2	グミシップのターンが、1個につき5%上がる	23、51、79
ショックアブソーバー	1	3	敵やギミックと接触したときに受けるダメージが減る(防御値：0.5／→P.531)	16
ファイナルパワー	1	5	HPが残り20%以下になると、グミシップのパワーが30上がる。HPが残り25%を上まわると効果終了	66
チャレンジブースト	5	10	バトル中1個につき、グミシップのパワーが5上がり、ボーナス以外の獲得スコアが25%増える。ダメージを受けると効果終了	91、93、95、97、99
ディフェンダー	1	5	HPが残り20%以下になると、受けるダメージが0.25倍に減る。HPが残り25%を上まわると効果終了	44

※1……マグネスペースとスプリンクラーは、もともとプライズを落とさないが、このアビリティの効果でEXPプライズ(小)を1個落とす





アートディレクター：キャラクター
板井 崇
Takashi Itai

代表作　KH Re：COM、KH 3D、KH 1.5、KH 2.5、KH 2.8、FFⅠ(PSP版)、FFⅡ(PSP版)、武蔵伝Ⅱ ブレイドマスター、マリオバスケ3on3、MARIO SPORTS MIX、いただきストリートDS

Q どのような作業を担当されましたか？

A キャラクターのシェーダー(陰影や色などの見えかたに関する処理)全般の制作を担当しました。

Q 原作映画の雰囲気を再現するにあたって、気をつけたことを教えてください。

A 原作が持つやわらかな表現を損なわないように、とくに配慮しました。また、キャラクターがアップになったときのために、こまかな部分までしっかり描けるようシェーダーを構築しています。

Q とくに気に入っているキャラクターは？

A サリーとラプンツェルですね。長い期間調整したこともあって、思い入れがあります。

Q 新開発されたという「キングダムシェーダー」の特徴や、どのように使ったかを教えてください。

A キングダムシェーダーは、原作が2Dアニメのワールドと「KH」オリジナルのワールドのために作られたもので、最初はディズニーアニメ特有の絵の表現や、『KHⅠ』などの描きこまれたテクスチャーの再現に利用していました。開発が進んでほかのワールドを手がけるなかで、ライティング(光の当てかた)とは別の、色調整を行なう第二の仕組みとしても使うことになり、システムを再構築しています。

Q 100エーカーの森の絵本風になるシェーダーは、どのような処理をしているのでしょうか？

A おおまかにはキャラクターの輪郭にラインを描く処理で、実際の絵のような筆圧を感じられるように、ラインに強弱をつけました。また、全体的に色の彩度を抑え、ライティングを調整することで、やわらかな雰囲気を出しています。

Q 今回の作品で見てほしいところは？

A フォームチェンジで服が変わるのは、ソラだけの特殊な表現なので、ぜひ見ていただきたいです。

自分だけが知っている本作の秘密

カメラのシャッターを切ったときにレンズの絞り羽根(入ってくる光の量を調整する装置)が開くという演出を作ったのですが、ここぞというときにシャッターを切ると画面がブラックアウトしてしまい、不採用となりました。



アートディレクター：VFX
尾西泰彦
Yasuhiko Onishi

代表作　KHⅡ、KH Re：COM、KH BbS FM、KH 3D、KH 1.5+2.5、KH 2.8、FFⅪ、武蔵伝Ⅱ ブレイドマスター、パラサイト・イヴ2

Q エフェクトを作るときに気をつけたことは？

A 「KH」のエフェクトは、デザインのコンセプトから表現のしかたまで、シリーズを通してしっかり決まっています。それを厳守しつつ、過去作のエフェクトの延長線上にあるものを模索しました。

Q ハードの性能が上がったおかげで実現できたことを教えてください。

A パーティクル(小さな粒子)を大量に出したり、エフェクト自体から光を発したりできるようになりました。キャラクターとエフェクトの干渉もこれまでは不可能だった表現で、地味なので気づかれにくいとは思いますが、少年時代のエラクゥスとゼアノートがチェス風のゲームをする場面では、空中を漂っているホコリが駒を指す手に当たると、ホコリの動く方向が変わるようになっています。

Q 意外な意図をこめた部分はありますか？

A エラクゥスたちがチェス風のゲームをしているときに、画面手前側に緑色のエフェクトの周囲を輪がまわる謎の装置が映りますが、これは風を計測する「風測儀」です。彼らがいるスカラ・アド・カエルムは、開発中は「風と塔の街」と呼ばれていて、街を象徴するアイテムとして登場させました。

Q 開発中の忘れられない思い出を教えてください。

A このシリーズに携わって長いので、だいたいのことは把握しているつもりでしたが、真のキングダムハーツが「青」ではなく「黄」だということを、今回はじめて知りました。

Q 今回の作品で見てほしいところは？

A キーブレードの『たたかう』のコンボやシュートフローは強力ですが、魔法もキーブレード変形でエフェクトが変化するので、ぜひ使ってください。

自分だけが知っている本作の秘密

χブレードはキーブレード戦争のあと、7つの純粋な光の意思と13の純粋な闇の意思に分かれたとされています。偶然なのか意図的なのか、『KHⅠ』のときから目覚めの園に登場するステンドグラスの、円形に並ぶ小さな丸い模様も、全部で20個(7+13)になっているんですよ。





アートディレクター：VFX

大野茂幸

Shigeyuki Oono

代表作 KHⅠ、KHⅡ、FFⅩ、FFⅩⅤ、FFクリスタルクロニクル、FF零式、チョコボの不思議なダンジョン、聖剣伝説 レジェンド オブ マナ

Q 原作の映画はどの程度意識していましたか？

A 原作を再現するシーンはもちろん、そうでない部分もかなり参考にしました。処理速度が許すかぎり、原作と同じ雰囲気になるよう心がけています。

Q 各ワールドはどのように変化をつけましたか？

A ザ・カリビアンではフォトリアル（実写のような絵）を追求したり、オリンポスでは手描き風のビジュアルを目指したりと、そのワールドに対してベストな表現を作るために、テクスチャーやパーティクル（小さな粒子）の動きかたを検討しました。

Q とくに気に入っているエフェクトは？

A サンフランソウキョウに登場するダークキューブの表現です。最初に見たときは、ゲーム内でちゃんと動くか心配していたのですが、プログラマーの力量が発揮されて、いい感じに仕上がりましたね。

Q 一番こだわって制作した部分はどこですか？

A 長くつづくシリーズですので、遊んでくれたプレイヤーさんそれぞれに、「KH」のイメージが醸成されていると思います。そこを壊さないようにしたいと考え、ひとつの表現に対しても、できるだけ多くの意見を取り入れて作るようにしました。

Q もっとも苦労した点は？

A 嵐、吹雪、大荒れの海などの場面で、環境の変化とそこに発生するエフェクトをなじませるための作業です。カットごとにエフェクトを調整しなければならないときもあって大変でした。

Q 開発中の忘れられない思い出を教えてください。

A 毎朝、大阪と東京のスタジオをつないでテレビ会議が行なわれていました。そのなかで私たち東京のスタッフは、関西の人ならではのやわらかい感性のエッセンスをねじこんでもらったので、多少は柔軟な考えかたができるようになったかと思います。

自分だけが知っている本作の秘密

カットシーン「Interval Ⅰ-2：レイディアントガーデン」の「テラの行方」で、ゼムナスの周囲を飛びまわったいくつもの光が消えていくタイミングは、ⅩⅢ機関のメンバーが消滅した時系列の順番を意識して作りました。



アートディレクター：インターフェース

真田直美

Naomi Sanada

代表作 KH COM、KH 3D、KH 1.5+2.5、KH 2.8、すばらしきこのせかい、すばらしきこのせかい -Solo Remix-、FFオール ザ ブレイベスト、FFレコードキーパー

Q 今作のメニュー画面をデザインするうえで心がけたことは？

A メニュー画面の項目に、なるべくアイコンを取り入れるようにしました。今回のシステムはいろんな要素がてんこ盛りなので、どうしてもメニュー内の文字量が多くなってしまいます。文字ばかりの複雑そうな印象をアイコンで和らげることで、気軽にメニュー画面を開いていただくのが狙いです。

Q 各ワールドでコマンドメニューのデザインがちがいますが、ボツになったアイデアはありますか？

A たくさんあります。コマンドメニューのデザインのアイデアは、ワールドごとに最低でも3～4種類ずつは作って、そのなかから今作にもっともふさわしいものを採用しています。

Q 一番こだわって制作した部分は？

A キーブレードのなかには、2段階に変形するものがあります。それらが2段階目に変形するときは、コマンドメニューに表示されているロゴデザインも、1段階目からアニメーションを経て変化するように作りました。キーブレード変形のモーションはカッコいいですが、ロゴデザインが変化するアニメーションにも目を向けていただきたいです。

Q 今回の作品ではどこを見てほしいですか？

A キーブレード変形だけでなく、アトラクションフローやリンクでも、コマンドメニューのロゴデザインがいろいろなアニメーションをしています。バトル中に見ている余裕はないとは思いますが、ぜひ一度は注目してみてください。それから、HPゲージにあるソラの顔グラフィックも、フォームチェンジをすると合わせて変わっていますので、見くらべていただければと思います。

自分だけが知っている本作の秘密

今作のHPゲージにあるキャラクターの顔グラフィックは、シリーズ作品のなかでも一番多く表情を用意していますが、マイクは目が大きすぎて表情がわかりにくいという問題があり、フェイシャル班を悩ませてしまいました。でも、手や足を入れることで見事解決！

アートディレクター：2Dキャラクター

塚田大悟

Daigo Tsukada



代表作 「KH」シリーズ、ディシディアFF、すばらしきこのせかい

Q キーブレードのデザインはどのように決めていきましたか？

A まずは各ワールドの原作を何度も視聴し、使えそうなモチーフを片っ端からチェックしました。仕事中にディズニー映画を堂々と鑑賞できるのが、このシリーズのいいところですね(笑)。そのあと、集めたモチーフをパズルのように組み合わせてキーの形にデザインしていくのですが、今作はキーブレードが変形するので、企画チームを呪いながら、分解しやすい形を意識して進めていきました。

Q 意外な意図をこめた部分を教えてください。

A 王様の新キーブレードの中央にある玉には、特別感を演出するために宇宙のようなものを詰めました。いつか、それにちなんだスゴいことが起これればいいなぁと思うのですが、どうでしょうね(笑)。

Q リクの新キーブレードがディンプルキー型になったのはなぜですか？

A 野村(野村哲也氏：ディレクター)にデザインの方向性を確認したところ、ディンプルキーの写真が送られてきたので、「今回はこれかー！」と。無骨なイメージにしてほしいとの要望もあったため、ほぼディンプルキーそのままの形となりました。ほかのキーブレードとちがって直剣型なので、デザインはラクできるな……と思ったのは秘密です。

Q もっとも苦労した点は？

A ソラたちの衣装を決めるときに、クリエイターたちの考えの方向性がちがい、なかなか意見がまとまらずに苦労しました。みんなが「良いものにしたい！」と思ってのことですので、スケジュールが許すのであれば、こういった意見のぶつかり合いはいいことだと考えています。最終的に、みんなが納得できる良いデザインがスケジュール内に完成して、なんとかなったな……と胸をなで下ろしましたね。

自分だけが知っている本作の秘密

グミシップで移動しているときに現れる敵のなかには、コックピットがあるものもいて、ちゃんと操縦者のハートレスが乗っているんです。よく観察すると、見つけられるかも？







ITEM CHAPTER 7 アイテム







アイテム解説 1

アイテムの基礎知識

本作には、全部で381種類のアイテムが登場する。冒険で十分に活用するためにも、まずはアイテムの分類やカテゴリーごとの用途といった基本的なことを覚えよう。

アイテムには13のカテゴリーがある

アイテムは、用途に応じて下の表のカテゴリーに分類されている。キャンプメニューの「アイテム」では、それぞれのカテゴリーの所持品を確認できるほか、◎ボタンでバトルアイテムやキャンプアイテムを使ったり、△ボタンで一部のアイテムを捨てたりすることが可能だ。なお、各アイテムは最大で99個まで持てる(モグメダルは例外的に1個)。



↑L2・R2ボタンで大分類のアイコン(下の表を参照)を選ぶことで、表示アイテムを切りかえられる。

アイテムのカテゴリー

※○……装備できる、×……装備できない

大分類のアイコン	カテゴリー	種類数	装備	おもな用途	使用方法
	モグメダル	1種類	×	バトルで復活する(→P.551)	ソラのHPがゼロになると自動的に使用される
	バトルアイテム	11種類	○	HP、MP、FOCUSの回復や、状態異常の解除に使う	キャンプメニューの「アイテム」で使う。バトルアイテムは、装備してコマンドメニューでも使える
	キャンプアイテム	5種類	×	HP、MP、FOCUSの回復や、各ステータスの強化に使う	
	料理	56種類	×	さまざまなステータスを一時的に上げる(→P.548)	キャンプメニューの「りょうり」で食べる
	武器(ソラ用)	17種類	○	攻撃力と魔法力を上げ、アビリティの効果を得る	キャンプメニューの「そうび」で装備する。つねにいずれかの武器を装備しておく必要があり、何も装備していない状態にはできない
	武器(ドナルド用)	14種類	○		
	武器(グーフィー用)	14種類	○	攻撃力と耐性を上げ、アビリティの効果を得る	
	武器(ワールドキャラクター用)	10種類	○	攻撃力を上げる	(最初から装備しており、変更できない)
	防具	49種類	○	防御力と耐性を上げ、アビリティの効果を得る	キャンプメニューの「そうび」で装備する
	アクセサリー	75種類	○	攻撃力、魔法力、最大APを上げ、アビリティの効果を得る	キャンプメニューの「そうび」で装備する
	食材	59種類	×	ミニゲーム『リトルシェフのレストラン』(→P.407)で使う	料理を作るときに、自動的に使用される
	合成素材	60種類	×	アイテム合成やキーブレード強化(→P.554~559)で使う	合成を行なうときに、自動的に使用される
	キーアイテム	10種類	×	(アイテムごとに異なる)	必要な場面で自動的に使用される

※本書では、キャンプメニューの「アイテム」や「そうび」に表示されないもの(ナビマップやクラシックキングダムのデータなど)は、アイテムとしてあつかっていない

バトルで使うものは装備しておこう

ソラや仲間たちは、キャンプメニューの「そうび」で右の表の数だけ各種のアイテムを装備できる。バトル中はキャンプメニューを開けず、事前に装備していたものしか使えないので、バトルで使いたいアイテムは忘れずに装備しておこう。「そうび」の画面では、◎ボタンで装備品を変更でき、◎ボタンで外せるほか、何らかのアビリティがついているものは△ボタンで効果が見られる。



←ポーションやエーテルなども、バトルで使うには装備しておく必要がある。

キャラクターごとの装備できる数

キャラクター	装備できる数			
	武器	防具	アクセサリー	バトルアイテム
ソラ	3(※1)	1~3	1~3	3~6
ドナルド	1	1~2	2~3	2~3
グーフィー	1	2~3	1~2	3~4
ヘラクレス	1	1	2	3
ウッディ	1	2	2	3
バズ	1	2	2	3
ラプンツェル	1	2	2	3
フリン	1	2	2	4
サリー	1	2	3	3
マイク	1	2	2	4
マシュマロウ	1	3	2	0
ジャック	1	2	3	3
ベイマックス	1	3	2	3

※ソラ、ドナルド、グーフィーの装備できる数は、武器をのぞき、特定のバトルで勝利することで増えていく(→P.60~61、131、134)
※1……複数装備できるが、ステータスに反映されるのは手に持っている武器のみ(→P.179)

キーブレードによって利用できるアビリティが大きく変わる

武器はそれぞれ、ステータスの上昇量や装備時に得られるアビリティがちがうが、ソラ用の武器であるキーブレードは、さらに右記の要素も異なる。なかでも重要なのがフォームチェンジ(キーブレード変形)の内容で、フォーム値をためて△ボタンで発動させると、キーブレードについている数々のアビリティが利用可能になるのだ。キャンプメニューの「そうび」でキーブレードにカーソルを合わせて△ボタンを押せば、それらのアビリティを一覧できるので、キーブレードを選ぶときは参考にしよう。

キーブレードごとに異なるおもな要素

- チェンジできるフォームと、変形後のキーブレードの形(→P.186)
- フォームチェンジおよびキーブレード変形の発動中に利用できるアビリティ
- シュートフロー(→P.198)で使う攻撃
- キーブレードの長さ(攻撃が届く距離)
- キーブレード強化の内容(強化レベルの初期値、強化による性能の変化、強化時に使用する合成素材/→P.556~559)

耐性を上げて敵から受けるダメージを減らそう

武器(グーフィー用)や防具は、各属性の攻撃に対する耐性を持っており、耐性が20%ならダメージを0.8倍に、耐性が30%ならダメージを0.7倍に減らす効果がある。その効果は重複し、たとえばファイア耐性が20%(=ダメージを0.8倍に減らす)の防具をふたつ装備すると、受けるダメージを0.8倍×0.8倍=0.64倍(=36%減少)にまで減らせるのだ。



↑耐性が20%の防具をふたつ装備する場合、耐性は36%と表示され、ダメージを36%減らせることがわかる。

バトルアイテムはオートリロードの設定が可能

コマンドメニューで使ったアイテムは装備欄からなくなり、つぎのバトルで使うには装備し直すことが必要。そのときに便利な機能が「オートリロード」で、「そうび」の画面でバトルアイテムにカーソルを合わせて△ボタンでONにしておけば、同じものを自動で装備し直せる(バトル中をのぞく)。



←オートリロードをONにしたアイテムは、アイコンに「AT」の文字がつく。

アイテム解説 2

料理



料理は、味方のステータスをしばらくのあいだ上げる効果を持っている。敵が強いと感じたときは、料理を食べてから戦ってみるのもひとつの手だ。



料理を食べると一時的にステータスが上がる

料理は右記の方法で入手でき、キャンプメニューの「りょうり」で食べれば、味方全員のステータスを一時的に上げられる。下の表のように、料理の分類ごとに上がるステータスの種類がおおまかに決まっているので覚えておこう。発生した効果は、「りょうり」の画面のほか、キャンプメニューで△ボタンを押すと見られる「冒険ガイド」にも表示される。

料理の分類

分類	おもに上がるステータス
オードブル	最大MP(大きく上がる)、最大HP
スープ	最大HP(大きく上がる)、最大MP
魚料理	防御力、最大HP、最大MP
肉料理	攻撃力、最大HP
デザート	魔法力、最大MP

※くわしい効果はP.566〜569を参照

料理のおもな入手方法

- ミニゲーム『リトルシェフのレストラン』で作る(成功すると通常の料理が、大成功すると下記の「3つ星料理」が手に入る／→P.407〜408)
- ショップで買う(一部の3つ星料理も買える)

3つ星料理の特徴

- 名前に＋マークがついた上位版の料理で、料理の画像に3つ星が表示される(通常の料理とは別のアイテムとしてあつかわれる)
- ステータスの上昇量が多い
- 効果時間が長い(下の解説を参照)
- 発生するフルコース効果の候補が増える(右ページを参照)

料理を食べるときの画面の見かた

※写真はすでにフルコース効果が発生しているときに別の料理を食べようとした場合のもの

発生中のフルコース効果(右ページを参照)

発生中の効果の残り時間

選択中の料理
料理の分類ごとに方向キーか左スティックの左右で選び、一番下の「料理を食べる」で決定する。分類が異なる料理は、同時に食べることが可能。



レーダーチャート
左の「合計値」を黄色い点線のレーダーチャートで示したもの。緑色の部分は、発生中の効果を示す。

上昇値
カーソルを合わせている料理の効果。

合計値
「選択中の料理」の効果の合計。青い数値は発生中の効果よりも高いことを、赤い数値は低いことを示す。

料理の効果時間は3つ星料理の数が多いほど長い

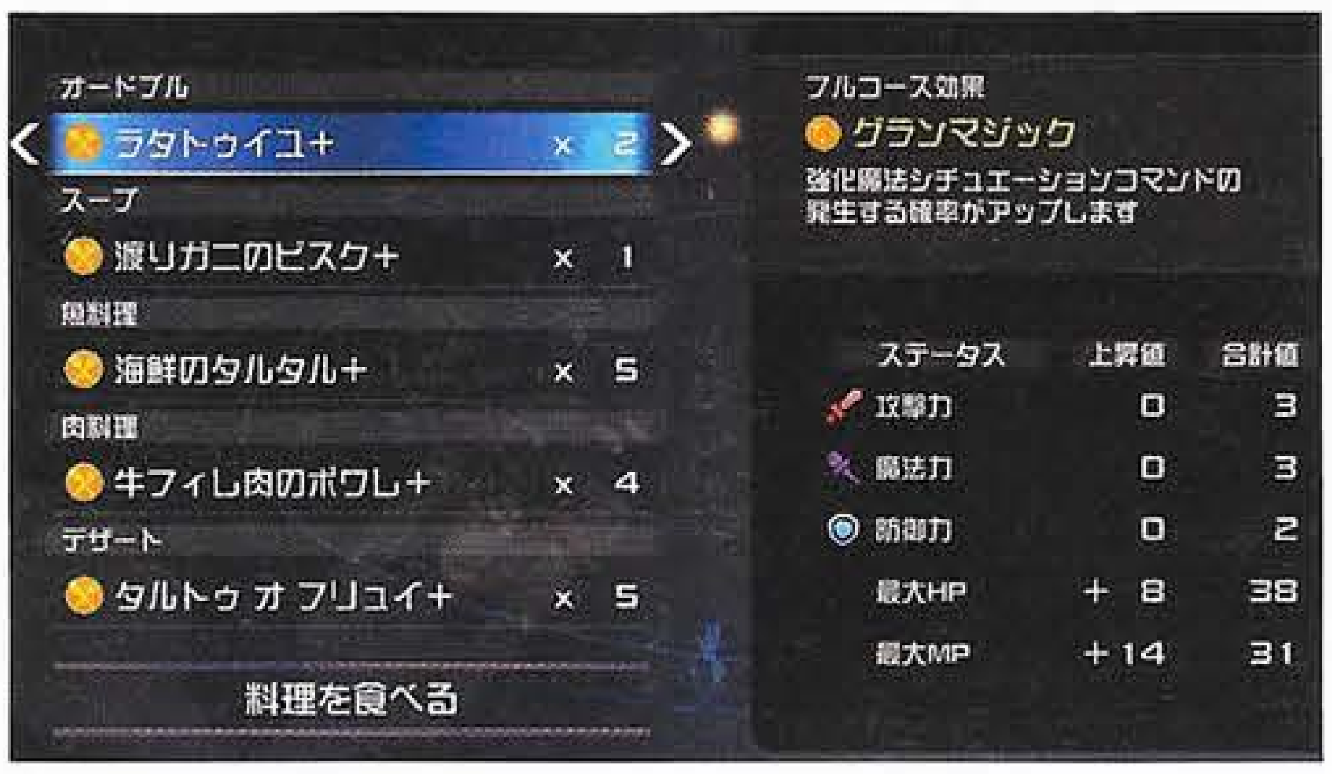
食べた料理の効果は、効果時間が過ぎるか、つぎに料理を食べるまでつづく。具体的な効果時間は右の表のとおりで、基本は20分だが、食べた料理のなかに3つ星料理があればひとつにつき3分延び、フルコース効果『ランチタイム』(右ページを参照)が発生した場合は1.5倍になる。なお、キャンプメニューを開いているときや、ワールド間の移動中、イベントシーン中などは、効果の残り時間は減らない。

料理の効果時間

3つ星料理の数	効果時間	
	通常	『ランチタイム』の効果中
0	20分	30分
1	23分	34分30秒
2	26分	39分
3	29分	43分30秒
4	32分	48分
5	35分	52分30秒

一度に5品食べた場合はフルコース効果が発生

すべての分類(オードブル、スープ、魚料理、肉料理、デザート)の料理を一度に食べると、それぞれの料理の効果に加えて「フルコース効果」が発生する。食べた5品に含まれていた3つ星料理の数に応じて、発生するフルコース効果の候補が下の表のように決まり、候補のなかからランダムでいずれかひとつの効果が得られるのだ。発生するフルコース効果は、通常は料理を食べるまでわからないが、下で解説している「おまかせ」や「お気に入り」を利用すれば、食べる前に確認できる。



⬆3つ星料理を一度に多く食べると、強力なフルコース効果が発生することもある。

フルコース効果

※●……発生する可能性がある、ー……発生しない

名前	効果	3つ星料理がいくつのときに発生するか 0	1	2	3	4	5
ランチタイム	料理の効果時間が1.5倍になる(左ページを参照)	●	●	●	●	●	●
パワーランチ	料理によるステータスの上昇量が1.25倍になる(小数点以下切り上げ)	ー	●	●	●	●	●
オーバータイム	シチュエーションコマンド使用時に、そのコマンドの残り時間をほかのシチュエーションコマンドに足す(→P.177)	ー	ー	●	●	●	●
プライズフィーバー	プライズボックス以外のプライズの出現数が1.5倍になる(小数点以下切り上げ)	ー	ー	●	●	●	●
ファイガン	条件を満たしていなくても、コマンド『ファイガン』が出現するようになる(→P.190)	ー	ー	●	●	●	●
ブリザガン	条件を満たしていなくても、コマンド『ブリザガン』が出現するようになる(→P.190)	ー	ー	●	●	●	●
EXPバーゲン	獲得経験値が50%増える。バトルレベル(→P.596)がソラのレベルよりも高い場合は、レベルの差1につき10%が上乗せされる(例:差が2のときは、獲得経験値が70%増える)	ー	ー	ー	●	●	●
ベストコンディション	バトル開始時に、味方全員のHPが全回復する	ー	ー	ー	●	●	●
サンダガン	条件を満たしていなくても、コマンド『サンダガン』が出現するようになる(→P.190)	ー	ー	ー	●	●	●
ウォタガン	条件を満たしていなくても、コマンド『ウォタガン』が出現するようになる(→P.190)	ー	ー	ー	●	●	●
エアロガン	条件を満たしていなくても、コマンド『エアロガン』が出現するようになる(→P.190)	ー	ー	ー	●	●	●
チャージバーサク	MPチャージ中だと、攻撃力が1上がり、コンボを無限につづけられるようになる	ー	ー	ー	ー	●	●
ミリオネア	プライズボックス以外のプライズがすべてマニーに変換される(→P.202)	ー	ー	ー	ー	●	●
グランマジック	強化魔法のシチュエーションコマンドの出現確率が1.3倍になる	ー	ー	ー	ー	●	●
ケアルガン	コマンド『ケアルガン』(味方全員のHPを全回復/このフルコース効果でのみ使用可能)が出現するようになる。使えるのは1回のバトル中に一度のみ	ー	ー	ー	ー	ー	●

「おまかせ」で料理を選ぶこともできる

食べる料理を選択するときに■ボタンを押すと、それぞれの分類からひとつずつ料理が「おまかせ」で選ばれる(料理を持っていない分類からは選ばれない)。料理には画面に表示されない5段階の「ランク」(→P.566〜569)があり、「おまかせ」では、持っている料理のなかでランクが高いものが選ばれやすい。料理が5品選ばれた場合は、食べる前にフルコース効果を確認できるのが利点だ。



⬅選ばれる料理や発生するフルコース効果の種類は、■ボタンを押すたびに変わる。

料理を食べたあとは「お気に入り」に登録可能

料理を食べると、そのときの料理の組み合わせと効果を「お気に入り」に登録できる。「お気に入り」には右記の特徴があり、登録した料理はすぐに選べるようになるので便利。よく食べる組み合わせで料理を選んだときはもちろん、何度も利用したいフルコース効果が発生した場合も登録しておこう。

「お気に入り」の特徴

- 最大8セットまで登録でき、キャンプメニューの「りょうり」で△ボタンを押せば再度選べる
- フルコース効果も記録され、以降は「お気に入り」で食べると、同じ効果がかならず発生する

アイテム解説 3

ショップ



ショップ(モーグリショップ)は、アイテムを買ったり売ったりするための施設。大半のワールドで利用でき、買い物のほかに合成(→P.553)も行なえる。



各ワールドで同じアイテムを買える

トワイライトタウンの街の一角/トラム広場(→P.239)にはモーグリショップがあり、モーグリに話しかけるとアイテムを売買できる。それ以外のワールドでも、特定のセーブポイント付近にあるモーグリのホログラム(三次元映像)を調べることで、同じようにショップを利用可能だ。どこでショップを利用しても、買えるアイテムの種類にちがいはない。



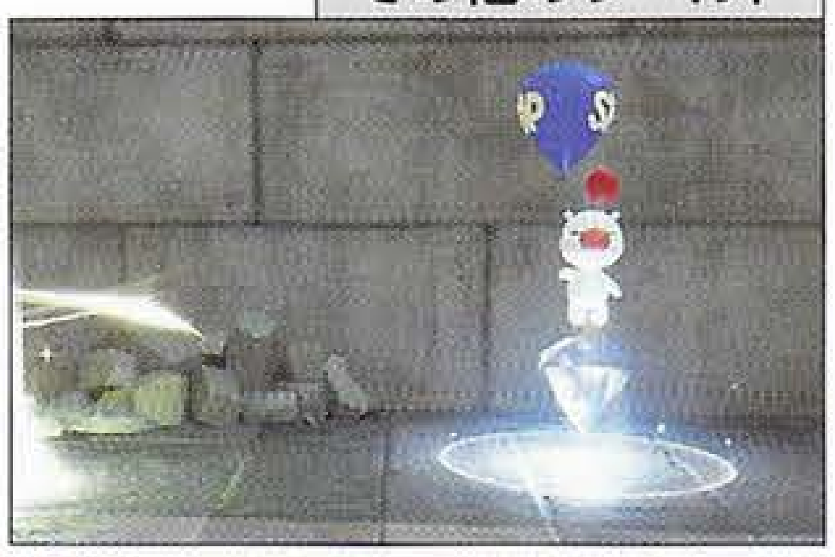
⬆お金(マニー)を支払い、必要なアイテムを購入しよう。方向キーの左右で購入数や売却数を変更できる。

トワイライトタウン



⬅モーグリショップの建物があるのは、トラム広場のセーブポイントのすぐ近く。

その他のワールド



➡ホログラムを調べるとショップが利用可能。オリンポスのテーベ/市民広場(→P.223)ではじめて登場する。

物語を進めることで品ぞろえが増えていく

モーグリショップの品ぞろえは、画面には表示されない「ショップレベル」が上がるたびに少しずつ増えていく(→P.552)。ショップレベルが上がる条件は右の表のとおりで、物語が進むにつれて自然に上がるようになっているのだ。そのほか、MOGカード(下記参照)を手に入れたときや、合成素材を集めて特定のコレクションボーナス(→P.563)を獲得したときにも、新たな商品がモーグリショップに並ぶ。なお、ショップレベルが上がることで買えなくなってしまうアイテムはない。

ショップレベルが上がる条件

ショップレベル	そのレベルになる条件
1	(初期状態)
2	オリンポスをクリアする
3	トワイライトタウンをクリアしてワールドマップに出る
4	トイボックスとキングダム・オブ・コロナをクリアする
5	モンストロポリスとアレンデールをクリアする
6	旅立ちの地をクリアする

たくさん買い物をしてMOGカードをもらおう

モーグリショップで支払った額が累計1万マニーに達すると、ショップを出るときにMOGカードがもらえる。以降は、11種類のアイテムがショップの品ぞろえに加わるほか(→P.552)、モグメダルの効果が強化されるのだ(右ページを参照)。



MOGカード

買い物をすると応募ハガキがついてくることも

モーグリショップでは、買い物をしてショップを出るたびに、50%の確率で応募ハガキが1枚手に入る。これをトワイライトタウンのショップ横のポストに入れるとプレゼントに応募でき、右の表の賞品のいずれかが当たるのだ。応募ハガキが何枚もほしいなら、安いアイテムを1個買ってショップを出ることをくり返すといいだろう。



⬆ポストの前で◬ボタンを押すと、持っている応募ハガキを1枚出したのち、当選した賞品がすぐに手に入る。



応募ハガキ

1回しか当たらない賞品

賞品	当たりやすさ
パワーアップ	★★★
マジックアップ	★★★
ガードアップ	★★★
グルメリング	★★★★★★★★★★
ラッキーリング	★★★★★★★★★★
オリハルコン	★★★★★

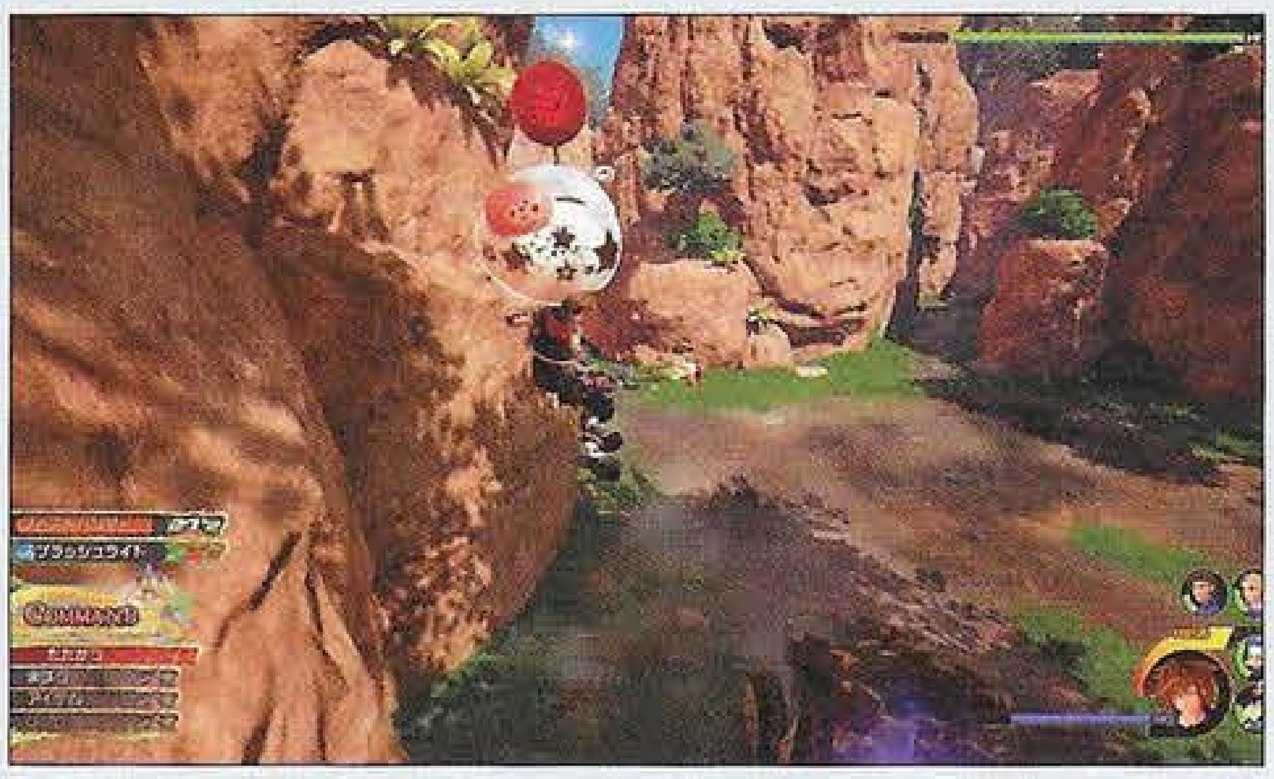
何回でも当たる賞品

賞品	当たりやすさ
エーテル	★★★★★
フォーカスリカバー	★★★★★★★★★★
テント	★★★★★★★★★★
APアップ	★★★
燃え上がるかけら×3	★★★★★
燃え上がるしずく×2	★★★
凍てつくかけら×3	★★★★★
凍てつくしずく×2	★★★
とどろくかけら×3	★★★★★
とどろくしずく×2	★★★
透きとおるかけら×3	★★★★★
透きとおるしずく×2	★★★
力のかけら×3	★★★★★
力のしずく×2	★★★
うごめくかけら×3	★★★★★
うごめくしずく×2	★★★
うるおいのかけら×3	★★★★★
うるおいのしずく×2	★★★
みなぎるかけら×3	★★★★★
みなぎるしずく×2	★★★
満たされるかけら×2	★★★★★
満たされるしずく	★★★

※「★」が多いほど当たりやすい

コラムポータル　モーグリショップでモグメダルを買っておくと安心

ショップレベルが「3」になると、モグメダルが買えるようになる。これを持っておけば、ソラのHPがゼロになっても1回だけ右の表の効果が得られ、ゲームオーバーにならずにすむ。ただし、モグメダルは1枚しか持てない。効果を発揮したら手元からなくなるので、また買っておこう。



⬆復活できるのは、ソラ自身のHPがゼロになったとき。右記のような状況では効果が発揮されないので注意。

モグメダルの効果

状況	効果
MOGカード入手前	ソラのHPを最大値の半分回復し、状態異常を解除する
MOGカード入手後	ソラのHPを全回復し、状態異常を解除。さらに、MPを100回復する(MPチャージ中は、残り時間を初期値の50%分減らす)

モグメダルの効果が発揮されない状況の例

- トイボックスでギガースに乗っているあいだ(HPがギガースのものとなるため。ギガースのHPがゼロまで減ると、ソラがギガースから脱出するだけでゲームオーバーにはならない)
- ザ・カリビアンで船を操作しているあいだ(HPが船のものとなるため。船のHPがゼロまで減ると、ゲームオーバーになる)

モーグリショップ商品リスト

ショップレベル(→P.550)に応じて入荷される商品

※「●」がついているレベルになると入荷される

商品	価格	入荷するショップレベル 1	2	3	4	5	6
モグメダル	400			●	→	→	→
ポーション	40	●	→	→	→	→	→
ハイポーション	100					●	→
エーテル	200		●	→	→	→	→
ハイエーテル	800						●
フォーカスリカバー	500					●	→
オールキュア	20	●	→	→	→	→	→
テント	40	●	→	→	→	→	→
キノコのテリーヌ	100			●	→	→	→
ホタテのポワレ	140				●	→	→
ラタトゥイユ	180					●	→
オマールのムース	340						●
コンソメ	60			●	→	→	→
カボチャのヴルーテ	80				●	→	→
ニンジンのポタージュ	140					●	→
渡りガニのビスク	240						●
舌ビラメのムニエル	120			●	→	→	→
ウナギのマトロート	160				●	→	→
ブイヤベース	300					●	→
スズキの紙包み焼	300						●
リードヴォーのポワレ	120			●	→	→	→
牛肉のソテー	140				●	→	→
牛ほほ肉の赤ワイン煮	160					●	→
うずらのファルシ	400						●
ムースショコラ	120			●	→	→	→
フレッシュコンポート	180				●	→	→
クレープシュゼット	280					●	→
ベリーフロマージュ	320						●
バトルメイス	400		●	→	→	→	→
マジシャンズロッド	600				●	→	→
ニルヴァーナ	800					●	→
スターグローブ	1200						●
クロックギア	400		●	→	→	→	→
スターシールド	600				●	→	→
イージスの盾	800					●	→
ストームアンカー	1200						●
シールドベルト	200	●	→	→	→	→	→
ディフェンスベルト	600				●	→	→
ガーディアンベルト	1000					●	→
パワーバンド	1400						●
アーバスチェーン	1600				●	→	→

商品	価格	入荷するショップレベル 1	2	3	4	5	6
イージスチェーン	2000					●	→
アビリティリング	300	●	→	→	→	→	→
テクニカルリング	900				●	→	→
スキルリング	1100					●	→
パワーリング	500		●	→	→	→	→
バスターリング	900				●	→	→
ブレイブリング	1400					●	→
ファントムリング	1800						●
マジックリング	500		●	→	→	→	→
ルーンリング	900				●	→	→
フォースリング	1400					●	→
ソーサラーリング	1800						●
子牛肉	20		●	→	→	→	→
牛肉	30				●	→	→
舌ビラメ	20		●	→	→	→	→
ウナギ	20				●	→	→
タマネギ	10		●	→	→	→	→
セロリ	10		●	→	→	→	→
アミガサタケ	10		●	→	→	→	→
セップタケ	10		●	→	→	→	→
ジロールタケ	10		●	→	→	→	→
黒トリュフ	20		●	→	→	→	→
エリンギ	10		●	→	→	→	→
クロラッパタケ	10		●	→	→	→	→
クローブ	10		●	→	→	→	→
ローズマリー	10		●	→	→	→	→
タイム	10					●	→
ローリエ	10				●	→	→
パセリ	10				●	→	→
サフラン	10					●	→
アプリコット	20				●	→	→
レモン	20		●	→	→	→	→
リンゴ	20				●	→	→
チーズ	10				●	→	→
チョコレート	10		●	→	→	→	→
キャビア	10		●	→	→	→	→
バター	10		●	→	→	→	→
オリーブオイル	10					●	→
コルニッション	10				●	→	→
ライス	10					●	→
フローライト	500				●	→	→

MOGカード入手後に入荷される商品

商品	価格
エリクサー	4000
キノコのテリーヌ+	200
コンソメ+	120
舌ビラメのムニエル+	240
リードヴォーのポワレ+	240
ムースショコラ+	240
ファイアバングル	1000
ブリザドチョーカー	1000
サンダーレット	1000
エルフィンバンダナ	1000
風のうちわ	1000

コレクションボーナスを獲得することで入荷される商品(合成素材)

※各合成素材を「必要数」の欄の数以上モーグリに渡すと、その合成素材が入荷される

商品	価格	必要数
燃え上がるかけら	100	30
燃え上がるしずく	200	25
燃え上がる魔石	300	20
凍てつくかけら	100	30
凍てつくしずく	200	25
凍てつく魔石	300	20
とどろくかけら	100	30
とどろくしずく	200	25
とどろく魔石	300	20
透きとおるかけら	100	30
透きとおるしずく	200	25
透きとおる魔石	300	20
力のかけら	100	30
力のしずく	200	25
力の魔石	300	20

商品	価格	必要数
うごめくかけら	100	30
うごめくしずく	200	25
うごめく魔石	300	20
はざまのかけら	100	30
はざまのしずく	200	25
はざまの魔石	300	20
たそがれのかけら	100	30
たそがれのしずく	200	25
たそがれの魔石	300	20
邪気のかけら	100	30
邪気のしずく	200	25
邪気の魔石	300	20
うるおいのかけら	100	30
うるおいのしずく	200	25
うるおいの魔石	300	20

アイテム解説 4



合成



合成には、アイテムを作る「アイテム合成」と、キーブレードの性能を上げる「キーブレード強化」がある。どちらも合成素材が必要なので、各地で集めておきたい。

手に入れた合成素材はモーグリショップに預けよう

モーグリショップを訪れて「合成」を選ぶと、下の表の合成メニューが表示されるとともに、持っている合成素材をまとめてショップに預けられる。合成を行なう場合は、つづけて合成メニューの「アイテム合成」や「キーブレード強化」の項目を選択しよう。なお、いろいろな合成素材をモーグリに渡すことでコレクションボーナス（→P.563）を獲得できるので、こまめにショップに立ち寄るといい。

合成メニューで選べる項目

項目	解説	詳細
アイテム合成	預けた合成素材を消費してアイテムを作り出す	P.554
キーブレード強化（※1）	預けた合成素材を消費してキーブレードを強化する	P.556
フォトミッション（※1）	新たなアイテムを作れるようになる課題を確認する	P.560
コレクションボーナス	集めた合成素材に応じて得られるボーナスを確認する	P.563
合成素材リスト	現在ショップに預けている合成素材を確認する	（下記参照）

※1……特定の時期から表示される



⬆合成メニューの右側には、「クリエイトログ」（下の表を参照）も表示される。

クリエイトログの項目

項目	意味	最大数
合成したアイテム	アイテム合成で作ったアイテムの種類	88
フォトミッション達成数（※1）	クリアしたフォトミッションの数	20
コレクションボーナス達成数	獲得したコレクションボーナスの数	78

※数が表内の「最大数」に達した項目には、「COMPLETE」のマークが表示される

預けた素材は合成素材リストで確認できる

モーグリショップに預けている合成素材を確認したいときは、合成メニューの「合成素材リスト」を選ぼう。合成素材リストの「所持数」の欄に、現在モーグリショップに預けている数が表示される。ちなみに、モーグリショップに預けられる合成素材の数は各999個が上限。超過分はソラの手元に残るようになっており、預けられずに消えたりはしない。



⬅各合成素材についている星型のアイコンは、右の表の分類を表す。



⬆合成素材リストに並ぶのは、1個以上預けているもののみ。使い切った合成素材は一覧に表示されない。

合成素材リストのアイコン

アイコン	合成素材の種類	アイコン	合成素材の種類
☆	○○のかけら	☆	○○の魔石
☆	○○のしずく	☆	○○の結晶、その他の合成素材

Index

アイテム合成でさまざまなアイテムを作ろう

合成メニューの「アイテム合成」では、モーグリショップに預けている合成素材をもとにアイテムを作り出せる。合成で作れるアイテムの種類は右記の条件を満たすことで増えていき、最終的には下の表にある88種類ものアイテムを作れるようになるのだ。

作れるアイテムの種類が増える条件

- フォトミッション(→P.560)をクリアする
- 特定のコレクションボーナス(→P.563)を獲得する



←合成時の操作は買い物のときと同じ。複数まとめて作ることもできる。



←合成で作れるアイテムには、強力な効果が得られる装備品も多い。

アイテム合成リスト

※赤色の太字は、アイテム合成でしか入手できないものであることを示す(2019年1月25日時点)
※ フォト ……フォトミッションをクリアすると作れるようになる(対応するフォトミッションのNo.を併記)、
素材 ……合成素材を○種類集めてコレクションボーナスを獲得すると作れるようになる(○に入る数字を併記)

合成で作るアイテム	条件	必要な合成素材
メガポーション	素材 12種	透きとおるかけら×3、うるおいのかけら×3、力のかけら×3、満たされるしずく×1
エーテル	(なし)	みなぎるかけら×2、とどろくかけら×2、うごめくかけら×2
ハイエーテル	素材 12種	みなぎるしずく×3、とどろくしずく×3、うごめくしずく×3、満たされるかけら×1
メガエーテル	素材 20種	みなぎるしずく×3、とどろくしずく×3、うごめくしずく×3、満たされる魔石×1
フォーカスリカバー	素材 20種	燃え上がるかけら×3、とどろくかけら×3、透きとおるかけら×3、満たされるかけら×1
ハイフォーカスリカバー	素材 32種	燃え上がるしずく×3、とどろくしずく×3、透きとおるしずく×3、満たされるしずく×1
エリクサー	素材 42種	みなぎる結晶×3、凍てつく魔石×2、邪気のしずく×2、邪気のかけら×2、満たされる魔石×2
ラストエリクサー	素材 50種	みなぎる結晶×3、凍てつく結晶×2、邪気の結晶×2、邪気の魔石×2、満たされる結晶×2
パワーアップ	素材 22種	みなぎる魔石×5、うるおいの結晶×2、力の結晶×2、うごめく結晶×2、満たされる結晶×1
マジックアップ	素材 22種	みなぎる魔石×5、燃え上がる結晶×2、凍てつく結晶×2、とどろく結晶×2、満たされる結晶×1
ガードアップ	素材 22種	みなぎる魔石×5、透きとおる結晶×2、たそがれの結晶×2、邪気の魔石×2、満たされる結晶×1
APアップ	素材 8種	みなぎるしずく×3、はざまのかけら×3、たそがれのかけら×3、満たされるしずく×1、満たされるかけら×2
アルテマウェポン	素材 58種	オリハルコン×7、みなぎる結晶×2、透きとおる結晶×2、力の結晶×2
バトルメイス+	素材 18種	ミスリルのしずく×2、フローライト×1、力の魔石×1、満たされるかけら×1
スターグローブ+	素材 42種	ミスリルの結晶×2、エレクトラム×1、とどろく魔石×2、力の魔石×2、満たされるしずく×1
ハートレスメイス	素材 48種	幻想の結晶×1、ダマスカス×2、うごめく結晶×1、うごめく魔石×2
ハートレスメイス+	素材 52種	幻想の結晶×1、ダマスカス×2、うごめく結晶×1、うごめく魔石×2、満たされる魔石×2
セイヴザクイーン	素材 55種	オリハル×1、凍てつく結晶×1、透きとおる結晶×1、うるおいの結晶×1
セイヴザクイーン+	素材 58種	オリハル×1、凍てつく結晶×1、透きとおる結晶×1、うるおいの結晶×1、満たされる結晶×1
クロックギア+	素材 18種	ミスリルのしずく×2、フローライト×1、透きとおる魔石×1、満たされるかけら×1
イージスの盾+	素材 42種	ミスリルの魔石×2、アダマント×1、凍てつく魔石×2、力の魔石×2、満たされるしずく×1
ノーバディガード	素材 48種	陽炎の結晶×1、ダマスカス×2、はざまの魔石×2、たそがれの魔石×2
ノーバディガード+	素材 52種	陽炎の結晶×1、ダマスカス×2、はざまの魔石×2、たそがれの魔石×2、満たされる魔石×2
セイヴザキング	素材 55種	オリハル×1、燃え上がる結晶×1、とどろく結晶×1、力の結晶×1
セイヴザキング+	素材 58種	オリハル×1、燃え上がる結晶×1、とどろく結晶×1、力の結晶×1、満たされる結晶×1
バスターバンド	素材 45種	ミスリルの結晶×2、みなぎる結晶×1、みなぎる魔石×2、たそがれの魔石×2
バスターバンド+	素材 50種	ミスリルの結晶×2、みなぎる結晶×1、みなぎる魔石×2、たそがれの魔石×2、満たされる魔石×1
ファイアバングル	素材 2種	ミスリルのかけら×3、燃え上がるしずく×2、燃え上がるかけら×5
ファイラバングル	素材 10種	ミスリルのしずく×3、燃え上がるしずく×2、燃え上がるかけら×5、満たされるかけら×1
ファイガバングル	素材 25種	ミスリルの魔石×3、燃え上がる魔石×2、燃え上がるしずく×5



合成で作るアイテム	条件	必要な合成素材
ファイガンバングル	素材 38種	ミスリルの結晶×3、燃え上がる魔石×2、燃え上がるしずく×5、満たされるしずく×1
ファイアチェーン	フォト No.8	オリハル×1、燃え上がるしずく×3、邪気のしずく×1、邪気のかけら×2
ブリザドチョーカー	素材 4種	ミスリルのかけら×3、凍てつくしずく×2、凍てつくかけら×5
ブリザラチョーカー	素材 10種	ミスリルのしずく×3、凍てつくしずく×2、凍てつくかけら×5、満たされるかけら×1
ブリザガチョーカー	素材 25種	ミスリルの魔石×3、凍てつく魔石×2、凍てつくしずく×5
ブリザガンチョーカー	素材 38種	ミスリルの結晶×3、凍てつく魔石×2、凍てつくしずく×5、満たされるしずく×1
ブリザドチェーン	フォト No.12	オリハル×1、凍てつくしずく×3、邪気のしずく×1、邪気のかけら×2
サンダーレット	素材 4種	ミスリルのかけら×3、とどろくしずく×2、とどろくかけら×5
サンダラレット	素材 10種	ミスリルのしずく×3、とどろくしずく×2、とどろくかけら×5、満たされるかけら×1
サンダガレット	素材 25種	ミスリルの魔石×3、とどろく魔石×2、とどろくしずく×5
サンダガンレット	素材 38種	ミスリルの結晶×3、とどろく魔石×2、とどろくしずく×5、満たされるしずく×1
サンダーチェーン	フォト No.9	オリハル×1、とどろくしずく×3、邪気のしずく×1、邪気のかけら×2
シャドウアンクル	素材 2種	ミスリルのかけら×3、うごめくしずく×2、うごめくかけら×5
ダークカラーアンクル	素材 15種	ミスリルのしずく×3、うごめくしずく×2、うごめくかけら×5、満たされるかけら×1
ミッドナイトアンクル	素材 28種	ミスリルの魔石×3、うごめく魔石×2、うごめくしずく×5
カオスアンクル	素材 40種	ミスリルの結晶×3、うごめく魔石×2、うごめくしずく×5、満たされるしずく×1
ダークチェーン	フォト No.19	オリハル×1、うごめくしずく×3、邪気のしずく×1、邪気のかけら×2
エルフィンバンダナ	素材 4種	ミスリルのかけら×3、うるおいのしずく×2、うるおいのかけら×5
ディバインバンダナ	素材 28種	ミスリルの魔石×3、うるおいの魔石×2、うるおいのしずく×5
アクアロザリー	フォト No.18	オリハル×1、うるおいのしずく×3、邪気のしずく×1、邪気のかけら×2
風のうちわ	素材 8種	ミスリルのかけら×3、透きとおるしずく×2、透きとおるかけら×5
嵐のうちわ	素材 28種	ミスリルの魔石×3、透きとおる魔石×2、透きとおるしずく×5
エアロブレス	フォト No.17	オリハル×1、透きとおるしずく×3、邪気のしずく×1、邪気のかけら×2
アクリシオス	素材 40種	ミスリルの結晶×3、燃え上がる結晶×1、凍てつく結晶×1、とどろく結晶×1
アクリシオス+	素材 50種	ミスリルの結晶×3、燃え上がる結晶×1、凍てつく結晶×1、とどろく結晶×1、満たされる魔石×1
コズミックチェーン	素材 55種	オリハル×1、透きとおる結晶×1、うるおいの結晶×1、うごめく結晶×1、満たされる結晶×1
プチリボン	フォト No.20	オリハル×2、邪気の結晶×1、はざまの結晶×1、満たされる結晶×1、満たされるかけら×3
ファイアマンロゼット	フォト No.1	ミスリルのしずく×2、みなぎるかけら×2、燃え上がるかけら×6
アンブレラロゼット	フォト No.2	ミスリルのしずく×2、みなぎるかけら×2、うるおいのかけら×6
マスクロゼット	フォト No.3	ミスリルのしずく×2、みなぎるかけら×2、透きとおるかけら×6
スノーロゼット	フォト No.13	ミスリルのしずく×2、みなぎるかけら×2、凍てつくかけら×6
ラバーロゼット	フォト No.11	ミスリルのしずく×2、みなぎるかけら×2、とどろくかけら×6
アビリティリング+	素材 2種	ミスリルのかけら×2、透きとおるかけら×6
テクニカルリング+	素材 12種	ミスリルのしずく×2、透きとおるしずく×6
スキルリング+	素材 18種	ミスリルの魔石×2、透きとおる魔石×6
コズミックリング	フォト No.4	ミスリルの結晶×2、透きとおる魔石×3、力の魔石×3、満たされる魔石×2
ファントムリング	素材 35種	ミスリルの結晶×2、力の魔石×1、力のしずく×3
オリハルリング	素材 45種	オリハル×1、力の結晶×1、力の魔石×3
ソーサラーリング	素材 35種	ミスリルの結晶×2、邪気の魔石×1、邪気のしずく×3
ワイズリング	素材 45種	オリハル×1、邪気の結晶×1、邪気の魔石×3
ソルジャーピアス	フォト No.5	ミスリルのしずく×2、力のしずく×3、力のかけら×6
フェンサーピアス	フォト No.14	ミスリルの魔石×3、力の魔石×3、力のしずく×6
マジシャンピアス	フォト No.6	ミスリルのしずく×2、燃え上がるしずく×3、とどろくしずく×3、うるおいのしずく×3
スレイヤーピアス	フォト No.15	ミスリルの魔石×3、燃え上がる魔石×3、とどろく魔石×3、うるおいの魔石×3
ムーンアミュレット	フォト No.7	ミスリルのしずく×2、力のしずく×3、うごめくしずく×3
スターチャーム	フォト No.16	ミスリルの魔石×3、力の魔石×3、うごめく魔石×3
ドローリング	フォト No.10	ミスリルのかけら×3、力のかけら×5、はざまのしずく×1、たそがれのしずく×1
燃え上がる結晶	素材 30種	みなぎる結晶×1、燃え上がる魔石×2、燃え上がるしずく×3、燃え上がるかけら×5
凍てつく結晶	素材 30種	みなぎる結晶×1、凍てつく魔石×2、凍てつくしずく×3、凍てつくかけら×5
とどろく結晶	素材 30種	みなぎる結晶×1、とどろく魔石×2、とどろくしずく×3、とどろくかけら×5
透きとおる結晶	素材 32種	みなぎる結晶×1、透きとおる魔石×2、透きとおるしずく×3、透きとおるかけら×5
力の結晶	素材 30種	みなぎる結晶×1、力の魔石×2、力のしずく×3、力のかけら×5
うごめく結晶	素材 35種	みなぎる結晶×1、うごめく魔石×2、うごめくしずく×3、うごめくかけら×5
ミスリルのかけら	素材 6種	はざまのかけら×1、たそがれのかけら×1
ミスリルのしずく	素材 15種	はざまのしずく×1、たそがれのしずく×1
ミスリルの魔石	素材 32種	はざまの魔石×1、たそがれの魔石×1
ミスリルの結晶	素材 42種	はざまの結晶×1、たそがれの結晶×1
うるおいの結晶	素材 32種	みなぎる結晶×1、うるおいの魔石×2、うるおいのしずく×3、うるおいのかけら×5

キーブレード強化でキーブレードの性能を上げられる

オリンポスをクリアすると、キーブレード強化が可能になる。それぞれのキーブレードには0～10の「強化レベル」(右記参照)があり、合成素材を使って強化レベルを上げれば、攻撃力や魔法力が上昇したりアビリティが追加されたりするのだ。性能の上がりかたや必要な合成素材は、下の表のようにキーブレードごとに異なっている。

強化レベルの特徴

- 王冠の数で表される(下の写真を参照)
- キーブレードごとに初期値が異なる
- キーブレード強化を行なうたびに1ずつ上がる
- 10になった武器は、それ以上強化できない(アルテマウェポンは最初から10)

「キーブレード強化」の画面の見かた

キーブレードの選択
持っているキーブレードのキーチェーンの飾りが表示され、方向キーか左スティックの左右で切りかえることで、強化するキーブレードを選べる。

強化レベル
王冠の数が現在のレベルを表し、キーブレード強化をするたびに王冠が増えていく。

選択中のキーブレード



性能の変化
矢印の右側の青い数字が強化後の性能。アビリティが追加される場合は、その名前も表示される。

必要素材／必要個数
強化レベルをつぎのレベルにするために必要な合成素材の種類と数。

ストック
各素材をモーグリショップに預けている数。

キーブレード強化による各武器の性能の変化

※前のレベルから上昇する数値や追加されるアビリティは、赤色の太字で記載している

キングダムチェーン(→P.570)

強化レベル	攻撃力	魔法力	アビリティ	つぎのレベルにするために必要な合成素材
初期 0	4	3	ドロー	フローライト×1、みなぎるかけら×2
1	4	**4**		フローライト×1、みなぎるかけら×3
2	**5**	4		フローライト×1、みなぎるかけら×4
3	5	**5**		ダマスカス×1、みなぎるしずく×1
4	**6**	5	ドロー、**シチュエーションタイム**	ダマスカス×1、みなぎるしずく×2
5	6	**6**		ダマスカス×1、みなぎるしずく×3
6	**7**	6		アダマント×1、みなぎる魔石×1
7	7	**7**		アダマント×1、みなぎる魔石×2
8	**8**	7		アダマント×1、みなぎる魔石×3
9	8	**8**		エレクトラム×1、みなぎる結晶×1
最大 10	**9**	8		――

ヒーローズオリジン(→P.570)

強化レベル	攻撃力	魔法力	アビリティ	つぎのレベルにするために必要な合成素材
初期 0	5	2	ディフェンダー	フローライト×1、みなぎるかけら×2
1	**6**	2		フローライト×1、みなぎるかけら×3
2	6	**3**		フローライト×1、みなぎるかけら×4
3	**7**	3		ダマスカス×1、みなぎるしずく×1
4	7	**4**	**シチュエーションタイム**、ディフェンダー	ダマスカス×1、みなぎるしずく×1、とどろくしずく×1
5	**8**	4		ダマスカス×1、みなぎるしずく×1、とどろくしずく×2
6	8	**5**		アダマント×1、みなぎる魔石×1
7	**9**	5		アダマント×1、みなぎる魔石×1、とどろく魔石×1
8	9	**6**		アダマント×1、みなぎる魔石×1、とどろく魔石×2
9	**10**	6		エレクトラム×1、みなぎる結晶×1、とどろく結晶×1
最大 10	10	**7**		――

シューティングスター(→P.570)

強化レベル	攻撃力	魔法力	アビリティ	つぎのレベルにするために必要な合成素材
初期 0	3	5	マジックドロー	フローライト×1、みなぎるかけら×2
1	3	6		フローライト×1、みなぎるかけら×3
2	4	6		フローライト×1、みなぎるかけら×4
3	4	7		ダマスカス×1、みなぎるしずく×1
4	5	7	マジックドロー、**シチュエーションタイム**	ダマスカス×1、みなぎるしずく×1、うごめくしずく×1
5	5	8		ダマスカス×1、みなぎるしずく×1、うごめくしずく×2
6	6	8		アダマント×1、みなぎる魔石×1
7	6	9		アダマント×1、みなぎる魔石×1、うごめく魔石×1
8	7	9		アダマント×1、みなぎる魔石×1、うごめく魔石×2
9	7	10		エレクトラム×1、みなぎる結晶×1、うごめく結晶×1
最大 10	8	10		―

ファボデピュティ(→P.570)

強化レベル	攻撃力	魔法力	アビリティ	つぎのレベルにするために必要な合成素材
初期 1	6	3	ラックアップ	フローライト×1、みなぎるかけら×3
2	6	4		フローライト×1、みなぎるかけら×4
3	7	4		ダマスカス×1、みなぎるしずく×1
4	7	5	ラックアップ、**シチュエーションタイム**	ダマスカス×1、みなぎるしずく×1、力のしずく×1
5	8	5		ダマスカス×1、みなぎるしずく×1、力のしずく×2
6	8	6		アダマント×1、みなぎる魔石×1
7	9	6		アダマント×1、みなぎる魔石×1、力の魔石×1
8	9	7		アダマント×1、みなぎる魔石×1、力の魔石×2
9	10	7		エレクトラム×1、みなぎる結晶×1、力の結晶×1
最大 10	10	8		―

エバーアフター(→P.570)

強化レベル	攻撃力	魔法力	アビリティ	つぎのレベルにするために必要な合成素材
初期 1	2	7	リーフベール	フローライト×1、みなぎるかけら×3
2	3	7		フローライト×1、みなぎるかけら×4
3	3	8		ダマスカス×1、みなぎるしずく×1
4	4	8	リーフベール、**エアロガン**	ダマスカス×1、みなぎるしずく×1、透きとおるしずく×1
5	4	9		ダマスカス×1、みなぎるしずく×1、透きとおるしずく×2
6	5	9		アダマント×1、みなぎる魔石×1
7	5	10		アダマント×1、みなぎる魔石×1、透きとおる魔石×1
8	6	10		アダマント×1、みなぎる魔石×1、透きとおる魔石×2
9	6	11		エレクトラム×1、みなぎる結晶×1、透きとおる結晶×1
最大 10	7	11	リーフベール、**エアロアップ**、エアロガン	―

ハッピーギア(→P.570)

強化レベル	攻撃力	魔法力	アビリティ	つぎのレベルにするために必要な合成素材
初期 2	7	3	フォーカスコンバータ	フローライト×1、みなぎるかけら×4
3	8	3		ダマスカス×1、みなぎるしずく×1
4	8	4		ダマスカス×1、みなぎるしずく×1、邪気のしずく×1
5	9	4		ダマスカス×1、みなぎるしずく×1、邪気のしずく×2
6	9	5	フォーカスコンバータ、**フルMPバースト**	アダマント×1、みなぎる魔石×1
7	10	5		アダマント×1、みなぎる魔石×1、邪気の魔石×1
8	10	6		アダマント×1、みなぎる魔石×1、邪気の魔石×2
9	11	6		エレクトラム×1、みなぎる結晶×1、邪気の結晶×1
最大 10	11	7		―

クリスタルスノウ(→P.571)

強化レベル	攻撃力	魔法力	アビリティ	つぎのレベルにするために必要な合成素材
初期 2	4	7	フリーズガード	フローライト×1、みなぎるかけら×4
3	4	8		ダマスカス×1、みなぎるしずく×1
4	5	8		ダマスカス×1、みなぎるしずく×1、凍てつくしずく×1
5	5	9		ダマスカス×1、みなぎるしずく×1、凍てつくしずく×2
6	6	9		アダマント×1、みなぎる魔石×1
7	6	10		アダマント×1、みなぎる魔石×1、凍てつく魔石×1
8	7	10		アダマント×1、みなぎる魔石×1、凍てつく魔石×2
9	7	11	**ブリザドアップ**、フリーズガード	エレクトラム×1、みなぎる結晶×1、凍てつく結晶×1
最大 10	8	11		―

ハニートレンタ(→P.571)

強化レベル	攻撃力	魔法力	アビリティ	つぎのレベルにするために必要な合成素材
初期 3	6	5	ハーベスト	ダマスカス×1、みなぎるしずく×1、たそがれのしずく×1
4	6	6		ダマスカス×1、みなぎるしずく×1、たそがれのしずく×2
5	7	6		ダマスカス×1、みなぎる魔石×1
6	7	7	ハーベスト、**シチュエーションタイム**	アダマント×1、みなぎる魔石×1、たそがれの魔石×1
7	8	7		アダマント×1、みなぎる魔石×1、たそがれの魔石×2
8	8	8		アダマント×1、みなぎる結晶×1
9	9	8		エレクトラム×1、みなぎる結晶×1、たそがれの結晶×1
最大 10	9	9		—

ナノギア(→P.571)

強化レベル	攻撃力	魔法力	アビリティ	つぎのレベルにするために必要な合成素材
初期 3	7	5	スタンガード	ダマスカス×1、みなぎるしずく×1、力のしずく×1
4	7	6		ダマスカス×1、みなぎるしずく×1、透きとおるしずく×2
5	8	6		ダマスカス×1、みなぎる魔石×1
6	8	7	**シチュエーションタイム**、スタンガード	アダマント×1、みなぎる魔石×1、力の魔石×1
7	9	7		アダマント×1、みなぎる魔石×1、透きとおる魔石×2
8	9	8		アダマント×1、みなぎる結晶×1、力の結晶×1
9	10	8		エレクトラム×1、みなぎる結晶×1、透きとおる結晶×1
最大 10	10	9		—

ラダーオブフェイト(→P.571)

強化レベル	攻撃力	魔法力	アビリティ	つぎのレベルにするために必要な合成素材
初期 3	8	5	ウォタガン	ダマスカス×1、みなぎるしずく×1、うるおいのしずく×1
4	8	6		ダマスカス×1、みなぎるしずく×1、うるおいのしずく×2
5	9	6		ダマスカス×1、みなぎる魔石×1
6	9	7	**シチュエーションタイム**、ウォタガン	アダマント×1、みなぎる魔石×1、うるおいの魔石×1
7	10	7		アダマント×1、みなぎる魔石×1、うるおいの魔石×2
8	10	8		アダマント×1、みなぎる結晶×1
9	11	8		エレクトラム×1、みなぎる結晶×1、うるおいの結晶×1
最大 10	11	9		—

スターライト(→P.571)

強化レベル	攻撃力	魔法力	アビリティ	つぎのレベルにするために必要な合成素材
初期 0	4	4	MPヘイスト	フローライト×1、みなぎるかけら×2
1	4	5		フローライト×1、みなぎるかけら×3
2	5	5		フローライト×1、みなぎるかけら×4
3	5	6		ダマスカス×1、みなぎるしずく×1
4	6	6	MPヘイスト、**シチュエーションタイム**	ダマスカス×1、みなぎるしずく×2
5	6	7		ダマスカス×1、みなぎるしずく×3
6	7	7		アダマント×1、みなぎる魔石×1
7	7	8		アダマント×1、みなぎる魔石×2
8	8	8		アダマント×1、みなぎる魔石×3
9	8	9		エレクトラム×1、みなぎる結晶×1
最大 10	9	9		—

グランシェフ(→P.571)

強化レベル	攻撃力	魔法力	アビリティ	つぎのレベルにするために必要な合成素材
初期 2	5	7	ウィザードスター	フローライト×1、みなぎるしずく×1
3	5	8	ウィザードスター、**カリスマシェフ**	ダマスカス×1、みなぎるしずく×1、燃え上がるしずく×1
4	6	8		ダマスカス×1、みなぎるしずく×1、燃え上がるしずく×2
5	6	9		ダマスカス×1、みなぎる魔石×1
6	7	9		アダマント×1、みなぎる魔石×1、燃え上がる魔石×1
7	7	10		アダマント×1、みなぎる魔石×1、燃え上がる魔石×2
8	8	10		アダマント×1、みなぎる結晶×1
9	8	11		エレクトラム×1、みなぎる結晶×1、燃え上がる結晶×1
最大 10	9	11		—

クラシックノーツ(→P.572)

強化レベル	攻撃力	魔法力	アビリティ	つぎのレベルにするために必要な合成素材
初期 0	6	9	MPヘイスト	フローライト×1、みなぎるかけら×3
1	6	10		フローライト×1、みなぎるかけら×4
2	7	10		フローライト×1、みなぎるしずく×1
3	7	11		ダマスカス×1、みなぎるしずく×1、はざまのしずく×1
4	8	11		ダマスカス×1、みなぎるしずく×1、はざまのしずく×2
5	8	12		ダマスカス×1、みなぎる魔石×1
6	9	12	MPヘイスト、**MPヘイスト**	アダマント×1、みなぎる魔石×1、はざまの魔石×1
7	9	13		アダマント×1、みなぎる魔石×1、はざまの魔石×2
8	10	13		アダマント×1、みなぎる結晶×1
9	10	14	MPヘイスト、MPヘイスト、**MPヘイスト**	エレクトラム×1、みなぎる結晶×1、はざまの結晶×1
最大 10	11	14		—

アルテマウェポン(→P.572)

強化レベル	攻撃力	魔法力	アビリティ	つぎのレベルにするために必要な合成素材
初期 最大 10	13	13	コンボアップ、エアコンボアップ、シチュエーションアップ	(最初から最大レベルになっている)

ミッドナイトブルー(→P.572)

※本作のPlayStation 4 ダウンロード版の早期購入特典(※1)

強化レベル	攻撃力	魔法力	アビリティ	つぎのレベルにするために必要な合成素材
初期 0	4	4	ブリザドアップ、ブリザガン	フローライト×1、みなぎるかけら×2
1	4	5		フローライト×1、みなぎるかけら×3
2	5	5		フローライト×1、みなぎるかけら×4
3	5	6		ダマスカス×1、みなぎるしずく×1
4	6	6	ブリザドアップ、**シチュエーションタイム**、ブリザガン	ダマスカス×1、みなぎるしずく×2
5	6	7		ダマスカス×1、みなぎるしずく×3
6	7	7		アダマント×1、みなぎる魔石×1
7	7	8		アダマント×1、みなぎる魔石×2
8	8	8		アダマント×1、みなぎる魔石×3
9	8	9		エレクトラム×1、みなぎる結晶×1
最大 10	9	9		—

ファントムグリーン(→P.572)

※本作のXbox One ダウンロード版の早期購入特典(※1)

強化レベル	攻撃力	魔法力	アビリティ	つぎのレベルにするために必要な合成素材
初期 0	4	4	サンダーアップ、サンダガン	フローライト×1、みなぎるかけら×2
1	4	5		フローライト×1、みなぎるかけら×3
2	5	5		フローライト×1、みなぎるかけら×4
3	5	6		ダマスカス×1、みなぎるしずく×1
4	6	6	サンダーアップ、**シチュエーションタイム**、サンダガン	ダマスカス×1、みなぎるしずく×2
5	6	7		ダマスカス×1、みなぎるしずく×3
6	7	7		アダマント×1、みなぎる魔石×1
7	7	8		アダマント×1、みなぎる魔石×2
8	8	8		アダマント×1、みなぎる魔石×3
9	8	9		エレクトラム×1、みなぎる結晶×1
最大 10	9	9		—

ドーンティルダスク(→P.572)

※本作のセブンネットショッピングなどでの購入特典(数量限定)

強化レベル	攻撃力	魔法力	アビリティ	つぎのレベルにするために必要な合成素材
初期 0	4	4	ファイアアップ、ファイガン	フローライト×1、みなぎるかけら×2
1	4	5		フローライト×1、みなぎるかけら×3
2	5	5		フローライト×1、みなぎるかけら×4
3	5	6		ダマスカス×1、みなぎるしずく×1
4	6	6	ファイアアップ、**シチュエーションタイム**、ファイガン	ダマスカス×1、みなぎるしずく×2
5	6	7		ダマスカス×1、みなぎるしずく×3
6	7	7		アダマント×1、みなぎる魔石×1
7	7	8		アダマント×1、みなぎる魔石×2
8	8	8		アダマント×1、みなぎる魔石×3
9	8	9		エレクトラム×1、みなぎる結晶×1
最大 10	9	9		—

※1……2019年2月28日現在、早期購入特典は終了している

Index
アイテムの基礎知識
料理
ショップ
合成
アイテムリスト
モグメダル
バトルアイテム
キャンプアイテム
料理
武器(ソラ用)
武器(ドナルド用)
武器(グーフィー用)
武器(その他)
防具
アクセサリー
食材
合成素材
キーアイテム

フォトミッションをクリアすると新たな合成が可能に

フォトミッションとは、モーグリが見たがっているさまざまなものを写真に撮る課題のことで、写真撮影(→P.200)が可能になった時点から挑戦できる。ショップでモーグリのメッセージやヒントが見られるので、それを参考に写真を撮りに行こう。撮影すればクリアとなり、写真からひらめきを得たモーグリが新たなアイテムを合成で作れるようになる。



←撮影後はチェックマークがつき、合成可能になったものが表示される。

フォトミッションリスト

※No.は、「フォトミッション」の画面での並び順をもとに本書で独自につけたもの　※出題前に撮影していた場合は、出題された時点でクリアとなる

No.1 怒ると暴れだして手がつけられないクポ！

出題される時期　写真撮影(→P.200)が可能になったあと

クリア時に作れるようになるもの　ファイアマンロゼット

撮影対象　フレイムコア



←写真撮影が可能になったのち、オリンポスのテーベ／丘に着陸して階段を下りれば、すぐに撮影できる。

No.2 自由自在に水を操ってやっかいクポ！

出題される時期　写真撮影(→P.200)が可能になったあと

クリア時に作れるようになるもの　アンブレラロゼット

撮影対象　ウォーターコア



←キングダム・オブ・コロナをクリアしたあとは、ラプンツェルと水遊びをした森／丘陵の池などに出現。

No.3 フワフワな見た目にだまされちゃいけないクポ！

出題される時期　トワイライトタウンをクリアしたあと

クリア時に作れるようになるもの　マスクロゼット

撮影対象　パフリーダー



←キングダム・オブ・コロナの森／丘陵に現れる。バトル中に形態が変わるが、どれを撮影してもいい。

No.4 英雄の像は修理中クポ！

出題される時期　トワイライトタウンをクリアしたあと

クリア時に作れるようになるもの　コズミックリング

撮影対象　ヘラクレスの像



←オリンポスのテーベ／市民広場に着陸すれば、像は目の前。正面に移動して撮らなくてもクリアできる。

No.5 ドカンとロボゴリラが飛び出してきたクポ！

出題される時期　トイボックスでギャラクシー トイズを訪れたあと

クリア時に作れるようになるもの　ソルジャーピアス

撮影対象　「BEASTS&BUGS」の立体ディスプレイ



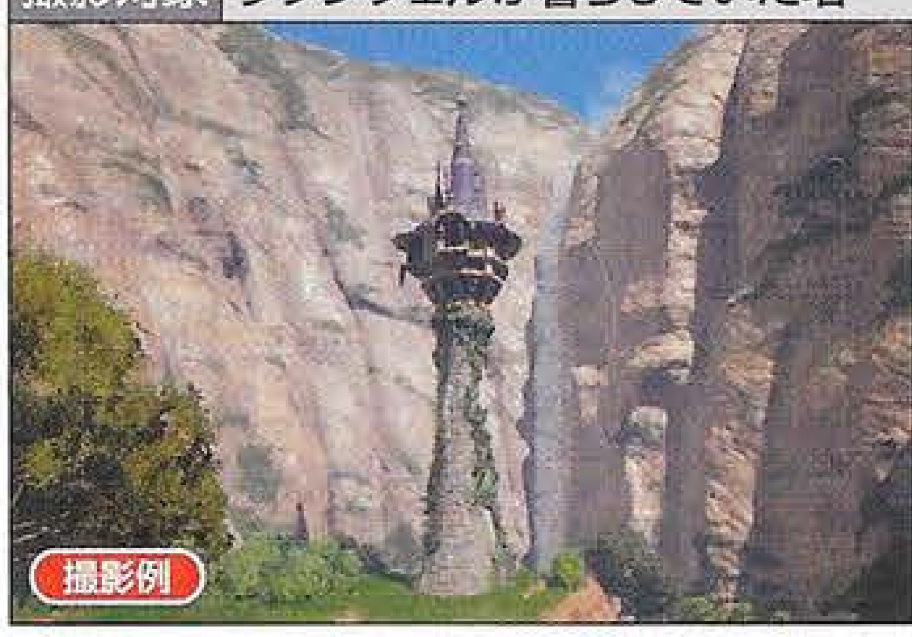
←トイボックスのギャラクシー トイズの2階にあるキャラクターグッズコーナーの奥に飾られている。

No.6 森の奥にひっそりとたたずむ塔クポ！

出題される時期　キングダム・オブ・コロナでラプンツェルの塔を見たあと

クリア時に作れるようになるもの　マジシャンピアス

撮影対象　ラプンツェルが暮らしていた塔



←キングダム・オブ・コロナの森で撮影しよう。目安として、塔の半分以上を写真に収める必要がある。



No.7 お祭り楽しそうクポ！

出題される時期 キングダム・オブ・コロナでコロナの町を訪れたあと

クリア時に作れるようになるもの ムーンアミュレット

撮影対象 お祭りの様子



⬅コロナの町／大通りで、大勢の人たちがお祭りに集まってにぎわっている様子を撮影すればクリア。

No.8 名工を支える神聖な炎クポ！

出題される時期 トイボックスとキングダム・オブ・コロナをクリアしたあと

クリア時に作れるようになるもの ファイアチェーン

撮影対象 神々の工房の炎



⬅オリンポスの天界／回廊に着陸して、騎士の盾＋を入手できる鍛冶工房(→P.231)を訪れ、炎を撮ろう。

No.9 天界の王は英雄のお父さんクポ！

出題される時期 トイボックスとキングダム・オブ・コロナをクリアしたあと

クリア時に作れるようになるもの サンダーチェーン

撮影対象 ゼウス



⬅オリンポスの天界／天の頂に行けば会える。ちなみに、この課題は意外な方法でもクリア可能(→P.676)。

No.10 夕暮れの路面電車は雰囲気バッチリクポ！

出題される時期 トイボックスとキングダム・オブ・コロナをクリアしたあと

クリア時に作れるようになるもの ドローリング

撮影対象 路面電車



⬅トワイライトタウンの街の一角／トラム広場を周回している路面電車を撮影すれば、クリアとなる。

No.11 黄色いスーツの働き者クポ！

出題される時期 モンストロポリスで発電所内を少し進み、ヘリコプターからCDA隊員が登場したあと

クリア時に作れるようになるもの ラバーロゼット

撮影対象 CDA隊員



⬅物語中はイベントシーンにしか登場しないが、ワールドクリア後なら発電所／タンクヤードなどにいる。

No.12 氷でできたお城なんて信じられないクポ！

出題される時期 アレンデールを訪れたあと

クリア時に作れるようになるもの ブリザドチェーン

撮影対象 氷の城



⬅北の山／尾根を訪れ、エルサが作り出した城を撮影しよう。少し離れた位置から撮っても問題ない。

No.13 しゃべって歩く雪だるまクポ！

出題される時期 アレンデールでオラフ、アナ、クリストフ、スヴェンと出会ったあと

クリア時に作れるようになるもの スノーロゼット

撮影対象 オラフ



⬅ワールドクリア前は撮れる時期がかぎられるが(→P.676)、クリア後なら氷の城の前でいつでも会える。

No.14 クポ？ どこかで会ったことがあるクポ!?

出題される時期 モンストロポリスとアレンデールをクリアしたあと

クリア時に作れるようになるもの フェンサーピアス

撮影対象 大きなサボテンダー？



⬅トイボックスのギャラクシー トイズの3階にあるキッズ スペースで、サボテンダー型の足場を撮ろう。

Index

No. 15 ずーっと畑を見守ってくれてるクポ！

出題される時期 100エーカーの森を訪れたあと

クリア時に作れるようになるもの スレイヤーピアス

撮影対象 畑のカカシ



⬅100エーカーの森に行けば、すぐに見つけられるだろう。なお、裏側から撮るとクリアにならない。

No. 16 一番星みーつけたクポ！

出題される時期 サンフランソウキョウで中心街を訪れたあと

クリア時に作れるようになるもの スターチャーム

撮影対象 都会の一番星



⬅夜の中心街で空を見上げると、ひとつだけ輝いている星がある。高層ビルの上にのぼれば見つけやすい。

No. 17 空を泳ぐのは気持ちよさそうクポ！

出題される時期 サンフランソウキョウで中心街を訪れたあと

クリア時に作れるようになるもの エアロブレス

撮影対象 青空を泳ぐ鯉のぼり



⬅中心街の北～中央エリアの高層ビルにのぼって撮ろう。青空が見える昼にのみ、クリア条件を満たせる。

No. 18 滝しぶきに癒やされるクポ！

出題される時期 ザ・カリビアンでポートロイヤルを訪れたあと

クリア時に作れるようになるもの アクアロザリー

撮影対象 港町の滝



⬅ポートロイヤルの中心部から砦へ向かう途中で渡る川に、ふたつの滝がある。どちらを撮ってもOK。

No. 19 黒くてウジャウジャしてて気持ち悪いクポ！

出題される時期 ザ・カリビアンとサンフランソウキョウをクリアしたあと

クリア時に作れるようになるもの ダークチェーン

撮影対象 デビルズタワー



⬅リクは撮影ができないので、エンディング後にモンストロポリスのバトルポータルNo.8でソラが撮ろう。

No. 20 心強い仲間だクポ！

出題される時期 ザ・カリビアンとサンフランソウキョウをクリアしたあと

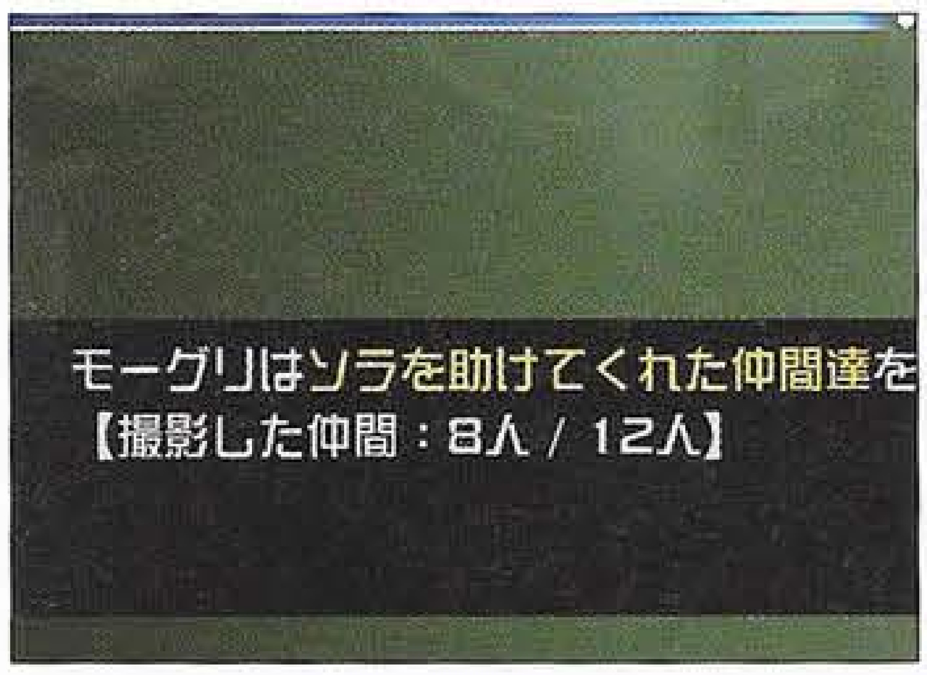
クリア時に作れるようになるもの プチリボン

撮影対象 ソラを助けてくれた仲間たち（下の表を参照）

撮影対象のキャラクター

キャラクター	撮影できるワールド
ドナルド	（すべて）
グーフィー	（すべて）
ヘラクレス	オリンポス
ウッディ	トイボックス
バズ	トイボックス
ラプンツェル（※1）	キングダム・オブ・コロナ
フリン	キングダム・オブ・コロナ
サリー	モンストロポリス
マイク	モンストロポリス
マシュマロウ	アレンデール
ジャック	ザ・カリビアン
ベイマックス	サンフランソウキョウ

※1……パーティーから離脱したあとは、コロナの町／大通りの奥にある広場で撮影できる



⬅上の表の12人を全員撮るのがクリア条件。撮影ずみの人数は、フォトミッションの画面に表示される。



⬆撮影対象のキャラクターがふつうに写っていれば、どのエリアでどんな写真を撮ってもかまわない。

条件を満たしてコレクションボーナスを獲得しよう

モーグリに渡した合成素材の種類や数に応じて獲得できるボーナスがコレクションボーナスだ。条件を満たすとコレクションをクリアしたことになり、対応するボーナスを獲得できる。なお、条件とボーナスの内容は最初からすべて表示されており、クリアした項目にはチェックマークがつく。

コレクションボーナス(「○種入手」タイプ)

※入手……手に入るアイテム、合成可能……合成で作れるようになるアイテム

条件	ボーナスの内容
合成素材を1種入手する	入手 エーテル
合成素材を2種入手する	合成可能 ファイアバングル、シャドウアンクル、アビリティリング+
合成素材を4種入手する	合成可能 エルフィンバンダナ、サンダーレット、ブリザドチョーカー
合成素材を6種入手する	合成可能 ミスリルのかけら
合成素材を8種入手する	合成可能 風のうちわ、APアップ
合成素材を10種入手する	合成可能 ファイラバングル、サンダラレット、ブリザラチョーカー
合成素材を12種入手する	合成可能 テクニカルリング+、ハイエーテル、メガポーション
合成素材を15種入手する	合成可能 ダークカラーアンクル、ミスリルのしずく
合成素材を18種入手する	合成可能 バトルメイス+、クロックギア+、スキルリング+
合成素材を20種入手する	合成可能 フォーカスリカバー、メガエーテル
合成素材を22種入手する	合成可能 パワーアップ、マジックアップ、ガードアップ
合成素材を25種入手する	合成可能 ファイガバングル、ブリザガチョーカー、サンダガレット
合成素材を28種入手する	合成可能 ディバインバンダナ、嵐のうちわ、ミッドナイトアンクル
合成素材を30種入手する	合成可能 力の結晶、燃え上がる結晶、凍てつく結晶、とどろく結晶
合成素材を32種入手する	合成可能 ハイフォーカスリカバー、ミスリルの魔石、透きとおる結晶、うるおいの結晶
合成素材を35種入手する	合成可能 ファントムリング、ソーサラーリング、うごめく結晶
合成素材を38種入手する	合成可能 ファイガンバングル、ブリザガンチョーカー、サンダガンレット
合成素材を40種入手する	合成可能 カオスアンクル、アクリシオス
合成素材を42種入手する	合成可能 イージスの盾+、スターグローブ+、エリクサー、ミスリルの結晶
合成素材を45種入手する	合成可能 バスターバンド、オリハルリング、ワイズリング
合成素材を48種入手する	合成可能 ハートレスメイス、ノーバディガード
合成素材を50種入手する	合成可能 バスターバンド+、アクリシオス+、ラストエリクサー
合成素材を52種入手する	合成可能 ハートレスメイス+、ノーバディガード+
合成素材を55種入手する	合成可能 セイヴザクイーン、セイヴザキング、コズミックチェーン
合成素材を58種入手する	合成可能 アルテマウェポン、セイヴザクイーン+、セイヴザキング+
合成素材を全種入手する	入手 オリハル

コレクションボーナス(その他)

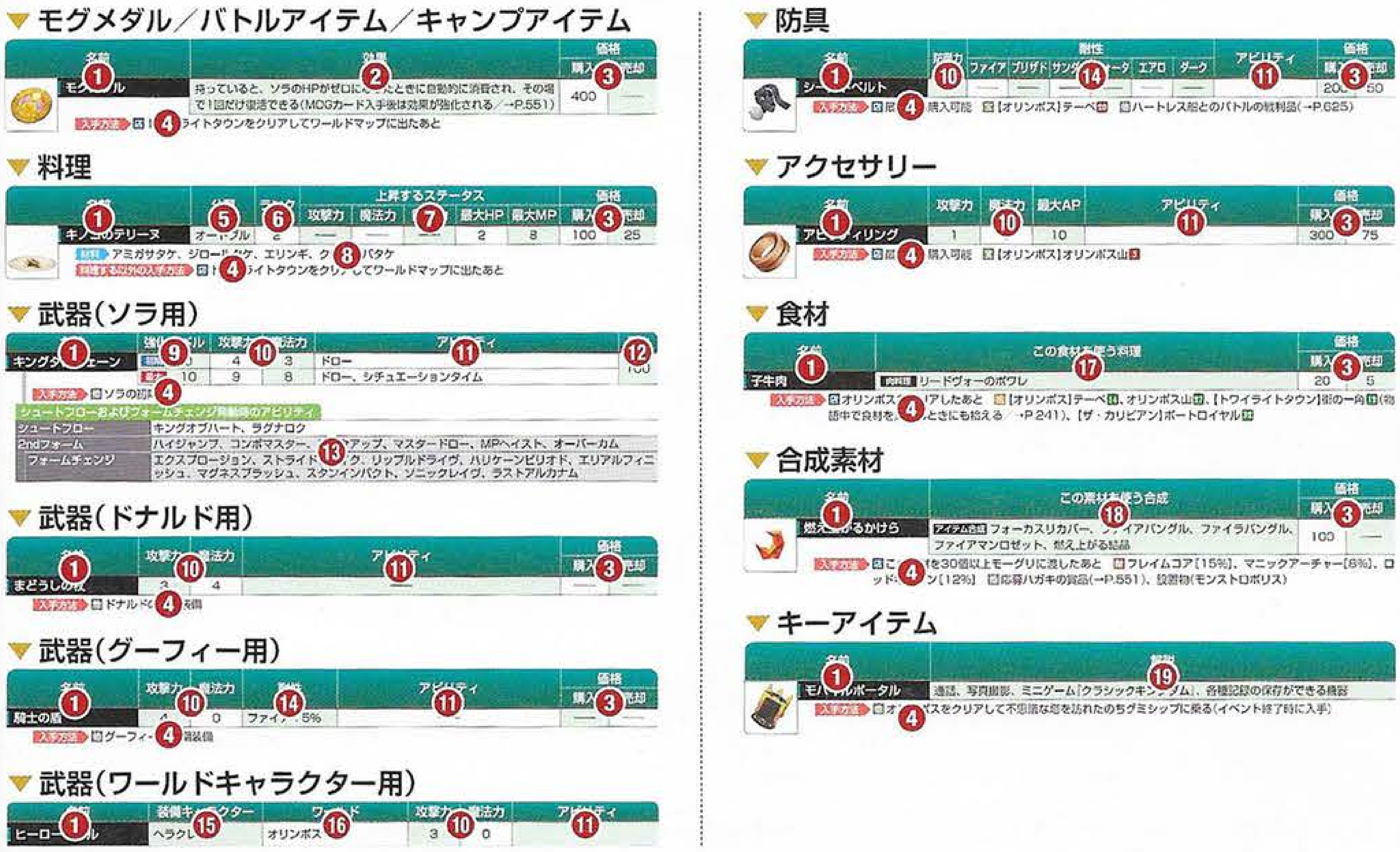
条件	ボーナスの内容
合成素材の総入手個数を50個以上にする	入手 満たされるかけら
合成素材の総入手個数を100個以上にする	入手 満たされるしずく
合成素材の総入手個数を250個以上にする	入手 満たされる魔石
合成素材の総入手個数を500個以上にする	入手 満たされる結晶
合成素材の総入手個数を1000個以上にする	入手 オリハル
の合成素材(→P.553)を全種入手する	入手 満たされるしずく
の合成素材(→P.553)を全種入手する	入手 満たされる魔石
の合成素材(→P.553)を全種入手する	入手 満たされる結晶
の合成素材(→P.553)を全種入手する	入手 オリハル
「燃え上がる」の合成素材を全種入手する	入手 満たされる魔石
「凍てつく」の合成素材を全種入手する	入手 満たされる魔石
「とどろく」の合成素材を全種入手する	入手 満たされる魔石
「透きとおる」の合成素材を全種入手する	入手 満たされる魔石
「うるおい」の合成素材を全種入手する	入手 満たされる魔石
「力」の合成素材を全種入手する	入手 満たされる魔石
「うごめく」の合成素材を全種入手する	入手 満たされる結晶
「はざま」の合成素材を全種入手する	入手 満たされる結晶
「たそがれ」の合成素材を全種入手する	入手 満たされる結晶
「邪気」の合成素材を全種入手する	入手 ガードアップ
「ミスリル」の合成素材を全種入手する	入手 APアップ
「みなぎる」の合成素材を全種入手する	入手 パワーアップ
「満たされる」の合成素材を全種入手する	入手 マジックアップ
燃え上がるかけらを30個以上入手する	その合成素材がモーグリショップで買えるようになる
燃え上がるしずくを25個以上入手する	
燃え上がる魔石を20個以上入手する	
凍てつくかけらを30個以上入手する	
凍てつくしずくを25個以上入手する	その合成素材がモーグリショップで買えるようになる
凍てつく魔石を20個以上入手する	
とどろくかけらを30個以上入手する	
とどろくしずくを25個以上入手する	
とどろく魔石を20個以上入手する	
透きとおるかけらを30個以上入手する	
透きとおるしずくを25個以上入手する	
透きとおる魔石を20個以上入手する	
うるおいのかけらを30個以上入手する	
うるおいのしずくを25個以上入手する	
うるおいの魔石を20個以上入手する	
力のかけらを30個以上入手する	
力のしずくを25個以上入手する	
力の魔石を20個以上入手する	
うごめくかけらを30個以上入手する	
うごめくしずくを25個以上入手する	
うごめく魔石を20個以上入手する	
はざまのかけらを30個以上入手する	
はざまのしずくを25個以上入手する	
はざまの魔石を20個以上入手する	
たそがれのかけらを30個以上入手する	
たそがれのしずくを25個以上入手する	
たそがれの魔石を20個以上入手する	
邪気のかけらを30個以上入手する	
邪気のしずくを25個以上入手する	
邪気の魔石を20個以上入手する	

Index

アイテムリスト

リストの見かた

【キャンプメニューの「アイテム」での並び順で掲載】



❶**名前**……アイテムの名前。

❷**効果**……使用時の効果。

❸**価格**……ショップで売買するときの価格。「——」は売買できないことを示す。

❹**入手方法**……アイテムの入手方法。マークの意味は以下のとおり。

- 店…そのアイテムをモーグリショップで買えるようになる時期
- 宝…そのアイテムが入った宝箱がある場所。1などは、CHAPTER 4の宝箱の番号と対応している(→P.210～211)
- 拾…そのアイテム(食材)をくり返し拾える場所。1などは、CHAPTER 4の食材ポイントの番号と対応している(→P.211)
- 敵…そのアイテムを落とすエネミー。落とす基本確率を[ ]内に記載している。なお、キーブレード墓場で敵の大群と戦うバトル(→P.342)では、確率が異なる場合や落とさない場合がある
- 合成…そのアイテムをアイテム合成で作れるようになる条件と必要な合成素材。合成素材の必要数を[ ]内に記載している
- ミニ…そのアイテムを入手できるミニゲーム
- 他…上記以外の入手方法

❺**分類**……料理の分類(→P.548)。

❻**ランク**……料理のランク(→P.549)。

❼**上昇するステータス**……食べたときの各ステータスの上昇量。5品のフルコースで食べると、追加でフルコース効果も発生する(→P.549)。

❽**材料**……ミニゲーム『リトルシェフのレストラン』(→P.407)で作るときに使う食材。

❾**強化レベル**……キーブレードの強化レベルの初期値と最大値(→P.556)。強化レベルごとの性能および強化に使う合成素材はP.556～559を参照。

❿**攻撃力／魔法力／防御力／最大AP**……装備時の各ステータスの上昇量。

⓫**アビリティ**……装備時に得られるアビリティ。

⓬**長さ**……キーブレードの長さ。キングダムチェーンを100としたときの数値を記載しており、値が大きいほど攻撃が遠くまで届く。

⓭**シュートフローおよびフォームチェンジ発動時のアビリティ**……シュートフロー(→P.198)で使用できるアビリティと、フォームチェンジ(→P.185)を発動させたときに追加されるアビリティ。変形はキーブレードをその形に変形させたときに追加されることを示す。

⓮**耐性**……装備時に得られる耐性。

⓯**装備キャラクター**……その武器を装備しているワールドキャラクター。

⓰**ワールド**……⓯「装備キャラクター」が登場するワールド。

⓱**この食材を使う料理**……ミニゲーム『リトルシェフのレストラン』(→P.407)でこの食材を材料のひとつとして使う料理。

⓲**この素材を使う合成**……この素材を材料のひとつとして使うアイテム合成(→P.554)やキーブレード強化(→P.556)。

⓳**解説**……用途などの解説。

※本書では、キャンプメニューの「アイテム」や「そうび」に表示されないもの(ナビマップやクラシックキングダムのデータなど)は、アイテムとしてあつかっていない

モグメダル

名前	効果	価格	
		購入	売却
モグメダル	持っていると、ソラのHPがゼロになったときに自動的に消費され、その場で1回だけ復活できる(MOGカード入手後は効果が強化される／→P.551)	400	──
入手方法	店 トワイライトタウンをクリアしてワールドマップに出たあと		

バトルアイテム

名前	効果	価格	
		購入	売却
ポーション	味方ひとりのHPを80回復する	40	10
入手方法	店 最初から購入可能 宝【オリンポス】オリンポス山3 7、テーベ14 21 23、天界27 32、【トイボックス】ギャラクシー トイズ7 22、【キングダム・オブ・コロナ】森6 11 他 大半の仲間の初期装備、オリンポスのテーベで逃げ遅れた人を助ける(→P.223～224)、ハートレス船とのバトルの戦利品(→P.625)など		
ハイポーション	味方ひとりのHPを160回復する	100	25
入手方法	店 モンストロポリスとアレンデールをクリアしたあと 宝【トワイライトタウン】街の一角5、【キングダム・オブ・コロナ】コロナの町28、【モンストロポリス】モンスターズ・インク2、ドア倉庫7、工場13、【アレンデール】北の山16、【ザ・カリビアン】ポートロイヤル49 他 オリンポスのテーベで逃げ遅れた人を助ける(→P.223～224)、ハートレス船とのバトルの戦利品(→P.625)		
メガポーション	味方全員のHPを160回復する	──	150
入手方法	宝【オリンポス】テーベ17、【ザ・カリビアン】カリブ海22、ポートロイヤル55、【サンフランソウキョウ】中心街11 31、【キーブレード墓場】断絶の迷宮5 合成 合成素材を12種モーグリに渡したあと／透きとおるかけら[3]＋うるおいのかけら[3]＋力のかけら[3]＋満たされるしずく[1] ミニ 幸運のマーク(3個) 他 ハートレス船とのバトルの戦利品(→P.625)		
エーテル	味方ひとりのMPを100回復する。チャージ中は、残り時間を初期値の50%分減らす	200	50
入手方法	店 オリンポスをクリアしたあと 宝【オリンポス】テーベ16 19、【トワイライトタウン】街の一角8など 合成 最初から合成可能／みなぎるかけら[2]＋とどろくかけら[2]＋うごめくかけら[2] 他 一部の仲間(ドナルド、マイク、ベイマックス)の初期装備、オリンポスのテーベで逃げ遅れた人を助ける(→P.223～224)、応募ハガキの賞品(→P.551)、ハートレス船とのバトルの戦利品(→P.625)、コレクションボーナス(→P.563)		
ハイエーテル	味方ひとりのMPを全回復する	800	200
入手方法	店 旅立ちの地をクリアしたあと 宝【オリンポス】オリンポス山12、【トイボックス】ギャラクシー トイズ18、【キングダム・オブ・コロナ】森21、【アレンデール】北の山18、【ザ・カリビアン】ポートロイヤル53など 合成 合成素材を12種モーグリに渡したあと／みなぎるしずく[3]＋とどろくしずく[3]＋うごめくしずく[3]＋満たされるかけら[1] 他 ハートレス船とのバトルの戦利品(→P.625)		
メガエーテル	味方全員のMPを全回復する	──	300
入手方法	宝【モンストロポリス】発電所20、【アレンデール】北の山21、【ザ・カリビアン】カリブ海8、ポートロイヤル50、【サンフランソウキョウ】中心街9 18、【キーブレード墓場】断絶の迷宮6 合成 合成素材を20種モーグリに渡したあと／みなぎるしずく[3]＋とどろくしずく[3]＋うごめくしずく[3]＋満たされる魔石[1] 他 ハートレス船とのバトルの戦利品(→P.625)		
フォーカスリカバー	ソラのFOCUSを40(ゲージ40%分)回復し、チャージを解除する	500	125
入手方法	店 モンストロポリスとアレンデールをクリアしたあと 宝【オリンポス】天界26 30、【トワイライトタウン】街の一角6、【トイボックス】ギャラクシー トイズ11、【キングダム・オブ・コロナ】森8など 合成 合成素材を20種モーグリに渡したあと／燃え上がるかけら[3]＋とどろくかけら[3]＋透きとおるかけら[3]＋満たされるかけら[1] 他 応募ハガキの賞品(→P.551)、ハートレス船とのバトルの戦利品(→P.625)		
ハイフォーカスリカバー	ソラのFOCUSを全回復し、チャージを解除する	──	250
入手方法	宝【トイボックス】ギャラクシー トイズ27、【モンストロポリス】発電所22、【ザ・カリビアン】ポートロイヤル46、【サンフランソウキョウ】中心街4 24 合成 合成素材を32種モーグリに渡したあと／燃え上がるしずく[3]＋とどろくしずく[3]＋透きとおるしずく[3]＋満たされるしずく[1]		
オールキュア	味方ひとりの状態異常をすべて解除し、状態異常の発生を1分間防ぐ	20	5
入手方法	店 最初から購入可能 宝【オリンポス】オリンポス山4、【キングダム・オブ・コロナ】森5、【ザ・カリビアン】カリブ海21 ミニ ティガーのベジタブルファーム、ランピーのフルーツキャッチ、プーのハニーポット		
エリクサー	味方ひとりのHP、MP、FOCUSを全回復し、状態異常をすべて解除する	4000	1000
入手方法	店 MOGカードを入手したあと(→P.550) 宝【オリンポス】天界31、【トイボックス】アンディの家2、【アレンデール】北の山4など 合成 合成素材を42種モーグリに渡したあと／みなぎる結晶[3]＋凍てつく魔石[2]＋邪気のしずく[2]＋邪気のかけら[2]＋満たされる魔石[2] ミニ リトルシェフのレストラン 他 ザ・カリビアンでルクソード船と競争するときにルクソード船のHPを1まで減らす(→P.641)		

Index

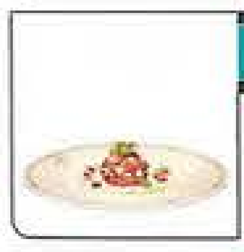
名前	効果	価格	
		購入	売却
ラストエリクサー	味方全員のHP、MP、FOCUSを全回復し、状態異常をすべて解除する	──	2000
入手方法	宝【モンストロポリス】発電所21、【キーブレード墓場】断絶の迷宮4 合成 合成素材を50種モーグリに渡したあと／みなぎる結晶[3]＋凍てつく結晶[2]＋邪気の結晶[2]＋邪気の魔石[2]＋満たされる結晶[2] ミニ バトルポータル(No.4) 他 アレンデールをクリア後に再訪してもう一度オラフの身体をもとにもどす(→P.297)		

キャンプアイテム

名前	効果	価格	
		購入	売却
テント	味方全員のHP、MP、FOCUSを全回復する(キャンプメニューでのみ使用可能)	40	10
入手方法	店 最初から購入可能 宝【ザ・カリビアン】ポートロイヤル52 他 応募ハガキの賞品(→P.551)、ハートレス船とのバトルの戦利品(→P.625)		
パワーアップ	味方ひとりの攻撃力を1上げる(キャンプメニューでのみ使用可能)	──	10
入手方法	宝【トイボックス】ギャラクシー トイズ8、【サンフランソウキョウ】中心街29 合成 合成素材を22種モーグリに渡したあと／みなぎる魔石[5]＋うるおいの結晶[2]＋力の結晶[2]＋うごめく結晶[2]＋満たされる結晶[1] ミニ 幸運のマーク(40個)、VERUM REX -Beat of Lead-、フラッシュトレーサー 他 応募ハガキの賞品(→P.551)、コレクションボーナス(→P.563)		
マジックアップ	味方ひとりの魔法力を1上げる(キャンプメニューでのみ使用可能)	──	10
入手方法	宝【キングダム・オブ・コロナ】コロナの町23、【サンフランソウキョウ】中心街16 28 合成 合成素材を22種モーグリに渡したあと／みなぎる魔石[5]＋燃え上がる結晶[2]＋凍てつく結晶[2]＋とどろく結晶[2]＋満たされる結晶[1] ミニ 幸運のマーク(20個)、フェスティバルダンス、フラッシュトレーサー 他 応募ハガキの賞品(→P.551)、コレクションボーナス(→P.563)		
ガードアップ	味方ひとりの防御力を1上げる(キャンプメニューでのみ使用可能)	──	10
入手方法	宝【トワイライトタウン】街の一角10 合成 合成素材を22種モーグリに渡したあと／みなぎる魔石[5]＋透きとおる結晶[2]＋たそがれの結晶[2]＋邪気の魔石[2]＋満たされる結晶[1] ミニ 幸運のマーク(55個)、フローズンスライダー 他 応募ハガキの賞品(→P.551)、コレクションボーナス(→P.563)		
APアップ	味方ひとりの最大APを1上げる(キャンプメニューでのみ使用可能)	──	10
入手方法	宝【オリンポス】オリンポス山8 10、テーベ13 22、【トワイライトタウン】街の一角7、【キングダム・オブ・コロナ】森20、【アレンデール】北の山20、【サンフランソウキョウ】中心街5 8 15 20 33 合成 合成素材を8種モーグリに渡したあと／みなぎるしずく[3]＋はざまのかけら[3]＋たそがれのかけら[3]＋満たされるしずく[1]＋満たされるかけら[2] ミニ 幸運のマーク(1個) 他 応募ハガキの賞品(→P.551)、キングダム・オブ・コロナでラプンツェルを喜ばせてからコロナの町へ送り届ける(最大4個／→P.264、267)、コレクションボーナス(→P.563)		

料理

名前	分類	ランク	上昇するステータス					価格	
			攻撃力	魔法力	防御力	最大HP	最大MP	購入	売却
キノコのテリーヌ	オードブル	2	──	──	──	2	8	100	25
材料	アミガサタケ、ジロールタケ、エリンギ、クロラッパタケ								
料理する以外の入手方法	店 トワイライトタウンをクリアしてワールドマップに出たあと								
キノコのテリーヌ＋	オードブル	2	──	──	──	4	10	200	50
材料	アミガサタケ、ジロールタケ、エリンギ、クロラッパタケ								
料理する以外の入手方法	店 MOGカードを入手したあと(→P.550)								
ホタテのポワレ	オードブル	3	──	──	──	4	10	140	35
材料	ホタテ、オリーブオイル								
料理する以外の入手方法	店 トイボックスとキングダム・オブ・コロナをクリアしたあと								
ホタテのポワレ＋	オードブル	3	──	──	──	6	12	──	70
材料	ホタテ、オリーブオイル								
料理する以外の入手方法	(なし)								
ラタトゥイユ	オードブル	3	──	──	──	6	12	180	45
材料	ズッキーニ、ナス、トマト、ニンニク、ローリエ								
料理する以外の入手方法	店 モンストロポリスとアレンデールをクリアしたあと								
ラタトゥイユ＋	オードブル	3	──	──	──	8	14	──	90
材料	ズッキーニ、ナス、トマト、ニンニク、ローリエ								
料理する以外の入手方法	(なし)								

画像	名前	分類	ランク	上昇するステータス					価格		材料	料理する以外の入手方法
				攻撃力	魔法力	防御力	最大HP	最大MP	購入	売却		
	オマールのムース	オードブル	5	—	—	1	2	18	340	85	オマールエビ、ホタテ、ディル	店 旅立ちの地をクリアしたあと
	オマールのムース＋	オードブル	5	—	—	1	4	20	—	170	オマールエビ、ホタテ、ディル	(なし)
	トマトのカプレーゼ	オードブル	3	—	1	—	—	14	—	65	イチゴ、トマト、チーズ、バジル	(なし)
	トマトのカプレーゼ＋	オードブル	3	—	1	—	2	16	—	130	イチゴ、トマト、チーズ、バジル	(なし)
	コンソメ	スープ	1	—	—	—	10	—	60	15	セロリ、タマネギ、クローブ	店 トワイライトタウンをクリアしてワールドマップに出たあと
	コンソメ＋	スープ	1	—	—	—	12	2	120	30	セロリ、タマネギ、クローブ	店 MOGカードを入手したあと(→P.550)
	カボチャのヴルーテ	スープ	3	—	—	—	8	2	80	20	カボチャ、黒トリュフ	店 トイボックスとキングダム・オブ・コロナをクリアしたあと
	カボチャのヴルーテ＋	スープ	3	—	—	—	10	4	—	40	カボチャ、黒トリュフ	(なし)
	ニンジンのポタージュ	スープ	4	—	—	—	16	3	140	35	ニンジン、タマネギ、ライス、バター	店 モンストロポリスとアレンデールをクリアしたあと
	ニンジンのポタージュ＋	スープ	4	—	—	—	18	5	—	70	ニンジン、タマネギ、ライス、バター	(なし)
	渡りガニのビスク	スープ	5	—	1	—	18	—	240	60	渡りガニ、トマト、ニンジン、セロリ、オリーブオイル	店 旅立ちの地をクリアしたあと
	渡りガニのビスク＋	スープ	5	—	1	—	20	2	—	120	渡りガニ、トマト、ニンジン、セロリ、オリーブオイル	(なし)
	トマトの冷製スープ	スープ	5	—	1	—	18	3	—	65	スイカ、トマト、ディル	(なし)
	トマトの冷製スープ＋	スープ	5	—	1	—	20	5	—	130	スイカ、トマト、ディル	(なし)
	舌ビラメのムニエル	魚料理	1	—	—	1	2	—	120	30	舌ビラメ、キャビア	店 トワイライトタウンをクリアしてワールドマップに出たあと
	舌ビラメのムニエル＋	魚料理	1	—	—	1	4	2	240	60	舌ビラメ、キャビア	店 MOGカードを入手したあと(→P.550)
	ウナギのマトロート	魚料理	2	—	—	1	4	2	160	40	ウナギ、ローリエ、パセリ	店 トイボックスとキングダム・オブ・コロナをクリアしたあと
	ウナギのマトロート＋	魚料理	2	—	—	1	6	4	—	80	ウナギ、ローリエ、パセリ	(なし)

Index

料理(つづき)

名前	分類	ランク	上昇するステータス					価格		材料	料理する以外の入手方法
			攻撃力	魔法力	防御力	最大HP	最大MP	購入	売却		
ブイヤベース	魚料理	4	―	―	2	6	3	300	75	ムール貝、オマールエビ、タラ、ニンニク、サフラン	店 モンストロポリスとアレンデールをクリアしたあと
ブイヤベース+	魚料理	4	―	―	2	8	5	―	150	ムール貝、オマールエビ、タラ、ニンニク、サフラン	(なし)
スズキの紙包み焼	魚料理	5	―	―	2	8	2	300	75	スズキ、バジル、タイム、オリーブオイル	店 旅立ちの地をクリアしたあと
スズキの紙包み焼+	魚料理	5	―	―	2	10	4	―	150	スズキ、バジル、タイム、オリーブオイル	宝【キングダム・オブ・コロナ】コロナの町26
海鮮のタルタル	魚料理	3	1	―	1	2	3	―	65	ブラッドオレンジ、オマールエビ、スズキ、オリーブオイル	(なし)
海鮮のタルタル+	魚料理	3	1	―	1	4	5	―	130	ブラッドオレンジ、オマールエビ、スズキ、オリーブオイル	(なし)
スズキのポワレ	魚料理	4	1	―	1	4	3	―	70	グレープ、スズキ、ズッキーニ、ジロールタケ、パセリ	(なし)
スズキのポワレ+	魚料理	4	1	―	1	6	5	―	140	グレープ、スズキ、ズッキーニ、ジロールタケ、パセリ	(なし)
リードヴォーのポワレ	肉料理	1	1	―	―	4	―	120	30	セップタケ、レモン、子牛肉	店 トワイライトタウンをクリアしてワールドマップに出たあと
リードヴォーのポワレ+	肉料理	1	1	―	―	6	―	240	60	セップタケ、レモン、子牛肉	店 MOGカードを入手したあと(→P.550)
牛肉のソテー	肉料理	2	1	―	―	6	―	140	35	コルニッション、ナス、ズッキーニ、牛肉	店 トイボックスとキングダム・オブ・コロナをクリアしたあと
牛肉のソテー+	肉料理	2	1	―	―	8	―	―	70	コルニッション、ナス、ズッキーニ、牛肉	(なし)
牛ほほ肉の赤ワイン煮	肉料理	3	1	―	―	8	―	160	40	ローズマリー、ローリエ、タイム、ニンニク、牛肉	店 モンストロポリスとアレンデールをクリアしたあと
牛ほほ肉の赤ワイン煮+	肉料理	3	1	―	―	10	―	―	80	ローズマリー、ローリエ、タイム、ニンニク、牛肉	(なし)
うずらのファルシ	肉料理	5	2	―	1	10	―	400	100	ライス、マッシュルーム、セップタケ、ムスロンタケ、パセリ、うずら肉	店 旅立ちの地をクリアしたあと
うずらのファルシ+	肉料理	5	2	―	1	12	―	―	200	ライス、マッシュルーム、セップタケ、ムスロンタケ、パセリ、うずら肉	(なし)
牛フィレ肉のポワレ	肉料理	1	1	―	1	4	―	―	55	グリオットチェリー、バター、黒トリュフ、ローズマリー、クローブ、牛フィレ肉	(なし)
牛フィレ肉のポワレ+	肉料理	1	1	―	1	6	―	―	110	グリオットチェリー、バター、黒トリュフ、ローズマリー、クローブ、牛フィレ肉	(なし)

名前	分類	ランク	上昇するステータス					価格	
			攻撃力	魔法力	防御力	最大HP	最大MP	購入	売却
ムースショコラ	デザート	1	—	1	—	—	2	120	30
材料 チョコレート、レモン、バター 料理する以外の入手方法 店 トワイライトタウンをクリアしてワールドマップに出たあと									
ムースショコラ+	デザート	1	—	1	—	—	4	240	60
材料 チョコレート、レモン、バター 料理する以外の入手方法 店 MOGカードを入手したあと(→P.550)									
フレッシュコンポート	デザート	2	—	1	—	—	6	180	45
材料 洋ナシ、リンゴ、アプリコット 料理する以外の入手方法 店 トイボックスとキングダム・オブ・コロナをクリアしたあと									
フレッシュコンポート+	デザート	2	—	1	—	—	8	—	90
材料 洋ナシ、リンゴ、アプリコット 料理する以外の入手方法 (なし)									
クレープシュゼット	デザート	4	—	2	—	—	4	280	70
材料 オレンジ、バター、ハチミツ 料理する以外の入手方法 店 モンストロポリスとアレンデールをクリアしたあと									
クレープシュゼット+	デザート	4	—	2	—	—	6	—	140
材料 オレンジ、バター、ハチミツ 料理する以外の入手方法 (なし)									
ベリーフロマージュ	デザート	4	—	2	—	—	8	320	80
材料 チーズ、レモン、グズベリー、ラズベリー、ブラックベリー 料理する以外の入手方法 店 旅立ちの地をクリアしたあと									
ベリーフロマージュ+	デザート	4	—	2	—	—	10	—	160
材料 チーズ、レモン、グズベリー、ラズベリー、ブラックベリー 料理する以外の入手方法 (なし)									
バナナの温スフレ	デザート	4	1	1	—	—	4	—	70
材料 バナナ、バター、ハチミツ 料理する以外の入手方法 (なし)									
バナナの温スフレ+	デザート	4	1	1	—	—	6	—	140
材料 バナナ、バター、ハチミツ 料理する以外の入手方法 (なし)									
フルーツジュレ	デザート	5	1	2	—	—	4	—	95
材料 メロン、洋ナシ、グズベリー 料理する以外の入手方法 (なし)									
フルーツジュレ+	デザート	5	1	2	—	—	6	—	190
材料 メロン、洋ナシ、グズベリー 料理する以外の入手方法 (なし)									
タルトゥ オ フリュイ	デザート	5	1	2	—	—	8	—	105
材料 グリオットチェリー、イチゴ、ブラッドオレンジ、バナナ、グレープ、メロン、スイカ 料理する以外の入手方法 (なし)									
タルトゥ オ フリュイ+	デザート	5	1	2	—	—	10	—	210
材料 グリオットチェリー、イチゴ、ブラッドオレンジ、バナナ、グレープ、メロン、スイカ 料理する以外の入手方法 (なし)									

武器(ソラ用)

※強化レベルごとの性能および強化に使う合成素材はP.556～559を参照

名前		強化レベル	攻撃力	魔法力	アビリティ	長さ
キングダムチェーン	初期	0	4	3	ドロー	100
	最大	10	9	8	ドロー、シチュエーションタイム	

入手方法 他 ソラの初期装備

シュートフローおよびフォームチェンジ発動時のアビリティ	
シュートフロー	キングオブハート、ラグナロク
2ndフォーム	ハイジャンプ、コンボマスター、ラックアップ、マスタードロー、MPヘイスト、オーバーカム
フォームチェンジ	エクスプロージョン、ストライドブレイク、リップルドライヴ、ハリケーンピリオド、エリアルフィニッシュ、マグネスプラッシュ、スタンインパクト、ソニックレイヴ、ラストアルカナム

名前		強化レベル	攻撃力	魔法力	アビリティ	長さ
ヒーローズオリジン	初期	0	5	2	ディフェンダー	130
	最大	10	10	7	シチュエーションタイム、ディフェンダー	

入手方法 他 オリンポスをクリアする

シュートフローおよびフォームチェンジ発動時のアビリティ	
シュートフロー	ドレインショック、アトミックヘビーレイン
ガーディアンフォーム	エアリカバリー、リフレク、バリアクラッカー、ハイジャンプ、コンボマスター、ラストリーヴ、コンボリーヴ、オーバーカム、ディフェンダー
変形 カウンターシールド	シールドスピン、ライトニングサークル、カウンターフィスト、カウンターラッシュ、チャージガード、フィニッシュアーツ

名前		強化レベル	攻撃力	魔法力	アビリティ	長さ
シューティングスター	初期	0	3	5	マジックドロー	130
	最大	10	8	10	マジックドロー、シチュエーションタイム	

入手方法 他 トワイライトタウンをクリアする

シュートフローおよびフォームチェンジ発動時のアビリティ	
シュートフロー	メテオシャワー、ダイブバラージュ、クラスターランチャー
エレメントフォーム	ハイジャンプ、ダブルフライト、コンボマスター、リーフベール、マジックコンボセーヴ、マジックコンボアップ、マジックドロー、MPヘイスガ、オーバーカム
変形 ツーガンアロー	スライドショット、バーストショット、ガトリングショット、マルチロック
変形 マジックランチャー	ブラストアッパー、ファイナルインパクト、チャージショット、バックスライド、フィニッシュアーツ

名前		強化レベル	攻撃力	魔法力	アビリティ	長さ
ファボデピュティ	初期	1	6	3	ラックアップ	115
	最大	10	10	8	ラックアップ、シチュエーションタイム	

入手方法 他 トイボックスをクリアする

シュートフローおよびフォームチェンジ発動時のアビリティ	
シュートフロー	ゴーストデュエル、ドリルダイブ
ストライクフォーム	コンボマスター、オーバーカム、フリーフィニッシュ
変形 ブーストハンマー	グランドノッカー、エリアルノッカー、エリアルスタンプ、ガードブレイク
変形 ドリルパンチ	ドリルブレイク、グランドアッパー、アースピラー、ダイブドッジ、フィニッシュアーツ、ガードブレイク

名前		強化レベル	攻撃力	魔法力	アビリティ	長さ
エバーアフター	初期	1	2	7	リーフベール	130
	最大	10	7	11	リーフベール、エアロアップ、エアロガン	

入手方法 他 キングダム・オブ・コロナをクリアする

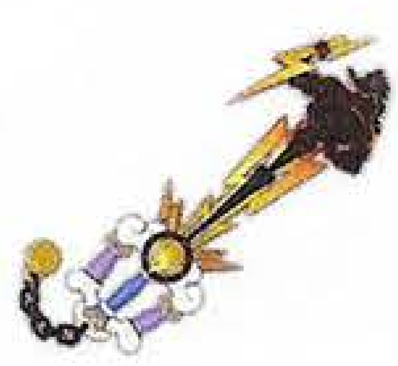
シュートフローおよびフォームチェンジ発動時のアビリティ	
シュートフロー	ゴールデンドロップ、プリズムレイ
エレメントフォーム	ハイジャンプ、ダブルフライト、コンボマスター、リーフベール、マジックコンボセーヴ、マジックコンボアップ、マジックドロー、MPヘイスガ、オーバーカム
変形 ミラージュロッド	ゴールドレイ、リバースレイ、アバターショット、アバターシフト、フィニッシュアーツ、アクティブホバー

名前		強化レベル	攻撃力	魔法力	アビリティ	長さ
ハッピーギア	初期	2	7	3	フォーカスコンバータ	115
	最大	10	11	7	フォーカスコンバータ、フルMPバースト	

入手方法 他 モンストロポリスをクリアする

シュートフローおよびフォームチェンジ発動時のアビリティ	
シュートフロー	スネークバイト、デジョントリック
ストライクフォーム	コンボマスター、オーバーカム、フリーフィニッシュ
変形 アサルトクロー	ギアヴォルテックス、スラッシュスライド、スパイラルクラッシュ、スラッシュドッジ、バックスラッシュ
変形 ツインヨーヨー	アンカーショット、バックスピン、ウォーク・ザ・ドッグ、バックスライド、フィニッシュアーツ


キングダムチェーン


ヒーローズオリジン


シューティングスター


ファボデピュティ


エバーアフター


ハッピーギア

名前	強化レベル		攻撃力	魔法力	アビリティ	長さ
クリスタルスノウ	初期	2	4	7	フリーズガード	130
	最大	10	8	11	ブリザドアップ、フリーズガード	

入手方法 他 アレンデールをクリアする

シュートフローおよびフォームチェンジ発動時のアビリティ	
シュートフロー	ダイヤモンドダスト、フローズンクレセント
ブリッツフォーム	エアスライド、エアスライド、エアスライド、グライド、スーパースライド、スーパースライド、スーパースライド、コンボマスター、ウォークヒーリング、ウォークリジェネ、MPヘイスラ、オーバーカム
変形 ブリザードクロウ	アイスヴォルテックス、スラッシュスライド、スパイラルクラッシュ、スラッシュドッジ、バックスラッシュ
変形 ブリザードブレード	ウィンタースラッシュ、アブソリュートゼロ、ブリザードストーム、スラッシュドッジ、バックスラッシュ、フィニッシュアーツ、アイススライド

名前	強化レベル		攻撃力	魔法力	アビリティ	長さ
ハニートレンタ	初期	3	6	5	ハーベスト	82
	最大	10	9	9	ハーベスト、シチュエーションタイム	

入手方法 他 100エーカーの森をクリアする

シュートフローおよびフォームチェンジ発動時のアビリティ	
シュートフロー	ハニーバースト、ハニーダウンプール、ホーミングランチャー
ガーディアンフォーム	エアリカバリー、リフレク、バリアクラッカー、ハイジャンプ、コンボマスター、ラストリーヴ、コンボリーヴ、オーバーカム、ディフェンダー
変形 ハニーブラスター	スライドショット、バーストショット、ガトリングショット、マルチロック、ハニーショット
変形 スイートランチャー	ブラストアッパー、ファイナルインパクト、チャージショット、フィニッシュアーツ、ハニーショット

名前	強化レベル		攻撃力	魔法力	アビリティ	長さ
ナノギア	初期	3	7	5	スタンガード	150
	最大	10	10	9	シチュエーションタイム、スタンガード	

入手方法 他 サンフランソウキョウをクリアする

シュートフローおよびフォームチェンジ発動時のアビリティ	
シュートフロー	キュービックトレイン、ゾーンコネクター
ブリッツフォーム	エアスライド、エアスライド、エアスライド、グライド、スーパースライド、スーパースライド、スーパースライド、コンボマスター、ウォークヒーリング、ウォークリジェネ、MPヘイスラ、オーバーカム
変形 ナノアームズ	ロケットフィスト、ナノシールド、ナノカウンター、スラッシュドッジ、フィニッシュアーツ、トランスフォーム

名前	強化レベル		攻撃力	魔法力	アビリティ	長さ
ラダーオブフェイト	初期	3	8	5	ウォタガン	150
	最大	10	11	9	シチュエーションタイム、ウォタガン	

入手方法 他 ザ・カリビアンをクリアする

シュートフローおよびフォームチェンジ発動時のアビリティ	
シュートフロー	ソードストーム、フラッグランページ
ストライクフォーム	コンボマスター、オーバーカム、フリーフィニッシュ
変形 ハイウインド	スピアラッシュ、スピアレイン、スピアダイブ、ガードブレイク
変形 ストームフラッグ	ストームスピナー、サイクロン、フィニッシュアーツ、ガードブレイク

名前	強化レベル		攻撃力	魔法力	アビリティ	長さ
スターライト	初期	0	4	4	MPヘイスト	100
	最大	10	9	9	MPヘイスト、シチュエーションタイム	

入手方法 他 スマートフォンアプリ『KH ユニオン クロス』のクラシックキングダムのすべてのゲームで目標を達成したときの特典(手に入れていない場合は、キーブレード墓場で『ユニオンクロス』を使ってデビルズウェーブを倒したあとに入手できる／→P.349)

シュートフローおよびフォームチェンジ発動時のアビリティ	
シュートフロー	エッジオブラウンド、ユニオンラグナロク
2ndフォーム	ハイジャンプ、コンボマスター、ラックアップ、マスタードロー、MPヘイスト、オーバーカム
フォームチェンジ	エクスプロージョン、ストライドブレイク、リップルドライヴ、ハリケーンピリオド、エリアルフィニッシュ、マグネスプラッシュ、スタンインパクト、ソニックレイヴ、エンシェントブライト

名前	強化レベル		攻撃力	魔法力	アビリティ	長さ
グランシェフ	初期	2	5	7	ウィザードスター	157
	最大	10	9	11	ウィザードスター、カリスマシェフ	

入手方法 ミニ リトルシェフのレストラン(グランドメニューのすべての料理を大成功させる)

シュートフローおよびフォームチェンジ発動時のアビリティ	
シュートフロー	スパイラルスチーム、フルーツクラッシュ
ブリッツフォーム	エアスライド、エアスライド、エアスライド、グライド、スーパースライド、スーパースライド、スーパースライド、コンボマスター、ウォークヒーリング、ウォークリジェネ、MPヘイスラ、オーバーカム
変形 フライパン	シールドスピン、フレイムサークル、フレイムバースト、フレイムトルネード、チャージガード、フィニッシュアーツ


クリスタルスノウ


ハニートレンタ


ナノギア


ラダーオブフェイト


スターライト


グランシェフ

武器(ソラ用)(つづき)

名前	強化レベル	攻撃力	魔法力	アビリティ	長さ
クラシックノーツ	初期 0	6	9	MPヘイスト	157
	最大 10	11	14	MPヘイスト、MPヘイスト、MPヘイスト	

入手方法 ミニ クラシックキングダム(すべてのゲームでスコアを記録する／※1)

シュートフローおよびフォームチェンジ発動時のアビリティ	
シュートフロー	ファントムラッシュ、ノイジージャンプ
ガーディアンフォーム	エアリカバリー、リフレク、バリアクラッカー、ハイジャンプ、コンボマスター、ラストリーヴ、コンボリーヴ、オーバーカム、ディフェンダー
変形 ブーンハンマー	グランドノッカー、エリアルノッカー、エリアルスタンプ、ガードブレイク
変形 クロックドリル	ドリルブレイク、グランドアッパー、アースピラー、ダイブドッジ、フィニッシュアーツ、ガードブレイク

名前	強化レベル	攻撃力	魔法力	アビリティ	長さ
アルテマウェポン	初期／最大 10	13	13	コンボアップ、エアコンボアップ、シチュエーションアップ	165

入手方法 合成 合成素材を58種モーグリに渡したあと／オリハルコン[7]＋みなぎる結晶[2]＋透きとおる結晶[2]＋力の結晶[2]

シュートフローおよびフォームチェンジ発動時のアビリティ	
シュートフロー	インフィニティサークル
アルティメットフォーム	テレポ、コンボマスター、リーフベール、ラストリーヴ、コンボリーヴ、MPヘイスラ、オーバーカム
フォームチェンジ	スパイラルダイブ、シャイニングチャージ、サークルオブライト、ブレードウォール、ブレードリベンジ、フィニッシュアーツ、アクティブホバー

名前	強化レベル	攻撃力	魔法力	アビリティ	長さ
ミッドナイトブルー	初期 0	4	4	ブリザドアップ、ブリザガン	115
	最大 10	9	9	ブリザドアップ、シチュエーションタイム、ブリザガン	

入手方法 他 本作のPlayStation 4 ダウンロード版の早期購入特典(※2)

シュートフローおよびフォームチェンジ発動時のアビリティ	
シュートフロー	キングオブハート、ラグナロク
2ndフォーム	ハイジャンプ、コンボマスター、ラックアップ、マスタードロー、MPヘイスト、オーバーカム
フォームチェンジ	エクスプロージョン、ストライドブレイク、リップルドライヴ、ハリケーンピリオド、エリアルフィニッシュ、マグネスプラッシュ、スタンインパクト、ソニックレイヴ、ラストアルカナム

名前	強化レベル	攻撃力	魔法力	アビリティ	長さ
ファントムグリーン	初期 0	4	4	サンダーアップ、サンダガン	115
	最大 10	9	9	サンダーアップ、シチュエーションタイム、サンダガン	

入手方法 他 本作のXbox One ダウンロード版の早期購入特典(※2)

シュートフローおよびフォームチェンジ発動時のアビリティ	
シュートフロー	キングオブハート、ラグナロク
2ndフォーム	ハイジャンプ、コンボマスター、ラックアップ、マスタードロー、MPヘイスト、オーバーカム
フォームチェンジ	エクスプロージョン、ストライドブレイク、リップルドライヴ、ハリケーンピリオド、エリアルフィニッシュ、マグネスプラッシュ、スタンインパクト、ソニックレイヴ、ラストアルカナム

名前	強化レベル	攻撃力	魔法力	アビリティ	長さ
ドーンティルダスク	初期 0	4	4	ファイアアップ、ファイガン	100
	最大 10	9	9	ファイアアップ、シチュエーションタイム、ファイガン	

入手方法 他 本作のセブンネットショッピングでの購入特典および本作のダウンロードカードのセブン-イレブンでの購入特典(どちらも数量限定)

シュートフローおよびフォームチェンジ発動時のアビリティ	
シュートフロー	キングオブハート、ラグナロク
2ndフォーム	ハイジャンプ、コンボマスター、ラックアップ、マスタードロー、MPヘイスト、オーバーカム
フォームチェンジ	エクスプロージョン、ストライドブレイク、リップルドライヴ、ハリケーンピリオド、エリアルフィニッシュ、マグネスプラッシュ、スタンインパクト、ソニックレイヴ、ラストアルカナム



クラシックノーツ　アルテマウェポン　ミッドナイトブルー　ファントムグリーン　ドーンティルダスク

※1……「BARNYARD SPORTS」は全競技で記録する必要がある
※2……2019年2月28日現在、早期購入特典は終了している

武器（ドナルド用）

名前	攻撃力	魔法力	アビリティ	価格	
				購入	売却
まどうしの杖	3	4	―	―	―
入手方法 他 ドナルドの初期装備					
まどうしの杖＋	3	4	ファイアアップ	―	―
入手方法 宝【トイボックス】ギャラクシー トイズ15					
バトルメイス	5	4	―	400	100
入手方法 店 オリンポスをクリアしたあと					
バトルメイス＋	5	4	アイテムアップ	―	125
入手方法 合成 合成素材を18種モーグリに渡したあと／ミスリルのしずく[2]＋フローライト[1]＋力の魔石[1]＋満たされるかけら[1]					
マジシャンズロッド	4	5	―	600	150
入手方法 店 トイボックスとキングダム・オブ・コロナをクリアしたあと					
マジシャンズロッド＋	4	6	ブリザドアップ	―	―
入手方法 宝【アレンデール】北の山23					
ニルヴァーナ	4	7	―	800	200
入手方法 店 モンストロポリスとアレンデールをクリアしたあと					
ニルヴァーナ＋	4	8	エアロアップ	―	―
入手方法 宝【サンフランソウキョウ】中心街19					
スターグローブ	6	7	サンダーアップ	1200	300
入手方法 店 旅立ちの地をクリアしたあと					
スターグローブ＋	7	7	サンダーアップ、フルMPバースト	―	375
入手方法 合成 合成素材を42種モーグリに渡したあと／ミスリルの結晶[2]＋エレクトラム[1]＋とどろく魔石[2]＋力の魔石[2]＋満たされるしずく[1]					
ハートレスメイス	8	6	ハイパーヒーリング、ハートレスバスター	―	450
入手方法 合成 合成素材を48種モーグリに渡したあと／幻想の結晶[1]＋ダマスカス[2]＋うごめく結晶[1]＋うごめく魔石[2]					
ハートレスメイス＋	8	6	MPセーヴ、ハートレスバスター	―	550
入手方法 合成 合成素材を52種モーグリに渡したあと／幻想の結晶[1]＋ダマスカス[2]＋うごめく結晶[1]＋うごめく魔石[2]＋満たされる魔石[2]					
セイヴザクイーン	6	9	ダメージアスピル、MPヘイスラ	―	600
入手方法 合成 合成素材を55種モーグリに渡したあと／オリハルコン[1]＋凍てつく結晶[1]＋透きとおる結晶[1]＋うるおいの結晶[1]					
セイヴザクイーン＋	6	9	ダメージアスピル、MPヘイスガ	―	750
入手方法 合成 合成素材を58種モーグリに渡したあと／オリハルコン[1]＋凍てつく結晶[1]＋透きとおる結晶[1]＋うるおいの結晶[1]＋満たされる結晶[1]					


まどうしの杖


まどうしの杖＋


バトルメイス


バトルメイス＋


マジシャンズロッド


マジシャンズロッド＋


ニルヴァーナ


ニルヴァーナ＋


スターグローブ


スターグローブ＋


ハートレスメイス


ハートレスメイス＋


セイヴザクイーン


セイヴザクイーン＋

武器（グーフィー用）

名前	攻撃力	魔法力	耐性	アビリティ	価格	
					購入	売却
騎士の盾	4	0	ファイア：5%	―	―	―
入手方法	他 グーフィーの初期装備					
騎士の盾+	4	0	ファイア：20%	ファイアアスピル、バーンガード	―	―
入手方法	他 オリンポスの天界／鍛冶工房で3個のツボを縦に並べる（→P.231）					
クロックギア	5	0	エアロ：5%	―	400	100
入手方法	店 オリンポスをクリアしたあと					
クロックギア+	5	0	エアロ：20%	エアロアスピル、スニーズガード	―	125
入手方法	合成 合成素材を18種モーグリに渡したあと／ミスリルのしずく[2]＋フローライト[1]＋透きとおる魔石[1]＋満たされるかけら[1]					
スターシールド	6	0	サンダー：5%	―	600	150
入手方法	店 トイボックスとキングダム・オブ・コロナをクリアしたあと					
スターシールド+	6	0	サンダー：20%	サンダーアスピル、エレキガード	―	―
入手方法	宝【モンストロポリス】ドア倉庫 6					
イージスの盾	7	0	ブリザド：5%	―	800	200
入手方法	店 モンストロポリスとアレンデールをクリアしたあと					
イージスの盾+	7	0	ブリザド：20%	ブリザドアスピル、フリーズガード	―	250
入手方法	合成 合成素材を42種モーグリに渡したあと／ミスリルの魔石[2]＋アダマント[1]＋凍てつく魔石[2]＋力の魔石[2]＋満たされるしずく[1]					
ストームアンカー	8	0	ウォータ：5%	ウォータアスピル	1200	300
入手方法	店 旅立ちの地をクリアしたあと					
ストームアンカー+	8	0	ウォータ：20%	ウォータアスピル、クラウドガード	―	―
入手方法	宝【ザ・カリビアン】カリブ海 34					
ノーバディガード	7	0	―	ノーバディバスター	―	450
入手方法	合成 合成素材を48種モーグリに渡したあと／陽炎の結晶[1]＋ダマスカス[2]＋はざまの魔石[2]＋たそがれの魔石[2]					
ノーバディガード+	8	0	―	ハイパーヒーリング、ノーバディバスター	―	550
入手方法	合成 合成素材を52種モーグリに渡したあと／陽炎の結晶[1]＋ダマスカス[2]＋はざまの魔石[2]＋たそがれの魔石[2]＋満たされる魔石[2]					
セイヴザキング	9	0	ダーク：5%	ダメージアスピル	―	600
入手方法	合成 合成素材を55種モーグリに渡したあと／オリハル[1]＋燃え上がる結晶[1]＋とどろく結晶[1]＋力の結晶[1]					
セイヴザキング+	9	0	ダーク：20%	ダメージアスピル、スタンガード	―	750
入手方法	合成 合成素材を58種モーグリに渡したあと／オリハル[1]＋燃え上がる結晶[1]＋とどろく結晶[1]＋力の結晶[1]＋満たされる結晶[1]					


騎士の盾


騎士の盾+


クロックギア


クロックギア+


スターシールド


スターシールド+


イージスの盾


イージスの盾+


ストームアンカー


ストームアンカー+


ノーバディガード


ノーバディガード+


セイヴザキング


セイヴザキング+

武器(ワールドキャラクター用)

名前	装備キャラクター	ワールド	攻撃力	魔法力	アビリティ
ヒーローソウル	ヘラクレス	オリンポス	3	0	—
カウボーイプライド	ウッディ	トイボックス	3	0	—
レンジャースーツ	バズ	トイボックス	3	0	—
ゴールデンヘア	ラプンツェル	キングダム・オブ・コロナ	3	0	—
スキレット	フリン(ユージーン)	キングダム・オブ・コロナ	3	0	—
クロウ	サリー	モンストロポリス	3	0	—
モンスターボディー	マイク	モンストロポリス	3	0	—
アイスクロウ	マシュマロウ	アレンデール	3	0	—
パイレーツソード	ジャック	ザ・カリビアン	3	0	—
パワードスーツ	ベイマックス	サンフランソウキョウ	3	0	—


スキレット


パイレーツソード


その他の武器

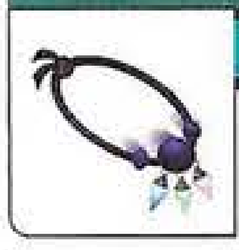
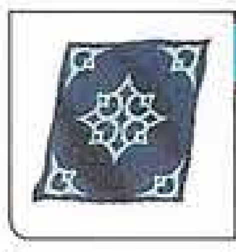
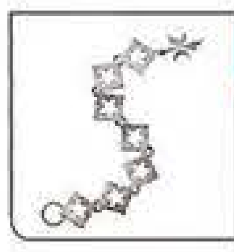
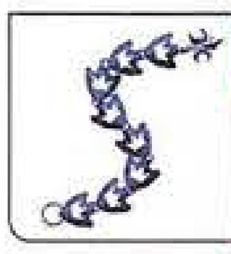
防具

名前	防御力	耐性 ファイア	ブリザド	サンダー	ウォータ	エアロ	ダーク	アビリティ	価格 購入	売却	入手方法
シールドベルト	1	—	—	—	—	—	—	—	200	50	店 最初から購入可能　宝【オリンポス】テーベ[20]　他 ハートレス船とのバトルの戦利品(→P.625)
ディフェンスベルト	2	—	—	—	—	—	—	—	600	150	店 トイボックスとキングダム・オブ・コロナをクリアしたあと　宝【キングダム・オブ・コロナ】森[15]
ガーディアンベルト	3	—	—	—	—	—	—	—	1000	250	店 モンストロポリスとアレンデールをクリアしたあと　宝【アレンデール】北の山[5]　他 ハートレス船とのバトルの戦利品(→P.625)
パワーバンド	4	—	—	—	—	—	—	—	1400	350	店 旅立ちの地をクリアしたあと　他 ハートレス船とのバトルの戦利品(→P.625)
バスターバンド	5	—	—	—	—	—	—	—	—	450	宝【サンフランソウキョウ】中心街[27]　合成 合成素材を45種モーグリに渡したあと／ミスリルの結晶[2]＋みなぎる結晶[1]＋みなぎる魔石[2]＋たそがれの魔石[2]　他 ハートレス船とのバトルの戦利品(→P.625)
バスターバンド+	5	10%	10%	10%	10%	10%	—	—	—	700	合成 合成素材を50種モーグリに渡したあと／ミスリルの結晶[2]＋みなぎる結晶[1]＋みなぎる魔石[2]＋たそがれの魔石[2]＋満たされる魔石[1]　ミニ 幸運のマーク(35個)
コズミックベルト	6	—	—	—	—	—	—	—	—	550	宝【キーブレード墓場】荒野[2]　他 ハートレス船とのバトルの戦利品(→P.625)
コズミックベルト+	6	10%	10%	10%	10%	10%	10%	—	—	—	ミニ 幸運のマーク(65個)、バトルポータル(No.2)
ファイアバングル	2	20%	—	—	—	—	—	ファイアアスピル	1000	250	店 MOGカードを入手したあと(→P.550)　宝【トイボックス】ギャラクシー トイズ[17]　合成 合成素材を2種モーグリに渡したあと／ミスリルのかけら[3]＋燃え上がるしずく[2]＋燃え上がるかけら[5]　他 ハートレス船とのバトルの戦利品(→P.625)

Index

名前	防御力	耐性						アビリティ	価格		入手方法
		ファイア	ブリザド	サンダー	ウォータ	エアロ	ダーク		購入	売却	
 ファイラバングル	3	25%	—	—	—	—	—	ファイアアスピル	—	350	宝【モンストロポリス】発電所16 合成 合成素材を10種モーグリに渡したあと/ミスリルのしずく[3]+燃え上がるしずく[2]+燃え上がるかけら[5]+満たされるかけら[1] 他 ハートレス船とのバトルの戦利品(→P.625)
 ファイガバングル	4	30%	—	—	—	—	—	ファイアアスピル	—	500	宝【ザ・カリビアン】カリブ海42 合成 合成素材を25種モーグリに渡したあと/ミスリルの魔石[3]+燃え上がる魔石[2]+燃え上がるしずく[5]
 ファイガンバングル	5	35%	—	—	—	—	—	ファイアアスピル	—	600	合成 合成素材を38種モーグリに渡したあと/ミスリルの結晶[3]+燃え上がる魔石[2]+燃え上がるしずく[5]+満たされるしずく[1]
 ファイアチェーン	1	50%	—	—	—	—	—	ダメージアスピル	—	300	合成 フォトミッションNo.8をクリアしたあと/オリハル[1]+燃え上がるしずく[3]+邪気のしずく[1]+邪気のかけら[2]
 ブリザドチョーカー	2	—	20%	—	—	—	—	ブリザドアスピル	1000	250	店 MOGカードを入手したあと(→P.550) 宝【アレンデール】北の山2 合成 合成素材を4種モーグリに渡したあと/ミスリルのかけら[3]+凍てつくしずく[2]+凍てつくかけら[5] 他 ハートレス船とのバトルの戦利品(→P.625)
 ブリザラチョーカー	3	—	25%	—	—	—	—	ブリザドアスピル	—	350	宝【アレンデール】北の山19 合成 合成素材を10種モーグリに渡したあと/ミスリルのしずく[3]+凍てつくしずく[2]+凍てつくかけら[5]+満たされるかけら[1] 他 ハートレス船とのバトルの戦利品(→P.625)
 ブリザガチョーカー	4	—	30%	—	—	—	—	ブリザドアスピル	—	500	宝【ザ・カリビアン】カリブ海43 合成 合成素材を25種モーグリに渡したあと/ミスリルの魔石[3]+凍てつく魔石[2]+凍てつくしずく[5]
 ブリザガンチョーカー	5	—	35%	—	—	—	—	ブリザドアスピル	—	600	合成 合成素材を38種モーグリに渡したあと/ミスリルの結晶[3]+凍てつく魔石[2]+凍てつくしずく[5]+満たされるしずく[1]
 ブリザドチェーン	1	—	50%	—	—	—	—	ダメージアスピル	—	300	合成 フォトミッションNo.12をクリアしたあと/オリハル[1]+凍てつくしずく[3]+邪気のしずく[1]+邪気のかけら[2]
 サンダーレット	2	—	—	20%	—	—	—	サンダーアスピル	1000	250	店 MOGカードを入手したあと(→P.550) 宝【トイボックス】ギャラクシー トイズ25 合成 合成素材を4種モーグリに渡したあと/ミスリルのかけら[3]+とどろくしずく[2]+とどろくかけら[5] 他 ハートレス船とのバトルの戦利品(→P.625)
 サンダラレット	3	—	—	25%	—	—	—	サンダーアスピル	—	350	合成 合成素材を10種モーグリに渡したあと/ミスリルのしずく[3]+とどろくしずく[2]+とどろくかけら[5]+満たされるかけら[1] ミニ 幸運のマーク(10個) 他 ハートレス船とのバトルの戦利品(→P.625)
 サンダガレット	4	—	—	30%	—	—	—	サンダーアスピル	—	500	宝【サンフランソウキョウ】中心街12 合成 合成素材を25種モーグリに渡したあと/ミスリルの魔石[3]+とどろく魔石[2]+とどろくしずく[5]
 サンダガンレット	5	—	—	35%	—	—	—	サンダーアスピル	—	600	合成 合成素材を38種モーグリに渡したあと/ミスリルの結晶[3]+とどろく魔石[2]+とどろくしずく[5]+満たされるしずく[1]
 サンダーチェーン	1	—	—	50%	—	—	—	ダメージアスピル	—	300	合成 フォトミッションNo.9をクリアしたあと/オリハル[1]+とどろくしずく[3]+邪気のしずく[1]+邪気のかけら[2]
 シャドウアンクル	2	—	—	—	—	—	20%	ダークアスピル	—	250	宝【キングダム・オブ・コロナ】森12 合成 合成素材を2種モーグリに渡したあと/ミスリルのかけら[3]+うごめくしずく[2]+うごめくかけら[5] 他 ハートレス船とのバトルの戦利品(→P.625)
 ダークカラーアンクル	3	—	—	—	—	—	25%	ダークアスピル	—	350	宝【アレンデール】氷の迷宮11 合成 合成素材を15種モーグリに渡したあと/ミスリルのしずく[3]+うごめくしずく[2]+うごめくかけら[5]+満たされるかけら[1] 他 ハートレス船とのバトルの戦利品(→P.625)
 ミッドナイトアンクル	4	—	—	—	—	—	30%	ダークアスピル	—	500	宝【サンフランソウキョウ】中心街30 合成 合成素材を28種モーグリに渡したあと/ミスリルの魔石[3]+うごめく魔石[2]+うごめくしずく[5]



名前	防御力	耐性						アビリティ	価格		入手方法
		ファイア	ブリザド	サンダー	ウォータ	エアロ	ダーク		購入	売却	
 カオスアンクル	5	—	—	—	—	—	35%	ダークアスピル	—	600	宝【ザ・カリビアン】カリブ海44 合成 合成素材を40種モーグリに渡したあと／ミスリルの結晶[3]＋うごめく魔石[2]＋うごめくしずく[5]＋満たされるしずく[1]
 ダークチェーン	1	—	—	—	—	—	50%	ダメージアスピル	—	300	合成 フォトミッションNo.19をクリアしたあと／オリハル[1]＋うごめくしずく[3]＋邪気のしずく[1]＋邪気のかけら[2]
 エルフィンバンダナ	2	—	—	—	20%	—	—	ウォータアスピル	1000	250	店 MOGカードを入手したあと(→P.550) 宝【キングダム・オブ・コロナ】森2 合成 合成素材を4種モーグリに渡したたあと／ミスリルのかけら[3]＋うるおいのしずく[2]＋うるおいのかけら[5] 他 ハートレス船とのバトルの戦利品(→P.625)
 ディバインバンダナ	4	—	—	—	30%	—	—	ウォータアスピル	—	500	宝【サンフランソウキョウ】中心街23 合成 合成素材を28種モーグリに渡したあと／ミスリルの魔石[3]＋うるおいの魔石[2]＋うるおいのしずく[5] 他 ハートレス船とのバトルの戦利品(→P.625)
 アクアロザリー	1	—	—	—	50%	—	—	ダメージアスピル	—	300	合成 フォトミッションNo.18をクリアしたあと／オリハル[1]＋うるおいのしずく[3]＋邪気のしずく[1]＋邪気のかけら[2]
 風のうちわ	2	—	—	—	—	20%	—	エアロアスピル	1000	250	店 MOGカードを入手したあと(→P.550) 宝【キングダム・オブ・コロナ】森3 合成 合成素材を8種モーグリに渡したあと／ミスリルのかけら[3]＋透きとおるしずく[2]＋透きとおるかけら[5] 他 ハートレス船とのバトルの戦利品(→P.625)
 嵐のうちわ	4	—	—	—	—	30%	—	エアロアスピル	—	500	宝【サンフランソウキョウ】中心街14 合成 合成素材を28種モーグリに渡したあと／ミスリルの魔石[3]＋透きとおる魔石[2]＋透きとおるしずく[5] 他 ハートレス船とのバトルの戦利品(→P.625)
 エアロブレス	1	—	—	—	—	50%	—	ダメージアスピル	—	300	合成 フォトミッションNo.17をクリアしたあと／オリハル[1]＋透きとおるしずく[3]＋邪気のしずく[1]＋邪気のかけら[2]
 アーバスチェーン	1	15%	15%	15%	15%	15%	—	—	1600	400	店 トイボックスとキングダム・オブ・コロナをクリアしたあと 宝【トイボックス】ギャラクシー トイズ19
 イージスチェーン	2	15%	15%	15%	15%	15%	—	—	2000	500	店 モンストロポリスとアレンデールをクリアしたあと 宝【サンフランソウキョウ】中心街1
 アクリシオス	3	20%	20%	20%	20%	20%	—	—	—	750	宝【ザ・カリビアン】カリブ海16 合成 合成素材を40種モーグリに渡したあと／ミスリルの結晶[3]＋燃え上がる結晶[1]＋凍てつく結晶[1]＋とどろく結晶[1]
 アクリシオス＋	4	20%	20%	20%	20%	20%	—	—	—	850	合成 合成素材を50種モーグリに渡したあと／ミスリルの結晶[3]＋燃え上がる結晶[1]＋凍てつく結晶[1]＋とどろく結晶[1]＋満たされる魔石[1] 他 ハートレス船とのバトルの戦利品(→P.625)
 コズミックチェーン	5	20%	20%	20%	20%	20%	—	—	—	950	合成 合成素材を55種モーグリに渡したあと／オリハル[1]＋透きとおる結晶[1]＋うるおいの結晶[1]＋うごめく結晶[1]＋満たされる結晶[1]
 プチリボン	2	20%	20%	20%	20%	20%	20%	—	—	750	宝【トイボックス】ギャラクシー トイズ6 合成 フォトミッションNo.20をクリアしたあと／オリハル[2]＋邪気の結晶[1]＋はざまの結晶[1]＋満たされる結晶[1]＋満たされるかけら[3]
 リボン	3	30%	30%	30%	30%	30%	30%	—	—	—	ミニ 幸運のマーク(30個)
 ロイヤルリボン	4	40%	40%	40%	40%	40%	40%	—	—	—	ミニ 幸運のマーク(70個)
 ファイアマンロゼット	2	20%	—	—	—	—	10%	バーンガード	—	300	宝【モンストロポリス】発電所15 合成 フォトミッションNo.1をクリアしたあと／ミスリルのしずく[2]＋みなぎるかけら[2]＋燃え上がるかけら[6]

防具(つづき)

名前	防御力	耐性						アビリティ	価格	
		ファイア	ブリザド	サンダー	ウォータ	エアロ	ダーク		購入	売却
アンブレラロゼット	2	―	―	―	20%	―	10%	クラウドガード	―	300
入手方法	宝【モンストロポリス】工場12 合成 フォトミッションNo.2をクリアしたあと/ミスリルのしずく[2]+みなぎるかけら[2]+うるおいのかけら[6]									
マスクロゼット	2	―	―	―	―	20%	10%	スニーズガード	―	300
入手方法	宝【キングダム・オブ・コロナ】森1 合成 フォトミッションNo.3をクリアしたあと/ミスリルのしずく[2]+みなぎるかけら[2]+透きとおるかけら[6]									
スノーロゼット	2	―	20%	―	―	―	10%	フリーズガード	―	300
入手方法	宝【アレンデール】氷の迷宮12 合成 フォトミッションNo.13をクリアしたあと/ミスリルのしずく[2]+みなぎるかけら[2]+凍てつくかけら[6]									
ラバーロゼット	2	―	―	20%	―	―	10%	エレキガード	―	300
入手方法	宝【ザ・カリビアン】カリブ海23 合成 フォトミッションNo.11をクリアしたあと/ミスリルのしずく[2]+みなぎるかけら[2]+とどろくかけら[6]									
ヒーローベルト	3	―	―	20%	20%	20%	―	バトルフォトグラファー	―	―
入手方法	他 オリンポスをクリア後に再訪して、人形を集めている少年に黄金のヘラクレス人形5個を渡す(→P.233)									
ヒーローグローブ	4	20%	20%	―	―	―	20%	アイテムアップ	―	―
入手方法	他 サンフランソウキョウの中心街で4人のヒーローを救出する(→P.338)									

アクセサリー

名前	攻撃力	魔法力	最大AP	アビリティ	価格	
					購入	売却
アビリティリング	1	0	10	―	300	75
入手方法	店 最初から購入可能 宝【オリンポス】オリンポス山5					
アビリティリング+	1	1	14	―	―	175
入手方法	宝【トイボックス】ギャラクシー トイズ20 合成 合成素材を2種モーグリに渡したあと/ミスリルのかけら[2]+透きとおるかけら[6] 他 ハートレス船とのバトルの戦利品(→P.625)					
テクニカルリング	1	1	20	―	900	225
入手方法	店 トイボックスとキングダム・オブ・コロナをクリアしたあと					
テクニカルリング+	2	1	24	―	―	350
入手方法	宝【モンストロポリス】モンスターズ・インク3 合成 合成素材を12種モーグリに渡したあと/ミスリルのしずく[2]+透きとおるしずく[6] 他 ハートレス船とのバトルの戦利品(→P.625)					
スキルリング	1	1	30	―	1100	275
入手方法	店 モンストロポリスとアレンデールをクリアしたあと					
スキルリング+	2	1	36	―	―	400
入手方法	宝【サンフランソウキョウ】中心街2 合成 合成素材を18種モーグリに渡したあと/ミスリルの魔石[2]+透きとおる魔石[6] 他 ハートレス船とのバトルの戦利品(→P.625)					
エキスパートリング	1	0	20	―	―	―
入手方法	ミニ 幸運のマーク(5個)					
マスターリング	2	0	40	―	―	―
入手方法	宝【ザ・カリビアン】カリブ海1					
コズミックリング	3	0	80	―	―	625
入手方法	合成 フォトミッションNo.4をクリアしたあと/ミスリルの結晶[2]+透きとおる魔石[3]+力の魔石[3]+満たされる魔石[2]					
パワーリング	2	0	2	―	500	125
入手方法	店 オリンポスをクリアしたあと 宝【オリンポス】オリンポス山1 他 ハートレス船とのバトルの戦利品(→P.625)					

	名前	攻撃力	魔法力	最大AP	アビリティ	価格 購入	価格 売却	入手方法
	バスターリング	3	0	4	ケアルコンバータ	900	225	店 トイボックスとキングダム・オブ・コロナをクリアしたあと 宝【トイボックス】ギャラクシー トイズ23 他 ハートレス船とのバトルの戦利品(→P.625)
	ブレイブリング	4	0	6	ケアルコンバータ	1400	350	店 モンストロポリスとアレンデールをクリアしたあと 宝【モンストロポリス】工場14 他 ハートレス船とのバトルの戦利品(→P.625)
	ファントムリング	5	0	8	ケアルコンバータ	1800	450	店 旅立ちの地をクリアしたあと 宝【サンフランソウキョウ】中心街7 合成 合成素材を35種モーグリに渡したあと／ミスリルの結晶[2]＋力の魔石[1]＋力のしずく[3]
	オリハルリング	6	0	10	ケアルコンバータ	──	575	合成 合成素材を45種モーグリに渡したあと／オリハル[1]＋力の結晶[1]＋力の魔石[3] ミニ 幸運のマーク(60個)
	マジックリング	0	2	2	──	500	125	店 オリンポスをクリアしたあと 宝【オリンポス】テーベ18 他 ハートレス船とのバトルの戦利品(→P.625)
	ルーンリング	0	3	4	MPリーヴ	900	225	店 トイボックスとキングダム・オブ・コロナをクリアしたあと 宝【キングダム・オブ・コロナ】コロナの町27 他 ハートレス船とのバトルの戦利品(→P.625)
	フォースリング	0	4	6	フルMPバースト	1400	350	店 モンストロポリスとアレンデールをクリアしたあと 宝【アレンデール】北の山6 他 ハートレス船とのバトルの戦利品(→P.625)
	ソーサラーリング	0	5	8	MPヘイスト	1800	450	店 旅立ちの地をクリアしたあと 宝【ザ・カリビアン】ポートロイヤル48 合成 合成素材を35種モーグリに渡したあと／ミスリルの結晶[2]＋邪気の魔石[1]＋邪気のしずく[3]
	ワイズリング	0	5	10	ウィザードスター	──	475	合成 合成素材を45種モーグリに渡したあと／オリハル[1]＋邪気の結晶[1]＋邪気の魔石[3] ミニ 幸運のマーク(50個)
	ソルジャーピアス	3	1	6	ディフェンダー	──	250	宝【トイボックス】ギャラクシー トイズ10 合成 フォトミッションNo.5をクリアしたあと／ミスリルのしずく[2]＋力のしずく[3]＋力のかけら[6]
	フェンサーピアス	4	2	8	ディフェンダー	──	550	宝【モンストロポリス】ドア倉庫5 合成 フォトミッションNo.14をクリアしたあと／ミスリルの魔石[3]＋力の魔石[3]＋力のしずく[6]
	マジシャンピアス	1	3	6	マジックドロー	──	250	宝【キングダム・オブ・コロナ】森13 合成 フォトミッションNo.6をクリアしたあと／ミスリルのしずく[2]＋燃え上がるしずく[3]＋とどろくしずく[3]＋うるおいのしずく[3]
	スレイヤーピアス	2	4	8	マジックドロー	──	550	宝【アレンデール】北の山24 合成 フォトミッションNo.15をクリアしたあと／ミスリルの魔石[3]＋燃え上がる魔石[3]＋とどろく魔石[3]＋うるおいの魔石[3]
	カッパーアミュレット	1	1	7	HPコンバータ	──	150	宝【キングダム・オブ・コロナ】森4 他 ハートレス船とのバトルの戦利品(→P.625)
	シルバーアミュレット	1	1	7	MPコンバータ	──	150	宝【アレンデール】北の山22 他 ハートレス船とのバトルの戦利品(→P.625)
	ゴールドアミュレット	1	1	7	マニーコンバータ	──	150	宝【トイボックス】ギャラクシー トイズ14 他 ハートレス船とのバトルの戦利品(→P.625)
	ムーンアミュレット	2	2	8	ダメージアスピル	──	350	合成 フォトミッションNo.7をクリアしたあと／ミスリルのしずく[2]＋力のしずく[3]＋うごめくしずく[3] ミニ 幸運のマーク(15個)
	スターチャーム	3	3	10	ダメージアスピル	──	575	宝【サンフランソウキョウ】中心街25 合成 フォトミッションNo.16をクリアしたあと／ミスリルの魔石[3]＋力の魔石[3]＋うごめく魔石[3] ミニ 幸運のマーク(25個)

名前	攻撃力	魔法力	最大AP	アビリティ	価格	
					購入	売却
コズミックアーツ	4	4	12	ダメージアスピル	──	775
入手方法 宝【ザ・カリビアン】カリブ海7 他 ハートレス船とのバトルの戦利品(→P.625)						
ウォータカフス	0	1	3	ウォータアップ、ウォタガン	──	──
入手方法 宝【オリンポス】オリンポス山2 ミニ バトルポータル(No.10)						
サンダーカフス	0	1	3	サンダーアップ、サンダガン	──	──
入手方法 宝【モンストロポリス】ドア倉庫8 ミニ バトルポータル(No.5)						
ファイアカフス	0	1	3	ファイアアップ、ファイガン	──	──
入手方法 宝【トイボックス】ギャラクシー トイズ26 ミニ バトルポータル(No.1)						
エアロカフス	0	1	3	エアロアップ、エアロガン	──	──
入手方法 宝【キングダム・オブ・コロナ】森14 ミニ バトルポータル(No.7)						
ブリザドカフス	0	1	3	ブリザドアップ、ブリザガン	──	──
入手方法 宝【アレンデール】氷の迷宮15 ミニ バトルポータル(No.12)						
スリースターズ	2	3	5	ファイアアップ、ブリザドアップ、サンダーアップ	──	──
入手方法 宝【ザ・カリビアン】リヴァイアサン45 ミニ バトルポータル(No.13)						
風水カフス	2	3	4	ウォータアップ、エアロアップ、MPヘイスト	──	──
入手方法 宝【ザ・カリビアン】カリブ海14 ミニ バトルポータル(No.11)						
グルメリング	1	1	8	ハーベスト、カリスマシェフ	──	──
入手方法 ミニ リトルシェフのレストラン 他 応募ハガキの賞品(→P.551)						
ドローリング	1	2	8	マスタードロー	──	250
入手方法 合成 フォトミッションNo.10をクリアしたあと/ミスリルのかけら[3]+力のかけら[5]+はざまのしずく[1]+たそがれのしずく[1]						
ラッキーリング	1	1	8	ラックアップ	──	──
入手方法 他 応募ハガキの賞品(→P.551)						
森のブローチ	2	3	8	ウォークヒーリング	──	──
入手方法 他 キングダム・オブ・コロナでラプンツェルを全4ヵ所で喜ばせてからコロナの町へ送り届ける(→P.264、267)						
スマイルバッジ	3	2	6	ウォークリジェネ	──	──
入手方法 他 モンストロポリスの工場でアンヴァースを倒してブーを笑わせる(→P.280)						
クリスタルレガリア	5	5	16	MPヘイスガ	──	──
入手方法 ミニ バトルポータル(No.14)						
ミッキーブローチ	3	5	0	MPヘイスガ、エンドレスマジック	──	──
入手方法 ミニ 幸運のマーク(90個)						
プリン・ア・ラ・モード	4	4	0	MPヘイスラ、MPセーヴ	──	──
入手方法 ミニ セブンプリンズ(すべてのプリンから最高評価を得る)						
ジュニアメダル	1	1	0	ドロー	──	150
入手方法 ミニ VERUM REX -Beat of Lead-						
ジュニアメダル	1	1	0	フルMPバースト	──	100
入手方法 ミニ フローズンスライダー						

名前	攻撃力	魔法力	最大AP	アビリティ	価格	
					購入	売却
ジュニアメダル	1	1	0	バーンガード	―	100
入手方法 ミニ VERUM REX -Beat of Lead-						
ジュニアメダル	1	1	0	クラウドガード	―	100
入手方法 ミニ VERUM REX -Beat of Lead-						
ジュニアメダル	1	1	0	スニーズガード	―	100
入手方法 ミニ フェスティバルダンス						
ジュニアメダル	1	1	0	フリーズガード	―	100
入手方法 ミニ フローズンスライダー						
ジュニアメダル	1	1	0	エレキガード	―	100
入手方法 ミニ フェスティバルダンス						
マスターメダル	0	3	0	ファイアアップ	―	275
入手方法 ミニ VERUM REX -Beat of Lead-						
マスターメダル	0	3	0	ウォータアップ	―	200
入手方法 ミニ フェスティバルダンス						
マスターメダル	1	1	6	ディフェンダー	―	200
入手方法 ミニ VERUM REX -Beat of Lead-						
マスターメダル	1	1	6	MPリーヴ	―	200
入手方法 ミニ フェスティバルダンス						
マスターメダル	0	0	12	ラックアップ	―	200
入手方法 ミニ VERUM REX -Beat of Lead-						
マスターメダル	1	1	6	マジックドロー	―	200
入手方法 ミニ フェスティバルダンス						
マスターメダル	1	1	6	スタンガード	―	200
入手方法 ミニ フラッシュトレーサー						
マスターメダル	1	1	6	ファイアアスピル	―	200
入手方法 ミニ フラッシュトレーサー						
マスターメダル	1	1	6	ブリザドアスピル	―	200
入手方法 ミニ フローズンスライダー						
マスターメダル	1	1	6	サンダーアスピル	―	200
入手方法 ミニ フラッシュトレーサー						
マスターメダル	1	1	6	ウォータアスピル	―	200
入手方法 ミニ フェスティバルダンス						
マスターメダル	1	1	6	エアロアスピル	―	200
入手方法 ミニ フラッシュトレーサー						
スターメダル	0	4	0	サンダーアップ	―	400
入手方法 ミニ フラッシュトレーサー						

アクセサリー(つづき)

名前	攻撃力	魔法力	最大AP	アビリティ	価格 購入	価格 売却
スターメダル	0	4	0	ブリザドアップ	──	300
入手方法 ミニ フローズンスライダー						
スターメダル	0	4	0	エアロアップ	──	300
入手方法 ミニ フラッシュトレーサー						
スターメダル	4	0	0	ラストリーヴ	──	300
入手方法 ミニ フラッシュトレーサー						
スターメダル	0	0	18	アイテムアップ	──	300
入手方法 ミニ フラッシュトレーサー						
スターメダル	1	1	9	ウィザードスター	──	300
入手方法 ミニ フローズンスライダー						
スターメダル	1	1	9	コンボリーヴ	──	300
入手方法 ミニ フローズンスライダー						
スターメダル	1	1	9	ダメージアスピル	──	300
入手方法 ミニ フラッシュトレーサー						
スターメダル	1	1	9	ダークアスピル	──	300
入手方法 ミニ フラッシュトレーサー						
ブロンズネックレス	1	1	5	MPヘイスト	──	150
入手方法 宝【オリンポス】オリンポス山6 他 ハートレス船とのバトルの戦利品(→P.625)						
シルバーネックレス	2	2	10	MPヘイスト	──	375
入手方法 宝【ザ・カリビアン】カリブ海6 他 ハートレス船とのバトルの戦利品(→P.625)						
マスターネックレス	3	3	16	MPヘイスト	──	600
入手方法 ミニ 幸運のマーク(45個) 他 ハートレス船とのバトルの戦利品(→P.625)						

食材

分類	名前	この食材を使う料理	価格 購入	価格 売却
肉類	子牛肉	肉料理 リードヴォーのポワレ	20	5
	入手方法 店 オリンポスをクリアしたあと 拾【オリンポス】テーベ14、オリンポス山27、【トワイライトタウン】街の一角12(物語中で食材を集めるときにも拾える/→P.241)、【ザ・カリビアン】ポートロイヤル32			
	牛肉	肉料理 牛肉のソテー、牛ほほ肉の赤ワイン煮	30	7
	入手方法 店 トイボックスとキングダム・オブ・コロナをクリアしたあと 拾【オリンポス】テーベ13、オリンポス山32、【トイボックス】ギャラクシー トイズ25 27、【モンストロポリス】ドア倉庫7、【ザ・カリビアン】ポートロイヤル31			
	うずら肉	肉料理 うずらのファルシ	──	12
	入手方法 拾【ザ・カリビアン】ポートロイヤル20 22、【サンフランソウキョウ】中心街4 9 16			
	牛フィレ肉	肉料理 牛フィレ肉のポワレ	──	25
	入手方法 拾【モンストロポリス】モンスターズ・インク4、【ザ・カリビアン】ポートロイヤル21 34 ミニ リトルシェフのレストラン			
魚介類	渡りガニ	スープ 渡りガニのビスク	──	5
	入手方法 拾【ザ・カリビアン】カリブ海4 5 11 60 61 65 67 68 75 77 80 82 102 103			
	ホタテ	オードブル ホタテのポワレ、オマールのムース	──	5
	入手方法 拾【キングダム・オブ・コロナ】森35 36、コロナの町54、【ザ・カリビアン】カリブ海9 10 12 13 51 53 55 58 59 76 78 79 81 96 97			

分類	名前	この食材を使う料理	価格 購入	価格 売却
魚介類	オマールエビ	オードブル オマールのムース　魚料理 ブイヤベース、海鮮のタルタル	―	12
	入手方法	拾【キングダム・オブ・コロナ】森40、コロナの町59、【ザ・カリビアン】カリブ海8 14 41 43 47 52 54 89 91 93 95 98		
魚介類	舌ビラメ	魚料理 舌ビラメのムニエル	20	5
	入手方法	店 オリンポスをクリアしたあと　拾【トワイライトタウン】街の一角7 12(物語中で食材を集めるときにも拾える／→P.241)、【キングダム・オブ・コロナ】コロナの町56		
魚介類	ウナギ	魚料理 ウナギのマトロート	20	5
	入手方法	店 トイボックスとキングダム・オブ・コロナをクリアしたあと　拾【トワイライトタウン】街の一角7、【キングダム・オブ・コロナ】森3 4 7 14 15 16 17 25 26 39		
魚介類	スズキ	魚料理 スズキの紙包み焼、海鮮のタルタル、スズキのポワレ	―	12
	入手方法	拾【キングダム・オブ・コロナ】森37 38、コロナの町61 63、【ザ・カリビアン】カリブ海(群島、棘岩の島、砂の島)、【サンフランソウキョウ】中心街3		
魚介類	ムール貝	魚料理 ブイヤベース	―	5
	入手方法	拾【キングダム・オブ・コロナ】コロナの町57 58、【モンストロポリス】発電所13、【ザ・カリビアン】カリブ海2 3 6 7 42 44 45 46 62 66 69 70 90 92 101 104 105 106		
魚介類	タラ	魚料理 ブイヤベース	―	5
	入手方法	拾【キングダム・オブ・コロナ】コロナの町55 60 62、【アレンデール】北の山15 16、【ザ・カリビアン】カリブ海(群島、緑の島、監獄島)		
野菜	カボチャ	スープ カボチャのヴルーテ	―	2
	入手方法	拾【トイボックス】ギャラクシー トイズ22 28、【キングダム・オブ・コロナ】コロナの町44 46、【ザ・カリビアン】ポートロイヤル26 28 29　ミニ ティガーのベジタブルファーム		
野菜	ズッキーニ	オードブル ラタトゥイユ　魚料理 スズキのポワレ　肉料理 牛肉のソテー	―	2
	入手方法	拾【キングダム・オブ・コロナ】コロナの町45 50、【サンフランソウキョウ】中心街6 8 14 15　ミニ ティガーのベジタブルファーム		
野菜	タマネギ	スープ コンソメ、ニンジンのポタージュ	10	2
	入手方法	店 オリンポスをクリアしたあと　拾【オリンポス】テーベ1 3 5 15、【トワイライトタウン】街の一角(物語中で食材を集めるときのみ／→P.241)、【モンストロポリス】工場11、【ザ・カリビアン】ポートロイヤル23 28 30、【サンフランソウキョウ】中心街2		
野菜	トマト	オードブル ラタトゥイユ、トマトのカプレーゼ　スープ 渡りガニのビスク、トマトの冷製スープ	―	2
	入手方法	拾【トイボックス】ギャラクシー トイズ22 28、【キングダム・オブ・コロナ】コロナの町47 51、【モンストロポリス】ドア倉庫6、【ザ・カリビアン】ポートロイヤル24 30、【サンフランソウキョウ】中心街6 11 15　ミニ ティガーのベジタブルファーム		
野菜	ナス	オードブル ラタトゥイユ　肉料理 牛肉のソテー	―	2
	入手方法	拾【キングダム・オブ・コロナ】コロナの町48 52、【サンフランソウキョウ】中心街1 2 11 12　ミニ ティガーのベジタブルファーム		
野菜	ニンジン	スープ ニンジンのポタージュ、渡りガニのビスク	―	2
	入手方法	拾【アレンデール】北の山1 3 7 14 18、【ザ・カリビアン】ポートロイヤル18 24 27　ミニ ティガーのベジタブルファーム		
野菜	ニンニク	オードブル ラタトゥイユ　魚料理 ブイヤベース　肉料理 牛ほほ肉の赤ワイン煮	―	2
	入手方法	拾【トイボックス】ギャラクシー トイズ25 27、【キングダム・オブ・コロナ】コロナの町49 53、【サンフランソウキョウ】中心街1 8 12 14　ミニ ティガーのベジタブルファーム		
野菜	セロリ	スープ コンソメ、渡りガニのビスク	10	2
	入手方法	店 オリンポスをクリアしたあと　拾【オリンポス】テーベ1 3 5 15、【トワイライトタウン】街の一角(物語中で食材を集めるときのみ／→P.241)、【モンストロポリス】発電所15、【ザ・カリビアン】ポートロイヤル18 23 26 27 29		
キノコ	アミガサタケ	オードブル キノコのテリーヌ	10	2
	入手方法	店 オリンポスをクリアしたあと　拾【オリンポス】テーベ8、【キングダム・オブ・コロナ】森12 24、【アレンデール】北の山12、【ザ・カリビアン】カリブ海39 40		


肉類


魚介類


野菜


キノコ



食材(つづき)

分類	名前	この食材を使う料理	価格		入手方法
			購入	売却	
キノコ	セップタケ	肉料理 リードヴォーのポワレ、うずらのファルシ	10	2	店 オリンポスをクリアしたあと 拾【オリンポス】テーベ 6 23、【トワイライトタウン】街の一角 14(物語中で食材を集めるときにも拾える/→P.241)、【ザ・カリビアン】カリブ海 85 86
キノコ	ジロールタケ	オードブル キノコのテリーヌ 魚料理 スズキのポワレ	10	2	店 オリンポスをクリアしたあと 拾【オリンポス】テーベ 20、【トワイライトタウン】街の一角 15、【キングダム・オブ・コロナ】森 8 27 43、【ザ・カリビアン】カリブ海 71
キノコ	マッシュルーム	肉料理 うずらのファルシ	──	2	拾【アレンデール】北の山 9、【ザ・カリビアン】カリブ海 63 87
キノコ	黒トリュフ	スープ カボチャのヴルーテ 肉料理 牛フィレ肉のポワレ	20	5	店 オリンポスをクリアしたあと 拾【オリンポス】テーベ 18、【キングダム・オブ・コロナ】森 23、【アレンデール】北の山 2、【ザ・カリビアン】カリブ海 57
キノコ	エリンギ	オードブル キノコのテリーヌ	10	2	店 オリンポスをクリアしたあと 拾【オリンポス】テーベ 12 21、【キングダム・オブ・コロナ】森 28 30、【ザ・カリビアン】カリブ海 36 37
キノコ	クロラッパタケ	オードブル キノコのテリーヌ	10	2	店 オリンポスをクリアしたあと 拾【トワイライトタウン】街の一角 16、【キングダム・オブ・コロナ】森 29 33、【ザ・カリビアン】カリブ海 73
キノコ	ムスロンタケ	肉料理 うずらのファルシ	──	2	拾【アレンデール】北の山 6、【ザ・カリビアン】カリブ海 1 48 94
ハーブ	クローブ	スープ コンソメ 肉料理 牛フィレ肉のポワレ	10	2	店 オリンポスをクリアしたあと 拾【オリンポス】テーベ 7 10 11 19 24、【トワイライトタウン】街の一角 17(物語中で食材を集めるときにも拾える/→P.241)、【トイボックス】アンディの家 4 6 14、【ザ・カリビアン】カリブ海 35
ハーブ	ローズマリー	肉料理 牛ほほ肉の赤ワイン煮、牛フィレ肉のポワレ	10	2	店 オリンポスをクリアしたあと 拾【オリンポス】テーベ 9、【トイボックス】アンディの家 5 16 17、【キングダム・オブ・コロナ】森 5 6 19 34、【ザ・カリビアン】カリブ海 38
ハーブ	タイム	魚料理 スズキの紙包み焼 肉料理 牛ほほ肉の赤ワイン煮	10	2	店 モンストロポリスとアレンデールをクリアしたあと 拾【トイボックス】アンディの家 2 8 11、【キングダム・オブ・コロナ】森 9 10 21 22、【ザ・カリビアン】カリブ海 64 88
ハーブ	ローリエ	オードブル ラタトゥイユ 魚料理 ウナギのマトロート 肉料理 牛ほほ肉の赤ワイン煮	10	2	店 トイボックスとキングダム・オブ・コロナをクリアしたあと 拾【オリンポス】テーベ 22、【トイボックス】アンディの家 1 15、【キングダム・オブ・コロナ】森 1 2 18 20 41、【ザ・カリビアン】カリブ海 84
ハーブ	バジル	オードブル トマトのカプレーゼ 魚料理 スズキの紙包み焼	──	2	拾【トイボックス】アンディの家 3 9 10 18、【キングダム・オブ・コロナ】森 11 13 31 32 42、【ザ・カリビアン】カリブ海 72
ハーブ	ディル	オードブル オマールのムース スープ トマトの冷製スープ	──	2	拾【モンストロポリス】モンスターズ・インク 2、ドア倉庫 6、【ザ・カリビアン】カリブ海 49 50 74 83
ハーブ	パセリ	魚料理 ウナギのマトロート、スズキのポワレ 肉料理 うずらのファルシ	10	2	店 トイボックスとキングダム・オブ・コロナをクリアしたあと 拾【オリンポス】テーベ 17、【トワイライトタウン】街の一角 18、【トイボックス】アンディの家 7 12 13、【ザ・カリビアン】カリブ海 99
ハーブ	サフラン	魚料理 ブイヤベース	10	2	店 モンストロポリスとアレンデールをクリアしたあと 拾【モンストロポリス】モンスターズ・インク 2、発電所 15、【ザ・カリビアン】カリブ海 56 100
果物	アプリコット	デザート フレッシュコンポート	20	5	店 トイボックスとキングダム・オブ・コロナをクリアしたあと 拾【オリンポス】オリンポス山 26 30、【トワイライトタウン】街の一角 2 5、【ザ・カリビアン】ポートロイヤル 17 33
果物	グズベリー	デザート ベリーフロマージュ、フルーツジュレ	──	5	拾【アレンデール】北の山 4 13、【ザ・カリビアン】ポートロイヤル 16 25 33
果物	レモン	肉料理 リードヴォーのポワレ デザート ムースショコラ、ベリーフロマージュ	20	5	店 オリンポスをクリアしたあと 拾【オリンポス】テーベ 2 4 16、【トワイライトタウン】街の一角 3 5 13(物語中で食材を集めるときにも拾える/→P.241)、【モンストロポリス】モンスターズ・インク 1、ドア倉庫 5、【ザ・カリビアン】ポートロイヤル 15 16 19 ミニ ランピーのフルーツキャッチ
果物	オレンジ	デザート クレープシュゼット	──	5	拾【モンストロポリス】モンスターズ・インク 1、ドア倉庫 5、発電所 14、【ザ・カリビアン】ポートロイヤル 15 17 19 ミニ ランピーのフルーツキャッチ

名前	この食材を使う料理	価格 購入	価格 売却
果物			
ラズベリー	デザート ベリーフロマージュ	──	5
入手方法	拾【アレンデール】北の山5 8 11		
洋ナシ	デザート フレッシュコンポート、フルーツジュレ	──	5
入手方法	拾【オリンポス】オリンポス山33、【トワイライトタウン】街の一角2 3 10、【モンストロポリス】ドア倉庫8、発電所14、【ザ・カリビアン】ポートロイヤル25 ミニ ランピーのフルーツキャッチ		
ブラックベリー	デザート ベリーフロマージュ	──	5
入手方法	拾【アレンデール】北の山10 17 ミニ ランピーのフルーツキャッチ		
リンゴ	デザート フレッシュコンポート	20	5
入手方法	店 トイボックスとキングダム・オブ・コロナをクリアしたあと 拾【オリンポス】オリンポス山25 28 29 31、【トワイライトタウン】街の一角10 13 ミニ ランピーのフルーツキャッチ		
その他の食材			
チーズ	オードブル トマトのカプレーゼ デザート ベリーフロマージュ	10	2
入手方法	店 トイボックスとキングダム・オブ・コロナをクリアしたあと 拾【トイボックス】ギャラクシー トイズ20 26 29、【モンストロポリス】工場10、【サンフランソウキョウ】中心街4 16		
チョコレート	デザート ムースショコラ	10	2
入手方法	店 オリンポスをクリアしたあと 拾【トワイライトタウン】街の一角1 8 9(物語中で食材を集めるときにも拾える/→P.241)、【トイボックス】ギャラクシー トイズ21 23		
キャビア	魚料理 舌ビラメのムニエル	10	2
入手方法	店 オリンポスをクリアしたあと 拾【トワイライトタウン】街の一角4 6 8 11(物語中で食材を集めるときにも拾える/→P.241)、【トイボックス】ギャラクシー トイズ20 21		
バター	スープ ニンジンのポタージュ 肉料理 牛フィレ肉のポワレ デザート ムースショコラ、クレープシュゼット、バナナの温スフレ	10	2
入手方法	店 オリンポスをクリアしたあと 拾【トワイライトタウン】街の一角1 4 6 9(物語中で食材を集めるときにも拾える/→P.241)、【トイボックス】ギャラクシー トイズ19 24、【サンフランソウキョウ】中心街5 10		
オリーブオイル	オードブル ホタテのポワレ スープ 渡りガニのビスク 魚料理 スズキの紙包み焼、海鮮のタルタル	10	2
入手方法	店 モンストロポリスとアレンデールをクリアしたあと 拾【トイボックス】ギャラクシー トイズ26 29、【モンストロポリス】ドア倉庫9、発電所12、【サンフランソウキョウ】中心街5 7 10 13		
コルニッション	肉料理 牛肉のソテー	10	2
入手方法	店 トイボックスとキングダム・オブ・コロナをクリアしたあと 拾【トワイライトタウン】街の一角11、【トイボックス】ギャラクシー トイズ19 23 24		
ライス	スープ ニンジンのポタージュ 肉料理 うずらのファルシ	10	2
入手方法	店 モンストロポリスとアレンデールをクリアしたあと 拾【モンストロポリス】モンスターズ・インク3、【サンフランソウキョウ】中心街3 7 9 13		
ハチミツ	デザート クレープシュゼット、バナナの温スフレ	──	2
入手方法	ミニ プーのハニーポット		
スペシャル食材			
グリオットチェリー	肉料理 牛フィレ肉のポワレ デザート タルトゥ オ フリュイ	──	12
入手方法	ミニ セブンプリンズ(チェリープリン/オリンポス)		
イチゴ	オードブル トマトのカプレーゼ デザート タルトゥ オ フリュイ	──	12
入手方法	ミニ セブンプリンズ(ストロベリープリン/トイボックス)		
ブラッドオレンジ	魚料理 海鮮のタルタル デザート タルトゥ オ フリュイ	──	12
入手方法	ミニ セブンプリンズ(オレンジプリン/キングダム・オブ・コロナ)		
バナナ	デザート バナナの温スフレ、タルトゥ オ フリュイ	──	12
入手方法	ミニ セブンプリンズ(バナナプリン/モンストロポリス)		


ハーブ


果物


その他の食材


スペシャル食材

食材(つづき)

名前	この食材を使う料理	価格	
		購入	売却
スペシャル食材			
グレープ	魚料理 スズキのポワレ デザート タルトゥ オ フリュイ	──	12
入手方法	ミニ セブンプリンズ(グレーププリン/アレンデール)		
メロン	デザート フルーツジュレ、タルトゥ オ フリュイ	──	12
入手方法	ミニ セブンプリンズ(メロンプリン/サンフランソウキョウ)		
スイカ	スープ トマトの冷製スープ デザート タルトゥ オ フリュイ	──	12
入手方法	ミニ セブンプリンズ(ウォーターメロンプリン/ザ・カリビアン)		

合成素材

名前	この素材を使う合成	価格	
		購入	売却
燃え上がるかけら	アイテム合成 フォーカスリカバー、ファイアバングル、ファイラバングル、ファイアマンロゼット、燃え上がる結晶	100	──
入手方法	店 この素材を30個以上モーグリに渡したあと 敵 フレイムコア[15%]、マニックアーチャー[8%]、ロッドキャノン[12%] 他 応募ハガキの賞品(→P.551)、設置物(モンストロポリス)		
燃え上がるしずく	アイテム合成 ハイフォーカスリカバー、ファイアバングル、ファイラバングル、ファイガバングル、ファイガンバングル、ファイアチェーン、マジシャンピアス、燃え上がる結晶 キーブレード強化 グランシェフ	200	──
入手方法	店 この素材を25個以上モーグリに渡したあと 敵 フレイムコア[10%]、バーミリオンサンバ[12%]、ロッドキャノン[6%]、シースプライト(赤色)[12%] 他 応募ハガキの賞品(→P.551)、設置物(モンストロポリス)		
燃え上がる魔石	アイテム合成 ファイガバングル、ファイガンバングル、スレイヤーピアス、燃え上がる結晶 キーブレード強化 グランシェフ	300	──
入手方法	店 この素材を20個以上モーグリに渡したあと 敵 バーミリオンサンバ[6%]、シースプライト(赤色)[6%]		
燃え上がる結晶	アイテム合成 マジックアップ、セイヴザキング、セイヴザキング+、アクリシオス、アクリシオス+ キーブレード強化 グランシェフ	──	──
入手方法	敵 ハイソルジャー[4%] 合成 合成素材を30種モーグリに渡したあと/みなぎる結晶[1]+燃え上がる魔石[2]+燃え上がるしずく[3]+燃え上がるかけら[5]		
凍てつくかけら	アイテム合成 ブリザドチョーカー、ブリザラチョーカー、スノーロゼット、凍てつく結晶	100	──
入手方法	店 この素材を30個以上モーグリに渡したあと 敵 ウィンターフォーン[16%] 他 応募ハガキの賞品(→P.551)、設置物(アレンデール)		
凍てつくしずく	アイテム合成 ブリザドチョーカー、ブリザラチョーカー、ブリザガチョーカー、ブリザガンチョーカー、ブリザドチェーン、凍てつく結晶 キーブレード強化 クリスタルスノウ	200	──
入手方法	店 この素材を25個以上モーグリに渡したあと 敵 ウィンターフォーン[8%]、フロストサーペント(左の翼/右の翼)[40%]、シースプライト(青色)[12%] 他 応募ハガキの賞品(→P.551)		
凍てつく魔石	アイテム合成 エリクサー、イージスの盾+、ブリザガチョーカー、ブリザガンチョーカー、凍てつく結晶 キーブレード強化 クリスタルスノウ	300	──
入手方法	店 この素材を20個以上モーグリに渡したあと 敵 フロストサーペント(左の翼/右の翼)[40%]、シースプライト(青色)[6%] 他 設置物(アレンデール)		
凍てつく結晶	アイテム合成 ラストエリクサー、マジックアップ、セイヴザクイーン、セイヴザクイーン+、アクリシオス、アクリシオス+ キーブレード強化 クリスタルスノウ	──	──
入手方法	敵 フロストサーペント(本体)[30%] 合成 合成素材を30種モーグリに渡したあと/みなぎる結晶[1]+凍てつく魔石[2]+凍てつくしずく[3]+凍てつくかけら[5]		
とどろくかけら	アイテム合成 エーテル、フォーカスリカバー、サンダーレット、サンダラレット、ラバーロゼット、とどろく結晶	100	──
入手方法	店 この素材を30個以上モーグリに渡したあと 敵 ソルジャー[8%]、マニックアーチャー[8%]、マリオネット[12%] 他 応募ハガキの賞品(→P.551)、設置物(トイボックス、モンストロポリス)		

名前	この素材を使う合成	価格 購入	価格 売却	入手方法
とどろくしずく	アイテム合成 ハイエーテル、メガエーテル、ハイフォーカスリカバー、サンダーレット、サンダラレット、サンダガレット、サンダガンレット、サンダーチェーン、マジシャンピアス、とどろく結晶 キーブレード強化 ヒーローズオリジン	200	―	店 この素材を25個以上モーグリに渡したあと 敵 ゴールドビート[12%]、マリオネット[6%]、シースプライト(黄色)[12%]、タイヤブレード[8%] 他 応募ハガキの賞品(→P.551)、設置物(モンストロポリス)
とどろく魔石	アイテム合成 スターグローブ+、サンダガレット、サンダガンレット、スレイヤーピアス、とどろく結晶 キーブレード強化 ヒーローズオリジン	300	―	店 この素材を20個以上モーグリに渡したあと 敵 ゴールドビート[6%]、シースプライト(黄色)[6%]、タイヤブレード[4%] 他 設置物(モンストロポリス)
とどろく結晶	アイテム合成 マジックアップ、セイヴザキング、セイヴザキング+、アクリシオス、アクリシオス+ キーブレード強化 ヒーローズオリジン	―	―	敵 タイヤブレード[2%] 合成 合成素材を30種モーグリに渡したあと/みなぎる結晶[1]+とどろく魔石[2]+とどろくしずく[3]+とどろくかけら[5]
透きとおるかけら	アイテム合成 メガポーション、フォーカスリカバー、風のうちわ、マスクロゼット、アビリティリング+、透きとおる結晶	100	―	店 この素材を30個以上モーグリに渡したあと 敵 エアソルジャー[12%]、パフボール[8%] 他 応募ハガキの賞品(→P.551)、設置物(キングダム・オブ・コロナ)
透きとおるしずく	アイテム合成 ハイフォーカスリカバー、風のうちわ、嵐のうちわ、エアロブレス、テクニカルリング+、透きとおる結晶 キーブレード強化 エバーアフター、ナノギア	200	―	店 この素材を25個以上モーグリに渡したあと 敵 エアソルジャー[4%]、マラカイトボレロ[12%]、パフリーダー[12%]、パフボール[4%]、ヴェイパーフライ[8%] 他 応募ハガキの賞品(→P.551)、オリンポスで助けた人からワールドクリア後に再訪したときにもらう(→P.233)、設置物(キングダム・オブ・コロナ)
透きとおる魔石	アイテム合成 クロックギア+、嵐のうちわ、スキルリング+、コズミックリング、透きとおる結晶 キーブレード強化 エバーアフター、ナノギア	300	―	店 この素材を20個以上モーグリに渡したあと 敵 マラカイトボレロ[6%]、パフリーダー[4%]、ヴェイパーフライ[6%] 他 オリンポスで助けた人からワールドクリア後に再訪したときにもらう(→P.233)
透きとおる結晶	アイテム合成 ガードアップ、アルテマウェポン、セイヴザクイーン、セイヴザクイーン+、コズミックチェーン キーブレード強化 エバーアフター、ナノギア	―	―	敵 アンカーパイレーツ[8%] 合成 合成素材を32種モーグリに渡したあと/みなぎる結晶[1]+透きとおる魔石[2]+透きとおるしずく[3]+透きとおるかけら[5]
力のかけら	アイテム合成 メガポーション、ソルジャーピアス、ドローリング、力の結晶	100	―	店 この素材を30個以上モーグリに渡したあと 敵 アースコア[15%]、ソルジャー[8%]、パワーワイルド[12%] 他 応募ハガキの賞品(→P.551)
力のしずく	アイテム合成 ファントムリング、ソルジャーピアス、フェンサーピアス、ムーンアミュレット、力の結晶 キーブレード強化 ファボデピュティ、ナノギア	200	―	店 この素材を25個以上モーグリに渡したあと 敵 アースコア[10%]、ソルジャー(モンストロポリスでブーを笑わせるバトルのみ)[4%]、サテュロス[8%]、パワーワイルド[6%] 他 応募ハガキの賞品(→P.551)、設置物(トイボックス)
力の魔石	アイテム合成 バトルメイス+、スターグローブ+、イージスの盾+、コズミックリング、ファントムリング、オリハルリング、フェンサーピアス、スターチャーム、力の結晶 キーブレード強化 ファボデピュティ、ナノギア	300	―	店 この素材を20個以上モーグリに渡したあと 敵 サテュロス[4%]、ポゴショベル[8%]、スパイキートード[8%] 他 設置物(トイボックス)
力の結晶	アイテム合成 パワーアップ、アルテマウェポン、セイヴザキング、セイヴザキング+、オリハルリング キーブレード強化 ファボデピュティ、ナノギア	―	―	敵 ヘルムドボディ[4%] 合成 合成素材を30種モーグリに渡したあと/みなぎる結晶[1]+力の魔石[2]+力のしずく[3]+力のかけら[5]

合成素材（つづき）

名前	この素材を使う合成	価格 購入	価格 売却	入手方法
うごめくかけら	アイテム合成 エーテル、シャドウアンクル、ダークカラーアンクル、うごめく結晶	100	──	店 この素材を30個以上モーグリに渡したあと 敵 シャドウ[8%]、フーカバー[8%] 他 応募ハガキの賞品（→P.551）、設置物（トワイライトタウン）
うごめくしずく	アイテム合成 ハイエーテル、メガエーテル、シャドウアンクル、ダークカラーアンクル、ミッドナイトアンクル、カオスアンクル、ダークチェーン、ムーンアミュレット、うごめく結晶 キーブレード強化 シューティングスター	200	──	店 この素材を25個以上モーグリに渡したあと 敵 シャドウ[4%]、ネオシャドウ[8%]、フーカバー[4%] 他 応募ハガキの賞品（→P.551）
うごめく魔石	アイテム合成 ハートレスメイス、ハートレスメイス＋、ミッドナイトアンクル、カオスアンクル、スターチャーム、うごめく結晶 キーブレード強化 シューティングスター	300	──	店 この素材を20個以上モーグリに渡したあと 敵 ネオシャドウ[4%]、フーカバー[4%]、ヘルムドボディ[8%]
うごめく結晶	アイテム合成 パワーアップ、ハートレスメイス、ハートレスメイス＋、コズミックチェーン キーブレード強化 シューティングスター	──	──	敵 クロックワークブル[8%] 合成 合成素材を35種モーグリに渡したあと／みなぎる結晶[1]＋うごめく魔石[2]＋うごめくしずく[3]＋うごめくかけら[5]
はざまのかけら	アイテム合成 APアップ、ミスリルのかけら	100	──	店 この素材を30個以上モーグリに渡したあと 敵 スナイパー[18%]、リーパー[18%] 他 設置物（オリンポス、トワイライトタウン、キングダム・オブ・コロナ）
はざまのしずく	アイテム合成 ドローリング、ミスリルのしずく キーブレード強化 クラシックノーツ	200	──	店 この素材を25個以上モーグリに渡したあと 敵 スナイパー[12%]、リーパー[12%]、ニンジャ[18%] 他 設置物（キングダム・オブ・コロナ、アレンデール、ザ・カリビアン）
はざまの魔石	アイテム合成 ノーバディガード、ノーバディガード＋、ミスリルの魔石 キーブレード強化 クラシックノーツ	300	──	店 この素材を20個以上モーグリに渡したあと 敵 リーパー[8%]、ニンジャ[12%] 他 設置物（アレンデール、ザ・カリビアン）
はざまの結晶	アイテム合成 プチリボン、ミスリルの結晶 キーブレード強化 クラシックノーツ	──	──	敵 ニンジャ[6%]、バーサーカー[73%] 他 設置物（ザ・カリビアン）
たそがれのかけら	アイテム合成 APアップ、ミスリルのかけら	100	──	店 この素材を30個以上モーグリに渡したあと 敵 ダスク[12%] 他 設置物（オリンポス、トワイライトタウン、キングダム・オブ・コロナ）
たそがれのしずく	アイテム合成 ドローリング、ミスリルのしずく キーブレード強化 ハニートレンタ	200	──	店 この素材を25個以上モーグリに渡したあと 敵 ダスク[6%]、ギャンブラー[18%] 他 設置物（キングダム・オブ・コロナ、アレンデール、ザ・カリビアン）
たそがれの魔石	アイテム合成 ノーバディガード、ノーバディガード＋、バスターバンド、バスターバンド＋、ミスリルの魔石 キーブレード強化 ハニートレンタ	300	──	店 この素材を20個以上モーグリに渡したあと 敵 ギャンブラー[12%] 他 設置物（アレンデール、ザ・カリビアン）
たそがれの結晶	アイテム合成 ガードアップ、ミスリルの結晶 キーブレード強化 ハニートレンタ	──	──	敵 ギャンブラー[6%]、ソーサラー[80%] 他 設置物（ザ・カリビアン）
ミスリルのかけら	アイテム合成 ファイアバングル、ブリザドチョーカー、サンダーレット、シャドウアンクル、エルフィンバンダナ、風のうちわ、アビリティリング＋、ドローリング	──	──	宝 【オリンポス】天界28、【トワイライトタウン】街の一角2 合成 合成素材を6種モーグリに渡したあと／はざまのかけら[1]＋たそがれのかけら[1] 他 グミシップで青い岩やトレジャースフィアから獲得（→P.474～477）、設置物（オリンポス、トワイライトタウン、トイボックス）

名前	この素材を使う合成	価格 購入	価格 売却	入手方法
ミスリルのしずく	アイテム合成 バトルメイス+、クロックギア+、ファイラバングル、ブリザラチョーカー、サンダラレット、ダークカラーアンクル、ファイアマンロゼット、アンブレラロゼット、マスクロゼット、スノーロゼット、ラバーロゼット、テクニカルリング+、ソルジャーピアス、マジシャンピアス、ムーンアミュレット	—	—	宝【トイボックス】ギャラクシー トイズ28、【キングダム・オブ・コロナ】森17 合成 合成素材を15種モーグリに渡したあと／はざまのしずく[1]+たそがれのしずく[1] 他 オリンポスで助けた人からワールドクリア後に再訪したときにもらう(→P.233)、グミシップで青い岩やトレジャースフィアから獲得(→P.474～477)、設置物(トイボックス、モンストロポリス、アレンデール)
ミスリルの魔石	アイテム合成 イージスの盾+、ファイガバングル、ブリザガチョーカー、サンダガレット、ミッドナイトアンクル、ディバインバンダナ、嵐のうちわ、スキルリング+、フェンサーピアス、スレイヤーピアス、スターチャーム	—	—	宝【トイボックス】アンディの家3 合成 合成素材を32種モーグリに渡したあと／はざまの魔石[1]+たそがれの魔石[1] 他 オリンポスで助けた人からワールドクリア後に再訪したときにもらう(→P.233)、グミシップで青い岩やトレジャースフィアから獲得(→P.474～477)、設置物(モンストロポリス、アレンデールなど)
ミスリルの結晶	アイテム合成 スターグローブ+、バスターバンド、バスターバンド+、ファイガンバングル、ブリザガンチョーカー、サンダガンレット、カオスアンクル、アクリシオス、アクリシオス+、コズミックリング、ファントムリング、ソーサラーリング	—	—	合成 合成素材を42種モーグリに渡したあと／はざまの結晶[1]+たそがれの結晶[1] 他 グミシップで青い岩やトレジャースフィアから獲得(→P.474～477)、設置物(サンフランソウキョウ)
邪気のかけら	アイテム合成 エリクサー、ファイアチェーン、ブリザドチェーン、サンダーチェーン、ダークチェーン、アクアロザリー、エアロブレス	100	—	店 この素材を30個以上モーグリに渡したあと 敵 フラッド[12%]
邪気のしずく	アイテム合成 エリクサー、ファイアチェーン、ブリザドチェーン、サンダーチェーン、ダークチェーン、アクアロザリー、エアロブレス、ソーサラーリング キーブレード強化 ハッピーギア	200	—	店 この素材を25個以上モーグリに渡したあと 敵 フラワースネイク[8%]
邪気の魔石	アイテム合成 ラストエリクサー、ガードアップ、ソーサラーリング、ワイズリング キーブレード強化 ハッピーギア	300	—	店 この素材を20個以上モーグリに渡したあと 敵 フラワースネイク[4%]、タートルトード[16%]
邪気の結晶	アイテム合成 ラストエリクサー、プチリボン、ワイズリング キーブレード強化 ハッピーギア	—	—	敵 スパイキートード[20%]
うるおいのかけら	アイテム合成 メガポーション、エルフィンバンダナ、アンブレラロゼット、うるおいの結晶	100	—	店 この素材を30個以上モーグリに渡したあと 敵 ウォーターコア[15%]、トイトルーパー[12%]など 他 応募ハガキの賞品(→P.551)、設置物(モンストロポリス、ザ・カリビアン)
うるおいのしずく	アイテム合成 エルフィンバンダナ、ディバインバンダナ、アクアロザリー、マジシャンピアス、うるおいの結晶 キーブレード強化 ラダーオブフェイト	200	—	店 この素材を25個以上モーグリに渡したあと 敵 ウォーターコア[10%]、マリンルンバ[12%]、シースプライト(虹色)[12%]、スピアリザード[8%] 他 応募ハガキの賞品(→P.551)、設置物(モンストロポリスなど)
うるおいの魔石	アイテム合成 ディバインバンダナ、スレイヤーピアス、うるおいの結晶 キーブレード強化 ラダーオブフェイト	300	—	店 この素材を20個以上モーグリに渡したあと 敵 マリンルンバ[6%]、シースプライト(虹色)[6%]、スピアリザード[4%] 他 設置物(モンストロポリス)
うるおいの結晶	アイテム合成 パワーアップ、セイヴザクイーン、セイヴザクイーン+、コズミックチェーン キーブレード強化 ラダーオブフェイト	—	—	敵 スピアリザード[2%] 合成 合成素材を32種モーグリに渡したあと／みなぎる結晶[1]+うるおいの魔石[2]+うるおいのしずく[3]+うるおいのかけら[5]
みなぎるかけら	アイテム合成 エーテル、ファイアマンロゼット、アンブレラロゼット、マスクロゼット、スノーロゼット、ラバーロゼット キーブレード強化 大半のキーブレード	—	—	敵 ソルジャー[4%]、ラージボディ[12%]、マニックアーチャー[4%]、サテュロス[8%]、トイトルーパー[8%]、パワーワイルド[8%]、パラソルレディ[12%]、フラッド[4%]、ビースト&バグズ[16%]など ミニ VERUM REX -Beat of Lead-、フェスティバルダンス、フローズンスライダー、フラッシュトレーサー 他 応募ハガキの賞品(→P.551)、設置物(オリンポス、モンストロポリス)

合成素材(つづき)

名前	この素材を使う合成	価格		入手方法
		購入	売却	
みなぎるしずく	アイテム合成 ハイエーテル、メガエーテル、APアップ キーブレード強化 強化可能なすべてのキーブレード	—	—	敵 ネオシャドウ[8%]、ラージボディ[4%]、バイタルポップ[8%]、マジカルポップ[8%]、フォーカスポップ[8%]、マニーポップ[8%]、ロックトロール[30%]、メタリックトロール[30%]、ロッドキャノン[4%]、ポゴショベル[8%]など ミニ VERUM REX -Beat of Lead-、フェスティバルダンス、フローズンスライダー、フラッシュトレーサー 他 応募ハガキの賞品(→P.551)、設置物(モンストロポリス)
みなぎる魔石	アイテム合成 パワーアップ、マジックアップ、ガードアップ、バスターバンド、バスターバンド+ キーブレード強化 強化可能なすべてのキーブレード	—	—	敵 ハイソルジャー[8%]、ロックトロール[20%]、メタリックトロール[20%]、クロックワークブル[12%]、ポゴショベル[4%]、クレイジーキャリッジ[20%]、ヴェイパーフライ[4%]、シースプライト(虹色)[8%]、アンカーパイレーツ[20%]、スパイキートード[10%] 他 設置物(モンストロポリス)
みなぎる結晶	アイテム合成 エリクサー、ラストエリクサー、アルテマウェポン、バスターバンド、バスターバンド+、燃え上がる結晶、凍てつく結晶、とどろく結晶、透きとおる結晶、力の結晶、うごめく結晶、うるおいの結晶 キーブレード強化 強化可能なすべてのキーブレード	—	—	敵 ハイソルジャー[12%]、ヘルムドボディ[4%]、アンカーパイレーツ[8%]
満たされるかけら	アイテム合成 ハイエーテル、フォーカスリカバー、APアップ、バトルメイス+、クロックギア+、ファイラバングル、ブリザラチョーカー、サンダラレット、ダークカラーアンクル、プチリボン	—	—	敵 アースコア(タワー)[12%]、ラージボディ[8%]、ポップキャット[8%]、バイタルポップ[8%]、マジカルポップ[8%]、フォーカスポップ[8%]、マニーポップ[8%]、パフリーダー(タワー)[8%]、ビースト&バグズ[8%]、パッチワークアニマルズ[8%]、エアドロイド[8%]、バウンシーペッツ[8%]、シュープリーム・スマッシャー[8%] 他 応募ハガキの賞品(→P.551)、コレクションボーナス(→P.563)
満たされるしずく	アイテム合成 メガポーション、ハイフォーカスリカバー、APアップ、スターグローブ+、イージスの盾+、ファイガンバングル、ブリザガンチョーカー、サンダガンレット、カオスアンクル	—	—	敵 アースコア(タワー)[4%]、ポップキャット[4%]、バイタルポップ[4%]、マジカルポップ[4%]、フォーカスポップ[4%]、マニーポップ[4%]、パラソルレディ[4%]、クレイジーキャリッジ[12%]、フロストサーペント(シッポ)[40%] 他 応募ハガキの賞品(→P.551)、コレクションボーナス(→P.563)
満たされる魔石	アイテム合成 メガエーテル、エリクサー、ハートレスメイス+、ノーバディガード+、バスターバンド+、アクリシオス+、コズミックリング	—	—	敵 フロストサーペント(シッポ)[20%] 他 コレクションボーナス(→P.563)
満たされる結晶	アイテム合成 ラストエリクサー、パワーアップ、マジックアップ、ガードアップ、セイヴザクイーン+、セイヴザキング+、コズミックチェーン、プチリボン	—	—	宝【ザ・カリビアン】カリブ海26 40 敵 クロックワークブル[8%]、フロストサーペント(シッポ)[20%]、バーサーカー[18%]、ソーサラー[20%] 他 コレクションボーナス(→P.563)
フローライト	アイテム合成 バトルメイス+、クロックギア+ キーブレード強化 大半のキーブレード	500	—	店 トイボックスとキングダム・オブ・コロナをクリアしたあと 宝【オリンポス】オリンポス山11、テーベ15、天界25、【トワイライトタウン】街の一角3 4 9、【トイボックス】アンディの家4、ギャラクシー トイズ16 21 他 グミシップで青い岩やトレジャースフィアから獲得(→P.474~477)
ダマスカス	アイテム合成 ハートレスメイス、ハートレスメイス+、ノーバディガード、ノーバディガード+ キーブレード強化 強化可能なすべてのキーブレード	—	—	宝【キングダム・オブ・コロナ】森16 19、【モンストロポリス】工場11、発電所17、【アレンデール】北の山3 25、氷の迷宮13、【ザ・カリビアン】カリブ海5 28 41、【サンフランソウキョウ】中心街21 32 他 グミシップで青い岩やトレジャースフィアから獲得(→P.474~477)
アダマント	アイテム合成 イージスの盾+ キーブレード強化 強化可能なすべてのキーブレード	—	—	宝【ザ・カリビアン】カリブ海2 24 27 30 32 37 39、【サンフランソウキョウ】中心街10 22 他 グミシップで青い岩やトレジャースフィアから獲得(→P.474~477)
エレクトラム	アイテム合成 スターグローブ+ キーブレード強化 強化可能なすべてのキーブレード	—	—	宝【ザ・カリビアン】カリブ海9 11 31 35 38、【サンフランソウキョウ】中心街6 26 他 グミシップで青い岩やトレジャースフィアから獲得(→P.474~477)

名前	この素材を使う合成	価格 購入	価格 売却
陽炎の結晶	アイテム合成 ノーバディガード、ノーバディガード+	―	―
入手方法	敵 バーサーカー[9%]　ミニ バトルポータル(No.3、9)		
幻想の結晶	アイテム合成 ハートレスメイス、ハートレスメイス+	―	―
入手方法	敵 デビルズタワー(バトルポータル)[10%]　ミニ バトルポータル(No.6、8)		
オリハル	アイテム合成 セイヴザクイーン、セイヴザクイーン+、セイヴザキング、セイヴザキング+、ファイアチェーン、ブリザドチェーン、サンダーチェーン、ダークチェーン、アクアロザリー、エアロブレス、コズミックチェーン、プチリボン、オリハルリング、ワイズリング	―	―
入手方法	宝【アレンデール】北の山9、【ザ・カリビアン】カリブ海3 25 29 33 36　他 グミシップで青い岩やトレジャースフィアから獲得(→P.474〜477)、コレクションボーナス(→P.563)		
オリハルコン	アイテム合成 アルテマウェポン	―	―
入手方法	宝【ザ・カリビアン】カリブ海12、【終わりの世界】終わりの世界1　ミニ 幸運のマーク(80個)、セブンプリンズ(すべてのプリンから最高評価を得る)、フローズンスライダー(すべてのトレジャープライズを集める)　他 応募ハガキの賞品(→P.551)、グミシップでオメガ・マキナを倒す(→P.500)		

キーアイテム

名前	解説
モバイルポータル	通話、写真撮影、ミニゲーム『クラシックキングダム』、各種記録の保存ができる機器
入手方法	他 オリンポスをクリアして不思議な塔を訪れたのちグミシップに乗る(イベント終了時に入手／→P.212)
絆のお守り・ドリーム	『リンク』コマンドでドリームイーターたちの力を借りて『ワンダーバルーン』を使用できる
入手方法	他 オリンポスをクリアして不思議な塔を訪れる(イベント終了時に入手／→P.212)
絆のお守り・ビット	『リンク』コマンドでラルフの力を借りて『8bitボム』を使用できる
入手方法	他 トイボックスの物語中でミニゲーム『VERUM REX -Beat of Lead-』をクリアする(→P.254)
絆のお守り・プライド	『リンク』コマンドでシンバの力を借りて『キングスフレア』を使用できる
入手方法	他 モンストロポリスの発電所／タンクヤードでのバトルで勝利する(→P.282)
絆のお守り・オハナ	『リンク』コマンドでスティッチの力を借りて『プラズマエンカウンター』を使用できる
入手方法	他 サンフランソウキョウの物語中でミニゲーム『フラッシュトレーサー』をクリアする(→P.334)
絆のお守り・オーシャン	『リンク』コマンドでアリエルの力を借りて『シースペクタクル』を使用できる
入手方法	宝【ザ・カリビアン】カリブ海15
ARデバイス	サンフランソウキョウでさまざまな映像を映し出す機能を備えた機器
入手方法	他 サンフランソウキョウのガレージを訪れる(→P.334)
MOGカード	持っていると、ショップの商品が増えるほか、モグメダルの効果が強化される(→P.551〜552)
入手方法	他 モーグリショップで買い物をして支払った額が累計1万マニーに達したのちショップを出る
応募ハガキ	トワイライトタウンの街の一角／トラム広場にあるポストに出すと、賞品が手に入る(→P.551)
入手方法	他 モーグリショップで何らかの買い物をしたのちショップを出る(50%の確率で何回でも入手可能)
黄金のヘラクレス人形	オリンポスのテーベ／市民広場で人形を集めている少年に渡すもの
入手方法	他 オリンポスをクリア後に再訪してテーベの全5ヵ所で拾う(→P.233)



ムービー（ヴィジュアルワークス）

赤間祐樹

Yuki Akama

代表作 KH 2.8、FFⅦ アドベントチルドレン、クライシス コア -FFⅦ-、FFⅩⅢ、FFⅩⅣ、FF零式、ディシディアFF NT、ドラゴンクエストⅪ、ガンスリンガー ストラトス3

Q どのような作業を担当されましたか？

A ムービーの制作はもちろんですが、各ワールドで最初に出るタイトルのロゴアニメーションも、ヴィジュアルワークスが担当しています。どのワールドも、プレイヤーのかたがワクワクするアニメーションになるように意識して制作しました。

Q 原作映画を再現するうえで気をつけたことは？

A 今回のコンセプトが「原作と同じクオリティでムービー化したい」だったので、原作のディズニー映画はとにかく何度も観ました。とくに、『アナと雪の女王』のあのシーンは、キャラクターの振りつけも覚えてしまうほど観ましたね。

Q 作るのにもっとも時間がかかったムービーと、その理由を教えてください。

A オープニングムービーのラストはギリギリまで試行錯誤しました。ほとんどのプレイヤーさんが目にする部分なので、妥協したくなかったんです。

Q 気づきにくい演出はありますか？

A 秘密の森で会話するカイリとリアの距離は、物語の前半と後半でちがいます。前半はまだふたりの関係に不安なところがあり、離れた場所にすわって話をするのに対して、物語の後半には信頼関係ができていて、カイリがリアの隣にすわるんですよ。

Q 原作から変更した部分があれば教えてください。

A ザ・カリビアンのムービーシーンは原作映画とほぼ一緒ですが、レーティング（年齢制限）の関係で、カットしたり変更したりした部分もあります。

Q 今回の作品で見てほしいところは？

A オープニングからエンディング、エピローグ、シークレットムービーまで、すべて見てほしいです。

Q 次回作ではどんなことに挑戦したいですか？

A できれば、すべてのワールドのムービーを制作したいですが、ディスクの容量的に厳しいですね。

自分だけが知っている本作の秘密

ムービーに登場するキャラクターは総勢50人ほど。しかし、それぞれ用途ごとにいくつものバージョンを作ったので、使わなかったものも含めると3倍の150体以上を制作しました。



ムービー（ヴィジュアルワークス）

野原 翔

Syo Nohara

代表作 KH 2.8、FFⅩⅣ、ディシディアFF NT、ドラゴンクエストⅪ、ガンスリンガー ストラトス3、ヒットマン Legacy（トレーラー）、ジャストコーズ4

Q 原作の映画を再現するうえで、どのようなことに気をつけましたか？

A ザ・カリビアンでは、表情をどれだけ原作に似せることができるか、というところに重点を置きました。ただ、実写と同じ表情をCGで再現しようとすると、どうしても違和感が出てしまうので、こまかな調整が必要なんです。調整をしたあとは、レンダリング（データを動画にする処理）をしなければ表情や動きが確認できず、それにはとても時間がかかるので、違和感のない表情を作るのは大変でした。

Q 一番こだわって制作した部分は？

A アレンデールのアニメーションです。基本的には原作をトレースするような形になりましたが、シルエットを写し取るだけでは映画のようなクオリティは出せません。たとえば、息を吸う動作では、吸いこむことで胸がふくらむ動きもしっかり再現しなければならないんです。ひとつひとつのこまかい動きの意味を考えながら作ることで、原作のクオリティを再現できたのではないかと思います。

Q 開発中のおもしろいエピソードを教えてください。

A 機会があって沖縄へ行ったときに、エンディングのソラの状況を再現しようと、ひとりで夕方の砂浜へおもむいて「このまま消えてしまったらどうなるんだろう」と考えていました。そうしたら、中国からの観光客と思われるかたに、「何しているんですか？」と声をかけられました。少しは哀愁のようなものを出せていたのかもしれません。

Q 今回の作品で見てほしいところは？

A トイボックスの冒頭で流れる「KH」らしからぬ映像は、展開が速くて時間も短いですが、ほかのムービーと同じくしっかり作りこんでいます。一度だけでなく、ぜひ二度三度と見ていただきたいですね。

自分だけが知っている本作の秘密

エンディングに出てくるフライングディスクは、『KH BbS』で子ども時代のリアがヴェントゥスと出会ったときに持っていたものです。当時と同じく、エンディングでもヴェントゥス、リア、アイザの3人で遊んでいます。



ダイアログエディター
須賀麻子
Asako Suga

代表作 「KH」シリーズ、FFⅦ アドベントチルドレン、クライシス コア -FFⅦ-、ディシディアFF NT、ワールド オブ FF

Q どういう順番でボイスを収録しましたか？
A ストーリーの流れに沿って録るのが一般的ですが、「KH」の場合はまず各ワールドのストーリーを録ってから、メインのストーリーを録るというのがお決まりなので、その順番で収録しています。
Q 海外版との同時進行は大変だったのでは？
A これまでは日本語のボイスをすべて収録したあと、英語の翻訳を調整して収録するという流れでしたから、じっくりと準備ができたのですが、今回は同時進行ということで、とにかく時間との勝負でした。ローカライズ部やディズニーさんの協力のもと、時間がないなかでも、いままで以上のクオリティになるように準備するのが大変でしたね。
Q ボイスの総量はどれくらいになりましたか？
A あまりに多いので、とても数える気にはなりません(笑)。シリーズ史上最多なのは確かです。
Q とくに気に入っているセリフを教えてください。
A トワイライトタウンの幽霊屋敷で、アンセムがピンツの行動に対して「おいおいおいおい」とツッコむセリフが気に入ってます。いままでのアンセムにはない感じのセリフだったので、収録時もスタジオ中が大爆笑でした。開発中に何回も聞き直しましたが、そのたびに思い出して笑ってましたね。
Q 今回の作品で聞いてほしいところは？
A 本来のセリフを上まわるぐらい入っている、アドリブのボイスです。短いボイスが多いですが、オラフのドナルドへのツッコミや、サンフランソウキョウの最後のシーンなど、役者さんのアドリブがセリフとして採用されたものもあるんですよ。おもしろいボイスがたくさん詰まっていますので、こまかい部分も聞き逃さずに楽しんでいただきたいです。

自分だけが知っている本作の秘密

ザ・カリビアンの最初にソラがひとりで歌うシーンは、収録時はまだ曲ができておらず、なぜか『ハイ・ホー』のメロディーで歌うことになりました。とてもおもしろかったのですが、お蔵入りに……。でも、みなさんに披露できる日がくることを祈って、大事に保存してあります。



サウンドディレクター
廣瀬裕貴
Yuki Hirose

代表作 「KH」シリーズ、ロマンシング サガ -ミンストレルソング-、「ブレイブリーデフォルト」シリーズ、すばらしきこのせかい -Final Remix-

Q PS4とXbox Oneでは、効果音の作りかたに差はあるのでしょうか？
A 作りかた自体は同じですが、ハードごとにデータの圧縮フォーマットがちがうので、実際に鳴る音には差が出るかもしれませんね。ちなみに、Coディレクターの安江(安江 泰氏)から、どうしても入れてほしいと言われた演出がありまして、マスター・ゼアノート戦終盤のとあるシーンは、PS4とXbox Oneで音の鳴らしかたを変えているんですよ。
Q ハードの性能が上がったおかげで新たに実現できたことは？
A 水中で効果音やボイスがこもったり、ヘリウムガスを吸ったらボイスが変化したり(→P.678)と、使えるメモリが増えてリアルタイムに処理できる部分が多くなりました。一番大きいのは、同時に鳴らせる音の数が格段に増えたことで、プレイのしかたによっては100音以上鳴る場合もあります。
Q 『KHⅡ』から変えなかった要素はありますか？
A 「ダークシーカー編が終わるまでは、決定音やキャンセル音などのシステム音は変えない！」と何年も前から決めてました。アップデートして音質は上がりましたが、基本的には同じ音にしています。
Q とくに気に入っている効果音を教えてください。
A タイトル画面で「NEW GAME」を選んだときの効果音は作品ごとに変えているんですが、今作はすごく美しい感じに仕上がったので、とても気に入っています。
Q 物語との繋がりを考えて制作した部分は？
A エンディングまでのシナリオを読んだ段階で、BGMの『ソラのテーマ』をいろんなところで使おうと決めました。モバイルポータルの着信音や、トイボックスで鳴らすレコードなど、要所要所でソラを感じてもらえるようにアレンジして使っています。

自分だけが知っている本作の秘密

「KH」では、ナンバリング作品だけタイトル画面中に波音を鳴らすという、謎のルールがあります。なので、今作も十数年ぶりに『Dearly Beloved』の裏で波音を鳴らしました。



ミュージックスーパーバイザー
河盛慶次
Keiji Kawamori

代表作 KH BbS、KH 3D、KH 1.5、KH 2.5、FFⅧ、FFⅩ

Q どのような作業を担当されましたか?
A BGMの制作にまつわるいろいろな業務と、カットシーンの音楽ディレクションです。

Q PS4やXbox Oneのサウンド面の進化について、どのように感じていますか?
A 今回の音楽では使用していませんが、DSP処理(デジタル信号を高速で音に変換する処理)されたエフェクトをゲームの何かと紐づけしてみたり、同時に鳴らせる音の多さを利用して同じ曲でもバリエーションを持たせたりできるかなと思います。

Q もっとも苦労した点は?
A 映像と音楽のタイミングを合わせるシーンは、尺(時間の長さ)がきっちり決まるまで作業に入れないのでスケジュールとの戦いでしたが、ずっと「KH」を手がけてきたサウンドチームとの連携で乗り切りました。

Q 気づきにくい仕掛けがあれば教えてください。
A BGMのなかには、サラウンドで鳴っているところもあります。機会があれば、サラウンド環境でも遊んでみてください。

Q 一番こだわって制作した部分はどこですか?
A 過去のシリーズ作品だと、ひとつのワールドにはフィールドの曲とバトルの曲がそれぞれ1曲ずつというのが基本でしたが、今回はシチュエーションに合わせて別アレンジの曲が流れるようにしています。また、カットシーンでは、これまで下村さん(下村陽子氏:ミュージック)が作ってくれた印象的なテーマ曲などのメロディーを、うまくアレンジして取り入れられるように工夫しました。

Q 今回の作品で聴いてほしいところは?
A 新曲はもちろんですが、過去作品の曲もいろいろな新しいアレンジで仕上げていますので、そのあたりも気にして聴いていただけるとうれしいです。

自分だけが知っている本作の秘密
今回は、カットシーンやこまかい曲を含めると200曲以上実装していて、過去のボス敵の曲を使っているところは、ワールドによってほんの少しアレンジが変わっていたりします。



ミュージック
関戸 剛
Tsuyoshi Sekito

代表作 KH 3D、FFⅦ アドベントチルドレン、FF エクスプローラーズ、ブレイヴフェンサー 武蔵伝、チョコボの不思議なダンジョン2、ラスト レムナント、聖剣伝説 RISE of MANA

Q 担当されたのは、どの場面の曲ですか?
A アレンデール、サンフランソウキョウ、グミシップのほか、『リトルシェフのレストラン』や『フェスティバルダンス』などの曲になります。

Q 今回の曲のコンセプトを教えてください。
A 野村(野村哲也氏:ディレクター)からは「楽しく!」と言われていましたので、「ドキドキワクワク、明るく楽しく!!」がコンセプトでした。

Q 『フェスティバルダンス』の曲はテンポが2種類ありますが、最初から注文があったのですか?
A ありました。ダンスをするキャラクターたちも2種類のテンポに合わせてモーションが作られていたので、通常時とハイテンション時のふたつのテンポ設定で楽曲の作成を進めました。

Q もっとも苦労した点は?
A グミシップの楽曲の書きわけに大変苦労しました。先の宙域に進むと敵の攻撃が激しくなっていくため、楽曲のイメージも少しずつシリアスな要素を追加していっています。ひとつ目の宙域は陽気で楽しげな感じの曲ですが、3つ目の宙域の曲には勇壮な旋律を盛りこみ、緊張感を持たせつつもプレイヤーにエールを送るようなイメージにしています。

Q 一番こだわって制作した部分はどこですか?
A アレンデールのBGMです。軽やかにはじまってだんだんと疾走感が増し、終盤はソラたちが大自然に優しく包みこまれるような感じで制作しました。

Q 開発中の忘れられない思い出を教えてください。
A 『フェスティバルダンス』の曲は、専門のかたに生楽器での収録をお願いしたのですが、かなり速いテンポにもかかわらず演奏が正確で、「やはりプロはすごいな!」と強く印象に残っています。

自分だけが知っている本作の秘密
いろいろなエリアで使われている汎用の楽曲は、『KH 3D』で未使用だった曲を、大幅に手を入れて磨き上げたものです。イントロの雰囲気が『KH 3D』のとある楽曲と似ているのは、こうした経緯があるからで、それらの楽曲は兄弟や姉妹のような存在だと言えますね。



CHAPTER 8 ENEMY エネミー









エネミーの基礎知識

バトルに勝つには、戦う相手を知ることも重要だ。まずは敵が持つ基本的な特徴を紹介するので、P.600からのデータページを見る前に目を通しておいてほしい。



敵のステータスはバトルレベルで決まる

バトルレベルとは、敵とのバトルの難易度を示すもので、個々のワールドやバトルポータルに設定されている。すべての敵のステータスは、バトルレベルに応じた右の表の「基礎ステータス」をもとに、下の表のように決まるのだ。基礎ステータスはバトルレベルが上がるほど高くなるので、「バトルレベル＝出現する敵のレベル」と考えるといいだろう。



⬆敵のHPは、画面右上のHPゲージで確認できる。ゲージは最長のときが200（ザ・カリビアンで船を操縦しているときに現れる敵は2000）を表し、HPがそれよりも多い敵は2本以上のゲージを持つ。HPゲージの下側に表示される緑色の四角が、ゲージの残り本数だ。

敵のステータスの決まりかた

※敵のステータスに魔法力はない

ステータス		決まりかた
最大HP	ノーマル敵	「基礎HP×敵ごとのHP倍率（小数点以下切り捨て）」になる
	ボス敵	基礎HPに関係なく決まった値になる
攻撃力		基礎攻撃力と同じ値になる
防御力		基礎防御力と同じ値になる
経験値	ノーマル敵	「基礎経験値×敵ごとの経験値倍率（小数点以下切り上げ。上限999）」になる
	ボス敵	基礎経験値に関係なくゼロになる

バトルレベルに応じた最大HPと経験値のちがいの例

【ラージボディ（HP倍率：3.5、経験値倍率：2.5）の場合】



バトルレベルごとの敵の基礎ステータス

※A～Dの記号の意味は以下のとおり
A…トイボックスとキングダム・オブ・コロナをクリアする前
B…トイボックスとキングダム・オブ・コロナをクリアしたあと
C…モンストロポリスとアレンデールをクリアしたあと
D…終わりの世界をクリアしたあと

バトルレベル	基礎HP	基礎攻撃力	基礎防御力	基礎経験値	そのバトルレベルになる場所と時期
1	24	16	8	5	目覚めの園
4	30	19	9	6	オリンポス A
10	42	25	12	15	トワイライトタウン A B
12	45	27	13	19	トイボックス A
14	49	29	14	25	オリンポス B
					キングダム・オブ・コロナ A
16	53	31	15	30	トワイライトタウン C
					トイボックス B
18	57	33	16	37	キングダム・オブ・コロナ B
22	64	36	18	53	オリンポス C
24	68	38	19	62	トワイライトタウン D
					トイボックス C
					モンストロポリス B
26	72	40	20	71	キングダム・オブ・コロナ C
					アレンデール B
28	76	42	21	82	モンストロポリス C
30	80	44	22	93	オリンポス D
					アレンデール C
32	83	46	23	105	トイボックス D
34	87	48	24	118	キングダム・オブ・コロナ D
					ザ・カリビアン C
36	91	50	25	131	モンストロポリス D
38	95	52	26	146	アレンデール D
					サンフランソウキョウ C
40	99	54	27	161	ザ・カリビアン D
42	102	55	28	177	サンフランソウキョウ D
					キーブレード墓場（1回目）
					終わりの世界
46	110	59	30	210	キーブレード墓場（2回目）
50	118	63	32	247	闇の世界、旅立ちの地
					スカラ・アド・カエルム
					バトルポータルNo.0
60	137	73	37	353	バトルポータルNo.1～13
70	156	82	42	478	バトルポータルNo.14

※ザ・カリビアンで船を操縦しているときに現れる敵は、「基礎攻撃力：10、基礎防御力：0、基礎経験値：202（終わりの世界をクリアしたあとは277）」で、最大HPは敵の種類や出現場所で変わる（→P.624）

敵が持つ特殊な性質



強敵の多くは、ダメージを受けても平然と行動をつづけたり、こちらの攻撃を受けた直後に反撃したりする。そういったやっかいな性質に対処するためにも、それぞれの仕組みを知っておきたい。

リアクション耐久値　ダメージを受けてもひるまずに行動できるかを示す値

強いノーマル敵や一部のボス敵は、攻撃を少し受けた程度ならひるんだり吹き飛んだりせずに行動する。これには、敵が持つ「リアクション耐久値」という画面に表示されない値が関係しており、攻撃を受けたときにこの値が1以上残っていると、ひるむなどのリアクションをとらないのだ。

リアクション耐久値の仕組み

- 敵が攻撃を受けると、その攻撃の「リアクション値」のぶんリアクション耐久値が減り、減ったあとの値が1以上ならリアクションをとらず、ゼロならリアクションをとる。なお、リアクション耐久値はゼロよりも低くはならない
- 減ったリアクション耐久値は、攻撃を受けずにいると10秒ごとに1ずつ回復する
- 以下のどちらかの条件を満たすと、リアクション耐久値が完全に回復する
  - ▶リアクション耐久値がゼロになってから、リアクションが終わるか(※2)、10秒が過ぎた
  - ▶リベンジ行動(→P.598)を発動させた

※2……リアクションが少しひるむ程度だと、回復しない場合もある



⬆クロックワークブル(リアクション耐久値3)に『たたかう』のコンボを当てても、最初のうちは敵の行動が止まらない。



⬆しかし、何度か攻撃してリアクション耐久値をゼロまで減らせば、転ばせることができる。

コラムポータル　まったくひるまない敵や一時的にひるまなくなる敵もいる

右の7体の敵は、リアクション耐久値に関係なく、特別な状況以外では、ひるむなどのリアクションをとらない。そのほか、攻撃の動作中やアーマーモード(→P.599)中だけリアクションをとらない敵も数多くいる。リアクションをとらない敵が攻撃してきたときは、手を出さずにガードや回避に徹するか、遠くからダメージを与えよう。

リアクションをとらない敵

- ダークサイド
- ロックタイタン
- デビルズタワー
- デビルズウェーブ
- キングオブトイズ
- レイジングヴァルチャー
- ライトニングアングラー



⬆レイジングヴァルチャーは、HPが一定割合まで減ったときのみ、ひるんでから気を失う。



⬆真XIII機関の敵の多くは、リアクション耐久値がゼロだが攻撃動作中はひるまない。



リベンジ行動　何度も攻撃を受けるとすぐさま反撃する

ノーマル敵のダスク、リーパー、ソーサラーと、ボス敵の約半数は、ソラたちの攻撃を連続で受けると、いきなり特定の技で反撃したり遠くへワープしたりする。これが「リベンジ行動」で、右記のように、敵に「リベンジ値」が一定以上(6〜8がほとんど)たまると発動するのだ。状況にもよるが、『たたかう』のコンボを1セット当てると敵にリベンジ値が3.5前後たまるので、2セット目を当てる途中でリベンジ行動を発動されることが多い。





←リベンジ値が一定以上たまった敵は、どんな状態からでもリベンジ行動を発動する。なお、リベンジ行動中の敵はひるまない。

リベンジ行動の仕組み

- 敵が攻撃を受けると、その攻撃の「リベンジ値」のぶんリベンジ値がたまり、たまった量が「リベンジ発動値」以上になると、直後にリベンジ行動を発動する
- リベンジ値が少しでもたまっている状態が20秒間つづくと、たまっている量に関係なくリベンジ行動を発動する
- たまっているリベンジ値が変わらない状況(リベンジ値がゼロの攻撃を受けているあいだも含む)が約3秒間つづくと、たまっている量がゼロまで急激に減っていく
- 何らかの攻撃をくり出すか、リベンジ行動を発動すると、たまったリベンジ値がゼロになる



←ガードカウンターや△ボタンで出る技はリベンジ値がゼロになっている。

上級者のための ULTIMANIA COLUMN　リベンジ値のたまりかたが通常と異なるケース

敵にたまるリベンジ値の量は当てた攻撃ごとに決まっているが、下の表内の敵に対しては、リベンジ値がたまらなかったり、逆に減ったりといった現象が起こる。これらの敵とのバトルでは、リベンジ値がたまらない攻撃を織りまぜていくなどの方法で、リベンジ行動を発動されにくくすることが可能だ。



←アンチ・アクアに対しては、コンボの途中に『ファイガ』を組みこんでリベンジ値を減らすのが有効。

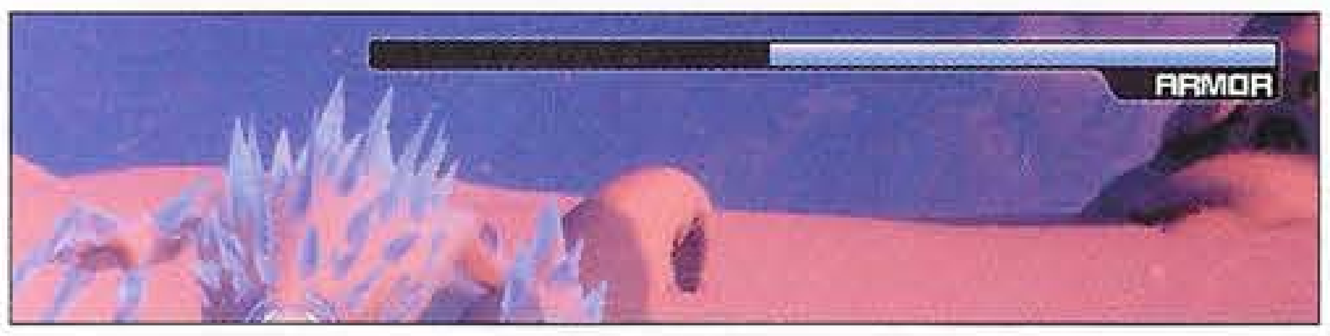
リベンジ値のたまりかたが通常とちがう敵

名前	たまりかたのちがい
ダスク	● 物理以外の属性を持つ攻撃ではリベンジ値がたまらない
リーパー	● リベンジ行動を2回発動させるたびに、発動から20秒間はリベンジ値がたまらなくなる
デビルズタワー	● ブリザド属性の攻撃を受けると、たまっているリベンジ値の量が減る(※1)
アンチ・アクア	● ファイア属性の攻撃を受けると、たまっているリベンジ値の量が減る(※1)
リッチ	● リベンジ行動を2回発動させるたびに、発動から12秒間はリベンジ値がたまらなくなる ● ダーク属性と無属性の攻撃ではリベンジ値がたまらない ● 特定の属性の攻撃では、本来の25%しかリベンジ値がたまらない。どの属性かは、出現場所に応じて下記のように変わる ▶オリンポスとモンストロポリス…ブリザド属性、サンダー属性、ウォータ属性 ▶トイボックス…ブリザド属性、ウォータ属性 ▶キングダム・オブ・コロナとザ・カリビアン…ブリザド属性、サンダー属性 ▶アレンデール…サンダー属性、ウォータ属性

※1……減る量は、受けた攻撃のリベンジ値と同じ

アーマーモード　アーマーHPがつづくかぎり攻撃に耐える

参考1に記した敵は、「アーマーモード」という特殊なモードになることがある。アーマーモード中の敵は参考2の特徴を持っており、攻撃を受けてもひるまないうえにHPも減らない。ただし、攻撃を受けるたびにアーマーHPが減って、それがゼロになるともとの状態にもどるのだ。なお、こちらの攻撃でアーマーHPを減らせる量は、威力倍率などに関係なく、技ごとに決まった値になる(1か2か3が多い)。アーマーHPを効率良く減らしたければ、参考3の攻撃を使うのがオススメだ。



⬆アーマーモード中の敵は、画面右上に表示されるゲージもHPではなくアーマーHPのものになる。アーマーHPの量は敵ごとに異なるが(50か100が多い)、ゲージの長さはその量に関係なく一定。

参考1 アーマーモードになる敵

- サテュロス(隊列を組んだとき／→P.610)
- ロックトロール(※2)
- メタリックトロール
- パフリーダー
- マシュマロウ
- カラミティコーラス

※2……オリンポスとキーブレード墓場で現れたときをのぞく

参考2 アーマーモード中の敵の特徴

- 攻撃を受けるとHPではなくアーマーHPが減っていき、ゼロになるとアーマーモードが終了する
- 攻撃を受けてもひるまず、リアクション耐久値やアトラクション耐久値も減らない
- 行動パターンが専用のものになる
- サテュロスとパフリーダー以外は、しばらく行動すると、アーマーHPが残っていてもアーマーモードを終わらせる
- パフリーダーは、パフボールを呼び出すとアーマーモードを終わらせる

参考3 アーマーHPを減らしやすい攻撃の例

攻撃	減らす量
ツーガンアロー(シューティングスターからの変形)での『たたかう』のコンボなど、弾をたくさん撃つ攻撃	各1(合計は高いもので38か46)
魔法が砲撃スタイル(→P.128)のときの、魔法のコンボや強化魔法	各10(強化魔法は50)
ドナルド以外との連携や、アトラクションフローかリンクのフィニッシュ攻撃	攻撃による(50が多い)

※上記のほか、パフリーダーに対してはエアロ属性の攻撃を、マシュマロウに対しては特別な連携『ツリーウィップ』を当てると、アーマーHPを一気にゼロにできる

ガード　身体の一部や武器で攻撃をガードする敵がいる

敵の身体の硬い甲殻で覆われている部分や、敵が持っている大きく分厚い武器などは、こちらの攻撃をガードする性質を持っている。身体の一部や武器で攻撃をガードする敵は右の表のとおりで、ガードできる攻撃の種類は敵ごとにちがう。



⬅物理属性の攻撃は、表内のどの敵にもガードされる。ガードされない箇所を狙って当てよう。

身体の一部や武器で攻撃をガードする敵

名前	ガードする箇所	ガードできる攻撃の種類
アースコア(※3)	うしろ側	物理属性、ダーク属性、無属性の攻撃
ラージボディ	腹部	物理属性の攻撃
ヘルムドボディ	腹部	物理属性の攻撃
バーサーカー	持っている武器	ガードを無効化しない攻撃すべて
スパイキートード	背中の甲羅	ガードを無効化しない攻撃すべて

※スパイキートード以外は、吹き飛ばされているときはガードできない
※3……『砂移動』以外の攻撃の動作中は、ガードする箇所が「全身」に、ガードできる攻撃の種類が「ファイア、ブリザド、サンダー以外の属性の攻撃」になる

同士討ち　敵の攻撃がほかの敵を巻きこむことも

敵が使う攻撃のなかには、こちらだけでなく敵にも当たるものがある。同士討ちで敵が受けるダメージはゼロだが、受けたのがシャドウなどの小型の敵なら、ひるむか吹き飛んでスキを見せるのだ。ちなみに、同士討ちを起こす攻撃とほかの敵の攻撃がぶつかったときでも弾き返しは起こる。



⬅大きな敵がくり出す攻撃や、身体ごとぶつかる動作の攻撃の多くは、ほかの敵にも当たる。

エネミーページの見かた

各ワールドに登場するエネミーたちの詳細なデータを紹介しよう。行く手をはばむボス敵に勝てないときは、攻略アドバイスの記事を参考に挑んでみてほしい。

【ノーマル敵は基本的にモバイルポータルの「エネミー攻略事典」での並び順で、ボス敵はワールド訪問チャートの順(→P.212)で掲載】

▼ノーマル敵



▼ボス敵





ノーマル敵とボス敵の区分

ノーマル敵
● 基本的にさまざまな場所に現れる
● 仲間の攻撃でもトドメを刺せる(※1)

ボス敵
● 基本的に物語の節目で現れ、倒したあとは二度と現れない(バトルポータルに出現する敵をのぞく)
● 仲間の攻撃ではトドメを刺せない

※1……オリンポスのテーベ／市民広場に現れるロックトロールと、砲台形態で現れるクレイジーキャリッジと、サンフランソウキョウの橋に現れるメタリックトロールは、例外的に仲間の攻撃ではトドメを刺せない

❶**外見**……その敵の見た目。

❷**名前**……その敵の名前。

❸**マーク**……その敵がハートレス、ノーバディ、アンヴァースのどれなのかを示すマーク。どれでもない敵にはマークを記載していない。マークと分類の対応は以下のとおり。

…ハートレス

…ノーバディ

…アンヴァース

❹**出現場所**……その敵が出現する場所。

❺**HP倍率／HP**……その敵のHPの最大値を決める倍率(→P.596)。ボス敵はHPの値をそのまま載せている。

❻**経験値倍率／経験値**……その敵から得られる経験値を決める倍率(→P.596)。ボス敵は経験値の量をそのまま載せている。

❼**ダメージ倍率**……攻撃の属性ごとの、その敵が受けるダメージ量を決める倍率。

❽**有効な状態異常**……それぞれの状態異常が、その敵に発生するかどうか。「○」は発生することを、「×」は発生しないことを示す。

❾**リアクション耐久値**……その敵のリアクション耐久値(→P.597)。「——」は特定の状況でのみリアクションをとることを示す。

❿**リベンジ発動値**……その敵がリベンジ行動を発動させるリベンジ値(→P.598)。「——」はリベンジ行動をしないことを示す。

⓫**アトラクション耐久値倍率**……その敵のアトラクション耐久値を決める倍率(→P.197)。「——」はアトラクション耐久値を持たない(チャンスマーカーが表示されない)ことを示す。

⑫**ダメージ基本上限**……その敵が受けるダメージ量の基本上限(→P.184)。「――」は基本上限がないことを示す。

⑬**落とすプライズ**……その敵が倒されたときに落とすプライズの種類やプライズボックスの中身と、それぞれを落とす基本確率。HPプライズ、MPプライズ、フォーカスプライズ、マニーについては、サイズと個数も記している。

⑭**使う技**……その敵が使う技のデータ。データのちがう複数の攻撃をくり出す場合は、それぞれのデータを分けて掲載し、区別するための名前を左側に記している。項目の意味は以下のとおり。

- **技名**…技の名前
- **属性**…攻撃が持つ属性。「――」はダメージを与えないことを示す
- **威力倍率**…攻撃のダメージ量にかかる倍率(→P.184)。「――」はダメージを与えないことを示す。2回以上ヒットする場合は、下記の形で表記している
  - **a+b**…威力倍率aの攻撃とbの攻撃を順にくり出す
  - **a×b回**…威力倍率aの攻撃をb回くり出す
  - **1ヒットごとにa**…威力倍率aの攻撃が、攻撃動作中に何度もヒットする可能性がある
- **ガード**…その攻撃をガードできるかどうか。記号の意味は下の表を参照。**赤色の太字**の記号は、ガードしたときに⊗ボタンで『リスクドッジ』が行なえることを示す(動作がどういったものになるかは、どの攻撃をガードしたかで決まる)。攻撃をくり出さない行動には「――」と記載
- **弾きLV**…攻撃の弾きLV(→P.181)。「――」は弾きLVを持たず、攻撃同士での弾き返しが起こらない(相手の攻撃とぶつからずにすり抜ける)ことを示す
- **状態異常**…攻撃がヒットした相手に発生する状態異常の種類と、その発生確率および持続時間

⑮**特徴的な性質**……その敵のおおまかな行動や特殊な性質の説明。

⑯**攻略アドバイス**……その敵に対する有効な戦いかたなどの説明。

⑰**ほかの敵のデータ**……その敵とのバトルでほかに現れる敵のデータ。各データの意味はそれぞれの項目を参照。

⑱**シチュエーションコマンド**……その敵とのバトルにおいて、特定の条件を満たすと表示されるシチュエーションコマンドの名前や効果。

ガードの記号の意味

記号	ガード可能か	ガードに成功したときの結果	
		弾をガードした場合	弾以外をガードした場合
○	可能	弾が跳ね返って敵に当たるようになる	敵は動作が中断されてよろめく
△	可能	弾は消えるか通り抜けていく	敵は動作をつづける
×	不可能	――	――

※攻撃同士がぶつかり合って弾き返しが起こったときの結果も、ガードと同じになる。ただし、攻撃同士の弾き返しは、ガードが「×」の攻撃に対しても起こる(その場合の結果は「○」か「△」と同じで、どちらになるかは攻撃ごとにちがう)

上級者のための
ULTIMANIA COLUMN

後方からでもガードできる技がある

『リフレクトガード』でガードできるのは前方220度で、後方までは防げない。しかし、敵が使ってくる技のうち下の表のものは例外的に、後方から当たってもガードできるのだ。

後方から当たってもガードできる敵の技

※動作中の特定の攻撃にかぎられる場合は、( )内に記している

使用する敵	技名
ウォーターコア	ウォーターアッパー
マラカイトボレロ	エアロストーム
ウィンターフォーン	エアアサルト
フロストサーペント	スノーサイクロン、突き上げ攻撃
タイヤブレード	垂直落下ミサイル
ギャンブラー	カードシャッフル
バーサーカー	ハンマー乱舞(落下)
ソーサラー	カオスショット、乱舞
フラワースネイク	毒吐き、毒散らし
スパイキートード	押しつぶし
アイスタイタン	アイスクロー
ラーバタイタン	マグマ散弾、頭突き
トルネードタイタン	ガレキ攻撃、マグマストーム、アイスストーム
アンジェリック・アンバー	踏みつけ(衝撃波以外)
キングオブトイズ	ミサイル
マッドマザー	花粉、コールボム
マシュマロウ	ジャンプ攻撃
スコル	両手引っかき、2連引っかき、ダークブレス、暗黒太陽(闇の雨)
ライトニングアングラー	サンダガ
カラミティコーラス	落雷
ダークキューブ	連続突き、スピンアタック(落下)
アンチ・アクア	マジックショット、包囲マジックショット
ヴァニタス(1回目、2回目)	ワープ斬り下ろし
リッチ	エアロラ、サンダーディスク
シグバール	ショット
ルクソード	スケアカード
サイクス	バーサク武器投げ(武器)、青バーサク振り下ろし(衝撃波)
ゼムナス	レーザーショット(※2)
アンセム	ダークレーザー
ヤング・ゼアノート	バインドウィップ(突き)、フリーズショット
(アンセムやゼムナスなど、その場にいる敵全員/→P.659)	アナイアレイション(キーブレードの束)
レプリカ・ゼアノート	波状雷撃、ショット、クラスターショット
アーマー・ゼアノート	連続攻撃、たたき落とし、フレア、フレアピラー、フレアトルネード(火柱)
マスター・ゼアノート	連続攻撃(衝撃波以外)、たたき落とし、ダークシューティング

※2……『アナイアレイション』中に使われたときをのぞく



シャドウ



出現場所	HP倍率	経験値倍率
●目覚めの園 ●オリンポス(各地) ほか	0.6	0.5
●キーブレード墓場の荒野	0.2	0.2

使う技

技名	属性	威力倍率	ガード	弾きLV
突き	物理	1.0	○	2
	左手で突きをくり出す			
引っかき	物理	1.0	○	2
	前方に踏みこみつつ右手で引っかく			
ジャンプ引っかき	物理	1.0	○	2
	ふわりと跳んで両手で引っかく			

特徴的な性質

- 相手の周囲をうろついたり一時的に遠ざかったりしたあと、攻撃をくり出す
- 地面に溶けこんで移動することがある(キーブレード墓場の荒野で現れたときをのぞく)。そのあいだはウォータ属性以外の攻撃に対して無敵で、ウォータ属性の攻撃を受けると地上に出てくる

※目覚めの園で出現するシャドウは、経験値倍率が「0」。デビルズタワー(→P.631)が出現させるシャドウは、HP倍率が「0.2」、経験値倍率が「0」、落とすプライズが「HP(大)×2」

※1……バトルポータルで出現するシャドウは「マニー(小)×3」

ダメージ倍率	
物理	1.0
ファイア	1.0
ブリザド	1.0
サンダー	1.0
ウォータ	1.0
エアロ	1.0
ダーク	1.0
無	1.0
連射	1.0

有効な状態異常	
フリーズ	○
帯電	○
スタン	○
ハニー	○

リアクション耐久値	0
リベンジ発動値	――
アトラクション耐久値倍率	1.1
ダメージ基本上限	――

落とすプライズ

- HP(小)×2
- マニー(小)×1(※1)
- うごめくかけら(8%)
- うごめくしずく(4%)

ネオシャドウ



出現場所	HP倍率	経験値倍率
●トワイライトタウンの町の一角/屋敷前 ●サンフランソウキョウ(各地) ●キーブレード墓場(バトルポータルNo.0)	1.5	1.5

使う技

技名	属性	威力倍率	ガード	弾きLV
引っかき	物理	1.2	○	2
	両手で引っかく			
落下引っかき	物理	1.2	△	3
	高く跳ねてから急降下しつつ両手で引っかく			
空中突進	物理	1.5	○	3
	低空で身体を丸めたあと体当たりをする			
シャドウアウト 飛び出し	物理	1.0	△	2
シャドウアウト 横回転	物理	0.65	△	2
	地面に溶けこんで相手に近寄り、地上へ飛び出したあと横回転しつつ降下する			

特徴的な性質

- 相手との間合いが近ければ歩いて、遠ければ走って移動し、その合間に攻撃をくり出す
- 遠くから一気に近寄るときや、遠くへすばやく逃げるとき、『シャドウアウト』で近寄るときは、地面に溶けこんで移動する。そのあいだはウォータ属性以外の攻撃に対して無敵で、ウォータ属性の攻撃を受けると地上に出てくる

※2……バトルポータルで出現するネオシャドウは「マニー(大)×4」

ダメージ倍率	
物理	1.0
ファイア	1.0
ブリザド	1.0
サンダー	0.7
ウォータ	1.0
エアロ	1.0
ダーク	0.7
無	1.0
連射	1.0

有効な状態異常	
フリーズ	○
帯電	○
スタン	○
ハニー	○

リアクション耐久値	0
リベンジ発動値	――
アトラクション耐久値倍率	1.1
ダメージ基本上限	――

落とすプライズ

- HP(小)×3
- フォーカス(大)×2(※2)
- うごめくしずく(8%)
- みなぎるしずく(8%)
- うごめく魔石(4%)

フーカバー



出現場所	HP倍率	経験値倍率
●キングダム・オブ・コロナ(各地) ●アレンデール(各地) ほか	1.0	1.0
●キーブレード墓場の荒野	0.33	0.2

使う技

技名	属性	威力倍率	ガード	弾きLV
羽飛ばし	ダーク	1ヒットごとに0.65	△	――
	光る羽を前方3方向に飛ばす			
空中突進	物理	1.0	○	2
	翼をたたんだ姿勢で体当たりをする			
回転突進	物理	1.0	○	2
	地面に着地し、翼で身体を覆った姿勢でコマのように回転しつつ蛇行して進む			

特徴的な性質

- 相手からやや離れた間合いを保つように飛びまわったあと、攻撃をくり出す
- 特定の場所では木の枝や天井にぶら下がって待ち構えており、相手が近くを通りかかると、降下して行動をはじめる

※3……バトルポータルで出現するフーカバーは「マニー(中)×3」

ダメージ倍率	
物理	1.0
ファイア	1.0
ブリザド	1.5
サンダー	1.0
ウォータ	1.0
エアロ	1.0
ダーク	0.7
無	1.0
連射	1.0

有効な状態異常	
フリーズ	○
帯電	○
スタン	○
ハニー	○

リアクション耐久値	0
リベンジ発動値	――
アトラクション耐久値倍率	1.1
ダメージ基本上限	――

落とすプライズ

- MP(小)×3
- フォーカス(大)×1(※3)
- うごめくかけら(8%)
- うごめくしずく(4%)
- うごめく魔石(4%)



フレイムコア



出現場所	HP倍率	経験値倍率
●オリンポスのテーベ ●モンストロポリスの発電所／連絡通路 ●オリンポス(バトルポータルNo.1)　ほか	2.0	2.0

使う技

技名	属性	威力倍率	ガード	弾きLV
ファイアブロー	ファイア	1.0	△	―
	わずかに相手を追って進む炎を吐く 【状態異常】バーン(50%／2秒)			
ファイアスロー	ファイア	1ヒットごとに0.3	△	―
	相手を追って飛ぶ火球を3方向に放つ			
突進	ファイア	1ヒットごとに1.0	△	3
	約15秒間、高速で飛びまわる。その途中で、一度だけ相手にぶつかりに行く			
メテオ攻撃	ファイア	1.5	△	3
	上昇したあと斜め下へ急降下する			

特徴的な性質

- 出現直後は移動せずに『ファイアスロー』を使い、以降はゆっくり飛びまわったあと『ファイアブロー』か『ファイアスロー』を使う
- 自分のHPが残り50%以下になると、一度だけ炎と化すことがある。炎と化したあとは『突進』と『メテオ攻撃』をつづけて使用。『メテオ攻撃』を使うか、ブリザド属性またはウォータ属性の攻撃を受けると、もとの状態にもどる
- ウォータ属性の攻撃を受けると、約3秒間湯気を上げて何もしなくなる

ダメージ倍率	
物理	1.0
ファイア	0
ブリザド	2.0
サンダー	1.0
ウォータ	2.0
エアロ	1.0
ダーク	1.0
無	1.0
連射	1.0

有効な状態異常	
フリーズ	○
帯電	×
スタン	×
ハニー	○

リアクション耐久値	0
リベンジ発動値	―
アトラクション耐久値倍率	1.1
ダメージ基本上限	―

落とすプライズ

- HP(大)×2
- MP(大)×2
- 燃え上がるかけら(15%)
- 燃え上がるしずく(10%)

ウォーターコア



出現場所	HP倍率	経験値倍率
●オリンポスのオリンポス山／渓谷 ●モンストロポリスの工場／2階 ●ザ・カリビアンのカリブ海／海底洞窟　ほか	2.0	2.0

使う技

技名	属性	威力倍率	ガード	弾きLV
ウェーブアタック	ウォータ	1.2	○	2
	水流に変化して突進する			
ウォーターショット	ウォータ	1ヒットごとに0.6	△	2
	相手をわずかに追って飛ぶ水を6回放つ			
ウォーターアッパー	ウォータ	1.5	△	2
	相手の真下から水柱を立てる			
クラウドドロップ	―	―	×	―
	逆さまの姿勢で雨を降らせつつ前方へ進む 【状態異常】クラウド(100%／20秒)			

特徴的な性質

- 空中を飛びまわったあと、『ウェーブアタック』を使うか、自分を水の膜で包む。水の膜に包まれているときはいずれかの攻撃をくり出して、直後に水の膜が消える
- 水の膜に包まれているときに攻撃されると、ワープでかわす。ただし、ファイア属性の攻撃はかわせず、当たると水の膜が消えて約5秒間何もしなくなる
- 『ウェーブアタック』で水流に変化しているときは、ファイア属性以外の攻撃に対して無敵

ダメージ倍率	
物理	1.0
ファイア	2.0
ブリザド	1.0
サンダー	0.5
ウォータ	0
エアロ	1.0
ダーク	1.0
無	1.0
連射	1.0

有効な状態異常	
フリーズ	○
帯電	○
スタン	○
ハニー	○

リアクション耐久値	0
リベンジ発動値	―
アトラクション耐久値倍率	1.1
ダメージ基本上限	―

落とすプライズ

- MP(大)×2
- マニー(小)×3
- うるおいのかけら(15%)
- うるおいのしずく(10%)

アースコア



出現場所	HP倍率	経験値倍率
●オリンポスのオリンポス山／崖道 ●キングダム・オブ・コロナの森／湿地 ●ザ・カリビアンのカリブ海(馬蹄島)　ほか	2.0	2.0

使う技

技名	属性	威力倍率	ガード	弾きLV
ドリルアタック	物理	1.5	○	3
	ドリル回転しつつ跳びかかる 【状態異常】スタン(40%／6秒)			
スピンライナー	物理	1.2	△	2
	頭部を地面に埋めて横回転しつつ動きまわる 【状態異常】スタン(25%／6秒)			
砂移動	物理	1ヒットごとに1.0	△	―
	砂状になって、高速で相手の周囲をまわったり相手にぶつかりに行ったりしたあと、跳びかかってかみつく			

特徴的な性質

- 相手からやや離れた間合いを保つように歩きまわったあと、攻撃をくり出す
- 背後から受けた物理属性、ダーク属性、無属性の攻撃を自動的にガードする(吹き飛んでいるときをのぞく)
- 『ドリルアタック』『スピンライナー』の動作中は、あらゆる方向からの攻撃を自動的にガードする(ファイア属性、ブリザド属性、サンダー属性の攻撃をのぞく)
- 『砂移動』の動作中は、物理属性の攻撃に対して無敵

ダメージ倍率	
物理	1.0
ファイア	0.5
ブリザド	0.5
サンダー	1.0
ウォータ	1.0
エアロ	1.0
ダーク	1.0
無	1.0
連射	1.0

有効な状態異常	
フリーズ	○
帯電	○
スタン	○
ハニー	○

リアクション耐久値	0
リベンジ発動値	―
アトラクション耐久値倍率	1.1
ダメージ基本上限	―

落とすプライズ

- HP(大)×2
- フォーカス(大)×1
- 力のかけら(15%)
- 力のしずく(10%)

Index



アースコア(タワー)

出現場所	HP倍率	経験値倍率
●オリンポスのオリンポス山／崖道 ●オリンポスの天界／前庭 ●ザ・カリビアンのカリブ海(馬蹄島)　ほか	10.0	3.5

ダメージ倍率	
物理	1.0
ファイア	0.5
ブリザド	0.5
サンダー	1.0
ウォータ	1.0
エアロ	1.0
ダーク	1.0
無	1.0
連射	0.5

有効な状態異常	
フリーズ	×
帯電	×
スタン	○
ハニー	×

リアクション耐久値	15
リベンジ発動値	――
アトラクション耐久値倍率	0.8
ダメージ基本上限	――

落とすプライズ
- HP(大)×2
- フォーカス(大)×3
- 満たされるかけら(12%)
- 満たされるしずく(4%)

特徴的な性質
- その場で向きを変えつつ『岩吐き出し』を使う
- 広い場所に現れたときは、『砂もぐり』を使って位置を変えることがある。『砂もぐり』の動作中は無敵
- 連携『グーフィーボンバー』を受けると、一撃で倒される

使う技

技名		属性	威力倍率	ガード	弾きLV
岩吐き出し	頭突き	物理	1.5	△	2
	岩	物理	1ヒットごとに1.0		
	頭突きをくり出しつつ、口から岩を5個吐く。岩は放物線を描いて落ちる				
砂もぐり		物理	2.0	△	――
	触れた相手を吹き飛ばしつつ地中にもぐりこみ、近くの砂地から現れる				

コラムポータル　タワー化するアースコアもいる

オリンポスのオリンポス山／崖道にあるゼウス像の前で、アースコア(タワー)と一緒に現れる4体のアースコアは、特殊な性質を持つ。具体的には、出現していたアースコア(タワー)が倒されたあと20秒以上が経過すると、いずれか1体がアースコア(タワー)に変化するのだ。



⬆条件を満たすと、いずれかのアースコアが跳ねて背中から地中にもぐる。このときの動作中は無敵。



⬆直後にアースコア(タワー)へ変化し、地上に姿を現す。なお、変化後はもとの状態にもどらない。



ソルジャー

出現場所	HP倍率	経験値倍率
●オリンポス(各地) ●モンストロポリス(各地) ●アレンデール(各地)　ほか	1.0	1.0

ダメージ倍率	
物理	1.0
ファイア	1.0
ブリザド	1.5
サンダー	1.0
ウォータ	1.0
エアロ	1.0
ダーク	1.0
無	1.0
連射	1.0

有効な状態異常	
フリーズ	○
帯電	○
スタン	○
ハニー	○

リアクション耐久値	0
リベンジ発動値	――
アトラクション耐久値倍率	1.1
ダメージ基本上限	――

落とすプライズ
- MP(小)×3
- マニー(小)×2
- 力のかけら(8%)
- とどろくかけら(8%)(※1)
- みなぎるかけら(4%)

特徴的な性質
- 相手との距離を気にせずに走りまわったあと、攻撃をくり出す
- 『引っかき』か『コンボ突き』を弾き返されると、その場でくやしがる

使う技

技名	属性	威力倍率	ガード	弾きLV
引っかき	物理	1.0	○	2
	右手で引っかく			
コンボ突き	物理	1.0×2回	○	2
	右手で引っかいたあと左手で突く			
空中旋風蹴り	物理	1.5	△	3
	真上に跳ねてから急降下しつつ蹴り上げる			
あびせ蹴り	物理	1.0	△	2
	光ってから跳んで脚を振りまわす			

※1……モンストロポリスのブーを笑わせるバトルで出現するソルジャーは「力のしずく(4%)」





ハイソルジャー

出現場所	HP倍率	経験値倍率
●サンフランソウキョウ(各地) ●サンフランソウキョウ(バトルポータルNo.12)	1.0	1.0

使う技

技名	属性	威力倍率	ガード	弾きLV
引っかき	物理	1.0	○	2
	右手で引っかく			
コンボ突き	物理	1.0×2回	○	2
	右手で引っかいたあと左手で突く			
空中旋風蹴り	物理	1.5	△	3
	真上に跳ねてから急降下しつつ蹴り上げる			
あびせ蹴り	物理	1.0	△	2
	光ってから跳んで脚を振りまわす			

特徴的な性質

- 相手との距離を気にせずに走りまわったあと、攻撃をくり出す(ソルジャーよりも積極的に攻撃する)
- 『引っかき』か『コンボ突き』を弾き返されると、その場でくやしがる

ダメージ倍率	物理	1.0
	ファイア	1.0
	ブリザド	1.5
	サンダー	1.0
	ウォータ	1.0
	エアロ	1.0
	ダーク	1.0
	無	1.0
	連射	1.0
有効な状態異常	フリーズ	○
	帯電	○
	スタン	○
	ハニー	○
リアクション耐久値		0
リベンジ発動値		―
アトラクション耐久値倍率		1.1
ダメージ基本上限		―

落とすプライズ
- MP(小)×3
- マニー(小)×2
- みなぎる魔石(8%)
- みなぎる結晶(12%)
- 燃え上がる結晶(4%)



エアソルジャー

出現場所	HP倍率	経験値倍率
●オリンポス(各地) ●オリンポス(バトルポータルNo.1)	1.0	1.0
●キーブレード墓場の荒野	0.33	0.2

使う技

技名	属性	威力倍率	ガード	弾きLV
ナックルハンマー	物理	1.0	○	2
	両手を組んで振り下ろす			
突き	物理	1.0	○	2
	接近して右手を突き上げる			
カカト落とし	物理	1.0	○	2
	前方宙返りをして脚を振り下ろす			
ソバット	物理	1.0	○	2
	脚を横に振りまわしてから蹴りつける			
タックル	物理	1.5	○	3
	両腕を広げたあと体当たりをする			

特徴的な性質

- 相手からやや離れた間合いを保つように飛びまわったあと、攻撃をくり出す
- オリンポスの天界/回廊の特定の場所とバトルポータルでは、マニックアーチャー(→P.608)をつかんだ状態で現れる。そのときは、攻撃を受けてマニックアーチャーを落とすまで、ひたすら空中を飛びまわる

ダメージ倍率	物理	1.0
	ファイア	1.0
	ブリザド	1.0
	サンダー	1.0
	ウォータ	1.0
	エアロ	1.0
	ダーク	1.0
	無	1.0
	連射	1.0
有効な状態異常	フリーズ	○
	帯電	○
	スタン	○
	ハニー	○
リアクション耐久値		0
リベンジ発動値		―
アトラクション耐久値倍率		1.1
ダメージ基本上限		―

落とすプライズ
- HP(小)×2
- マニー(中)×2
- 透きとおるかけら(12%)
- 透きとおるしずく(4%)



ラージボディ

出現場所	HP倍率	経験値倍率
●オリンポスのオリンポス山/崖道 ●トイボックス(各地) ●モンストロポリス(各地) ほか	3.5	2.5

使う技

技名	属性	威力倍率	ガード	弾きLV
なぎ払い	物理	1.5×2回	○	2
	両腕を左右に振りまわす			
突進	物理	2.0	○	3
	腹をたたいたあと走って体当たりをする			
ジャンピング衝撃波	物理	2.0	△	―
	ジャンプして着地時に衝撃波を起こす			
ボディアタック	物理	1ヒットごとに2.0	○	3
	腹で地面をすべりつつ身体をぶつける。突進中に壁に当たると跳ね返る			

特徴的な性質

- 歩いて相手に近寄ったあと、攻撃をくり出す
- 特定の場所では、出現時に『ボディアタック』を使う
- 腹部に受けた物理属性の攻撃を自動的にガードする(ほとんどの攻撃動作中と、吹き飛んでいるときをのぞく)
- HPが残り40%以下になると、真っ赤になって怒る。怒っているときは『突進』をくり返し使うが、フリーズ状態になると怒りが収まる

ダメージ倍率	物理	1.0
	ファイア	1.0
	ブリザド	1.0
	サンダー	1.0
	ウォータ	1.0
	エアロ	1.0
	ダーク	1.0
	無	1.0
	連射	1.0
有効な状態異常	フリーズ	○
	帯電	○
	スタン	○
	ハニー	○
リアクション耐久値		0
リベンジ発動値		―
アトラクション耐久値倍率		1.1
ダメージ基本上限		―

落とすプライズ
- HP(大)×2
- マニー(大)×2
- みなぎるかけら(12%)
- みなぎるしずく(4%)
- 満たされるかけら(8%)

※オリンポスをはじめて訪れた直後のオリンポス山で出現するラージボディは、落とすプライズが「HP(大)×2、マニー(大)×2、ポーション(100%)」

Index



ヘルムドボディ

出現場所	HP倍率	経験値倍率
●アレンデール(各地) ●サンフランソウキョウ(バトルポータルNo.11)	3.5	2.5

使う技

技名	属性	威力倍率	ガード	弾きLV
なぎ払い	物理	1.5×2回	○	2
	両腕を左右に振りまわす			
突進	物理	2.0	○	3
	腹をたたいたあと走って体当たりをする			
ジャンピング衝撃波	物理	2.0	△	―
	ジャンプして着地時に衝撃波を起こす			
ボディアタック	物理	1ヒットごとに2.0	○	3
	腹で地面をすべりつつ身体をぶつける。突進中に壁に当たると跳ね返る			

特徴的な性質

- 歩いて相手に近寄ったあと、攻撃をくり出す(ラージボディ(→P.605)よりも積極的に攻撃する)
- 特定の場所では、出現時に『ボディアタック』を使う
- 腹部に受けた物理属性の攻撃を自動的にガードする(吹き飛んでいるときをのぞく)
- HPが残り40%以下になると、真っ赤になって怒る。怒っているときは『突進』をくり返し使うが、フリーズ状態になると怒りが収まる

ダメージ倍率		
	物理	1.0
	ファイア	1.0
	ブリザド	1.0
	サンダー	1.0
	ウォータ	1.0
	エアロ	1.0
	ダーク	1.0
	無	1.0
	連射	1.0

有効な状態異常		
	フリーズ	○
	帯電	○
	スタン	○
	ハニー	○

項目	値
リアクション耐久値	0
リベンジ発動値	―
アトラクション耐久値倍率	1.1
ダメージ基本上限	―

落とすプライズ
- HP(大)×2
- マニー(大)×2
- うごめく魔石(8%)
- みなぎる結晶(4%)
- 力の結晶(4%)



バーミリオンサンバ

出現場所	HP倍率	経験値倍率
●オリンポスの天界／回廊 ●トイボックス(各地) ●モンストロポリス(各地)　ほか	1.0	1.0

使う技

技名	属性	威力倍率	ガード	弾きLV
ファイアマグナム	ファイア	1ヒットごとに1.0	△	1
	炎を前方の5方向へ飛ばす			
ファイアストライク	ファイア	1.5	○	3
	プレートを燃やしつつ体当たりをする			

特徴的な性質

- 頭を左右に振りながら飛びまわったあと、赤い円形のプレートを背後に出現させる。プレートの出現中はいずれかの攻撃をくり出して、直後にプレートが消える
- プレートが出現しているときに、ウォータ属性の攻撃を受けるかフリーズ状態になると、プレートが消える
- ソラが特殊レールスライド(→P.195)を行なっている場面で現れたときは、通常とは性質が異なる(右ページのコラムを参照)

ダメージ倍率		
	物理	1.0
	ファイア	0
	ブリザド	1.0
	サンダー	1.0
	ウォータ	1.5
	エアロ	0.7
	ダーク	1.0
	無	1.0
	連射	1.0

有効な状態異常		
	フリーズ	○
	帯電	○
	スタン	○
	ハニー	○

項目	値
リアクション耐久値	0
リベンジ発動値	―
アトラクション耐久値倍率	1.1
ダメージ基本上限	―

落とすプライズ
- MP(大)×1
- フォーカス(小)×3
- 燃え上がるしずく(12%)
- 燃え上がる魔石(6%)



マリンルンバ

出現場所	HP倍率	経験値倍率
●キングダム・オブ・コロナの森／塔 ●モンストロポリス(各地) ●アレンデール(各地)　ほか	1.0	1.0

使う技

技名	属性	威力倍率	ガード	弾きLV
ウォーターバルカン	ウォータ	1ヒットごとに1.0	△	1
	3つの水の玉を前方の3方向へ飛ばす			
ウォータースナイプ	ウォータ	1.5	△	3
	3つの水の玉を合体させて前方へ飛ばす			

特徴的な性質

- ゆっくり飛びまわったあと、3つの水の玉を周囲に出現させる。水の玉の出現中はいずれかの攻撃をくり出して、直後に水の玉が消える
- 水の玉が出現しているときに、サンダー属性の攻撃を受けるかフリーズ状態になると、水の玉が消える
- ソラが特殊レールスライド(→P.195)を行なっている場面で現れたときは、通常とは性質が異なる(右ページのコラムを参照)

ダメージ倍率		
	物理	1.0
	ファイア	0.7
	ブリザド	1.0
	サンダー	1.5
	ウォータ	0
	エアロ	1.0
	ダーク	1.0
	無	1.0
	連射	1.0

有効な状態異常		
	フリーズ	○
	帯電	○
	スタン	○
	ハニー	○

項目	値
リアクション耐久値	0
リベンジ発動値	―
アトラクション耐久値倍率	1.1
ダメージ基本上限	―

落とすプライズ
- MP(大)×1
- マニー(小)×3
- うるおいのしずく(12%)
- うるおいの魔石(6%)



ゴールドビート

出現場所	HP倍率	経験値倍率
●トイボックス(各地) ●モンストロポリス(各地) ●アレンデール(各地) ほか	1.0	1.0

使う技

技名		属性	威力倍率	ガード	弾きLV
サンダーショット	弾	サンダー	1ヒットごとに0.4	△	1
	放電	サンダー	1ヒットごとに0.4	△	──
		多数の雷の弾を前方へバラまく。雷の弾は、地面や壁に当たると放電して消える 【状態異常】弾のみ「帯電(100%/10秒)」			
サンダーウィップ		サンダー	1.0×2回	○	2
		プレートを2本のムチに変えて振りまわす			

特徴的な性質

- ジグザグに飛行したあと、黄色い円形のプレートを背後に出現させる。プレートの出現中はいずれかの攻撃をくり出して、『サンダーショット』を使った場合のみプレートが消える
- プレートが出現しているときに、エアロ属性の攻撃を受けるかフリーズ状態になると、プレートが消える
- ソラが特殊レールスライド(→P.195)を行なっている場面で現れたときは、通常とは性質が異なる(下のコラムを参照)

ダメージ倍率	
物理	1.0
ファイア	1.0
ブリザド	1.0
サンダー	0
ウォータ	0.7
エアロ	1.5
ダーク	1.0
無	1.0
連射	1.0

有効な状態異常	
フリーズ	○
帯電	×
スタン	○
ハニー	○

リアクション耐久値	0
リベンジ発動値	──
アトラクション耐久値倍率	1.1
ダメージ基本上限	──

落とすプライズ

- フォーカス(大)×1
- マニー(小)×4
- とどろくしずく(12%)
- とどろく魔石(6%)



マラカイトボレロ

出現場所	HP倍率	経験値倍率
●キングダム・オブ・コロナ(各地) ●ザ・カリビアン(各地) ●キングダム・オブ・コロナ(バトルポータルNo.7)	1.0	1.0

使う技

技名	属性	威力倍率	ガード	弾きLV
エアロカッター	エアロ	1ヒットごとに1.0	△	2
	3つの風の刃をひとつずつ、間隔を空けて放つ。風の刃は弧を描いて飛んでいく			
エアロストーム	エアロ	1ヒットごとに1.5	△	──
	相手の位置に竜巻を起こす。竜巻は相手をわずかに追ってから消える			

特徴的な性質

- 円を描くように飛びまわったあと、三日月形の魔法陣を周囲に3つ出現させる。魔法陣の出現中はいずれかの攻撃をくり出して、直後に魔法陣が消える
- 魔法陣が出現しているときにブリザド属性の攻撃を受けると、魔法陣が消える

ダメージ倍率	
物理	1.0
ファイア	1.0
ブリザド	1.5
サンダー	0.7
ウォータ	1.0
エアロ	0
ダーク	1.0
無	1.0
連射	1.0

有効な状態異常	
フリーズ	○
帯電	○
スタン	○
ハニー	○

リアクション耐久値	0
リベンジ発動値	──
アトラクション耐久値倍率	1.1
ダメージ基本上限	──

落とすプライズ

- フォーカス(小)×3、(大)×1
- 透きとおるしずく(12%)
- 透きとおる魔石(6%)

コラムポータル 特殊レールスライド中のソラを襲うときは行動などが変わる

ソラが特殊レールスライドで移動していく範囲には、右記のような性質を備えたバーミリオンサンバ、マリンルンバ、ゴールドビートが出現する。ちなみに、特殊レールスライド中に敵が落としたプライズボックスは、自動的にソラのもとへ引き寄せられるので、確実に入手することが可能。



⬅ゴールドビート以外は、姿を現した直後に攻撃をくり出す。

特殊レールスライド中に現れたときのちがい

- HP倍率が「0.1」、経験値倍率が「0.2」
- 落とすプライズはプライズボックスのみ
- アトラクションフローのチャンスマーカーが出現しない
- バーミリオンサンバは、現れてすぐにプレートを出現させて『ファイアストライク』を使う
- マリンルンバは、現れてすぐに水の玉を出現させて『ウォータースナイプ』を使う
- ゴールドビートは、現れてすぐにプレートを出現させたあと、少し飛びまわってから『サンダーショット』を使う





ポップキャット

出現場所	HP倍率	経験値倍率
●オリンポスのテーベ／丘 ●アレンデールの氷の迷宮／中層 ●アレンデールの北の山／峡谷　ほか	1.0	1.0

使う技

技名	属性	威力倍率	ガード	弾きLV
ツボぶんぶん	物理	1.0	○	2
	フタを閉じたツボを横に振りまわす			
巨大ツメ引っかき	物理	1.5	○	2
	跳びかかって両手で引っかく			
小ツボ爆弾	無	1.0	○	2
	小さなツボを山なりに飛ばす 【状態異常】スニーズ(50%／15秒)			

特徴的な性質

- 走りまわったあとに転び、起き上がると攻撃をくり出す(攻撃しないときもある)
- 特定の場所ではツボのフリをして待ち構えており、相手が近くを通りかかると、『巨大ツメ引っかき』を使ってから通常どおりの行動をはじめる

ダメージ倍率		
	物理	1.0
	ファイア	1.0
	ブリザド	1.0
	サンダー	1.0
	ウォータ	1.0
	エアロ	1.0
	ダーク	1.0
	無	1.0
	連射	1.0
有効な状態異常	フリーズ	○
	帯電	○
	スタン	○
	ハニー	○
リアクション耐久値		0
リベンジ発動値		――
アトラクション耐久値倍率		1.1
ダメージ基本上限		――

落とすプライズ
- 満たされるかけら(8%)
- 満たされるしずく(4%)

コラムポータル　ポップキャットには4種類の亜種がいる



下に紹介したエネミーは、ポップキャットの亜種にあたる。これらの亜種は、能力や行動はポップキャットと変わらないが、身体の色味と落とすプライズが異なるのだ。

バイタルポップ



出現場所
- アレンデールの氷の迷宮／中層　ほか

落とすプライズ
- HP(小)×4、(大)×2
- みなぎるしずく(8%)
- 満たされるかけら(8%)
- 満たされるしずく(4%)

マジカルポップ



出現場所
- アレンデールの氷の迷宮／中層　ほか

落とすプライズ
- MP(小)×4、(大)×2
- みなぎるしずく(8%)
- 満たされるかけら(8%)
- 満たされるしずく(4%)

フォーカスポップ



出現場所
- アレンデールの氷の迷宮／下層　ほか

落とすプライズ
- フォーカス(小)×4、(大)×2
- みなぎるしずく(8%)
- 満たされるかけら(8%)
- 満たされるしずく(4%)

マニーポップ



出現場所
- トワイライトタウンの街の一角／地下水道　ほか

落とすプライズ
- マニー(小)×4、(中)×2
- みなぎるしずく(8%)
- 満たされるかけら(8%)
- 満たされるしずく(4%)



マニックアーチャー

出現場所	HP倍率	経験値倍率
●オリンポス(各地) ●トワイライトタウンの町の一角／街外れの森 ●キングダム・オブ・コロナ(各地)　ほか	0.8	0.75

使う技

技名	属性	威力倍率	ガード	弾きLV
射る	物理	1.0	△	2
	1本の矢を山なりに放つ			

特徴的な性質

- その場で向きを変えたあと、『射る』を使う。ただし、相手が近くにいるときは、攻撃を行なう合間に、遠くへ逃げたりその場をうろついたりする
- エアソルジャー(→P.605)につかまれた状態で現れた場合は、攻撃を受けて落ちるまで、エアソルジャーに運ばれながら『射る』を使う

ダメージ倍率		
	物理	1.0
	ファイア	1.0
	ブリザド	1.0
	サンダー	1.0
	ウォータ	1.0
	エアロ	1.0
	ダーク	1.0
	無	1.0
	連射	1.0
有効な状態異常	フリーズ	○
	帯電	○
	スタン	○
	ハニー	○
リアクション耐久値		0
リベンジ発動値		――
アトラクション耐久値倍率		1.1
ダメージ基本上限		――

落とすプライズ
- MP(小)×2
- マニー(小)×2
- 燃え上がるかけら(8%)
- とどろくかけら(8%)
- みなぎるかけら(4%)



ロックトロール

出現場所	HP倍率	経験値倍率
●オリンポスのテーベ／市民広場 ●アレンデールの北の山／峡谷　ほか	24.0	3.5
●キーブレード墓場の荒野	8.0	3.5

ダメージ倍率	
物理	1.0
ファイア	1.0
ブリザド	1.0
サンダー	1.0
ウォータ	1.0
エアロ	1.0
ダーク	1.0
無	1.0
連射	0.5

有効な状態異常	
フリーズ	×
帯電	×
スタン	×
ハニー	×

リアクション耐久値	15
リベンジ発動値	――
アトラクション耐久値倍率	0.4
ダメージ基本上限	24

落とすプライズ
- HP(大)×4
- マニー(大)×3
- みなぎるしずく(30%)
- みなぎる魔石(20%)

特徴的な性質
- オリンポスとキーブレード墓場以外の場所では、約50秒おきに、手に持つ斧を仮面として顔に装着したり、顔から外して手に持ったりする。仮面装着時はアーマーモードになり(アーマーHPの初期値は100)、使う技が右の表のように変化し、『踏みつけ』をくり出しながら移動する
- 『なぎ払い』『連続なぎ払い』『正面ロックショット』の動作中は、『踏みつけ』による攻撃も同時に行なう
- 顔以外を攻撃されたときは、リアクション耐久値が減らない



仮面装着時

使う技

技名	属性	威力倍率	ガード	弾きLV
なぎ払い	物理	1.5	▲	3
	左腕を横に振る			
踏みつけ	物理	0.5	△	2
	地面を踏みしめて岩を飛び散らせる			
▼通常時				
連続なぎ払い	物理	1.0+2.0	(※1)	(※1)
	斧を左右に振りまわす			
振り下ろし 斧	物理	2.0	▲	3
振り下ろし 岩	エアロ	1.5	▲	3
	斧を前方の地面にたたきつけて、岩を突き上げさせる。相手との距離が近いときは、後方へ跳びのいてから使う			
回転ロックショット	物理	1ヒットごとに0.5	△	2
	地面に立てた斧に乗ってコマのように回転し、仮面の口から小さな岩を周囲にまき散らす			
▼仮面装着時				
顔面タックル	物理	2.5	▲	3
	顔を前に突き出した姿勢で体当たりをする			
正面ロックショット	物理	1ヒットごとに0.5	△	2
	仮面の口から大きな岩を6回飛ばす			

※1……左へ振るときは「ガード：△、弾きLV：2」、右へ振るときは「ガード：▲、弾きLV：3」

コラムポータル　ロックトロールの仮面はダメージを受けると壊れる

ロックトロールが仮面を装着しているときは、アーマーHPが減るにつれて仮面が少しずつ壊れていく。アーマーHPがゼロになると、仮面は完全に壊れて顔から外れ、ロックトロールに右記の変化が起こるのだ。なお、減ったアーマーHPは、仮面を外してから装着し直しても回復しない。

仮面が完全に壊れたあとの変化
- 仮面を装着しなくなる
- たまにしか攻撃しなくなる
- 『回転ロックショット』と『振り下ろし』を使わなくなる



メタリックトロール

出現場所	HP倍率	経験値倍率
●サンフランソウキョウ(各地) ●サンフランソウキョウ(バトルポータルNo.11)	24.0	3.5

ダメージ倍率	
物理	1.0
ファイア	1.0
ブリザド	1.0
サンダー	1.0
ウォータ	1.0
エアロ	1.0
ダーク	1.0
無	1.0
連射	0.5

有効な状態異常	
フリーズ	×
帯電	×
スタン	×
ハニー	×

リアクション耐久値	15
リベンジ発動値	――
アトラクション耐久値倍率	0.4
ダメージ基本上限	24

落とすプライズ
- HP(大)×4
- マニー(大)×3
- みなぎるしずく(30%)
- みなぎる魔石(20%)

使う技

技名	属性	威力倍率	ガード	弾きLV
(ロックトロールと同じ)				

特徴的な性質
- 約50秒おきに、手に持つ斧を仮面として顔に装着したり、顔から外して手に持ったりする。仮面装着時の変化や、仮面が壊れたときの変化は、ロックトロールと同じ
- 『なぎ払い』『連続なぎ払い』『正面ロックショット』の動作中は、『踏みつけ』による攻撃も同時に行なう
- 顔以外を攻撃されたときは、リアクション耐久値が減らない
- ロックトロールよりも積極的に攻撃する



サテュロス

出現場所	HP倍率	経験値倍率
●オリンポスの天界／前庭 ●オリンポスの天界／回廊 ●アレンデール(各地) ほか	2.0	2.0

ダメージ倍率	
物理	1.0
ファイア	1.0
ブリザド	1.0
サンダー	1.0
ウォータ	1.0
エアロ	1.0
ダーク	1.0
無	1.0
連射	1.0

有効な状態異常	
フリーズ	○
帯電	○
スタン	○
ハニー	○

リアクション耐久値	3
リベンジ発動値	―
アトラクション耐久値倍率	1.1
ダメージ基本上限	―

落とすプライズ
- HP(大)×2
- マニー(中)×3
- 力のしずく(8%)
- 力の魔石(4%)
- みなぎるかけら(8%)

特徴的な性質
- 相手との間合いが近ければ歩いて、遠ければ走って移動し、その合間に『フック』『ライジングアッパー』『タックル』のいずれかをくり出す
- 隊列を組んでいるときは、性質が変化する(下のコラムを参照)
- ダメージを受けたときに吹き飛んで転倒すると、バイザーのツノが折れる。ツノが折れたあとは、リアクション耐久値がゼロになるほか、『タックル』を使わなくなる

使う技

技名	属性	威力倍率	ガード	弾きLV
フック	物理	1.0	○	3
	右手でなぐりつける			
ライジングアッパー	物理	1.5	△	3
	前方へ踏みこみ、跳ねつつ右手を振り上げる			
タックル	物理	1.5	○	3
	バイザーを下ろして体当たりをする			
▼隊列を組んでいるとき				
突進	物理	1.5	○	3
	バイザーのツノを前に向けた姿勢で、体当たりをしながら走り抜ける			

コラムポータル　初登場時のサテュロスは隊列を組んで行動する

オリンポスの天界をはじめて訪れたときは、25体ものサテュロスが隊列を組んで襲いかかってくる。隊列を組んだ敵たちは右記の性質を持ち、アーマーHPがゼロになるまでは全員そろって同じ動作を行なうのだ。ちなみに、ほかの場所に現れるサテュロスは、隊列を組むことはない。



←『突進』を弾き返すと、隊列を組んだ敵全員が同時にのけぞる。

隊列を組んでいるサテュロスたちが持つ性質
- 状態異常は効かない
- 5×5列に並んだ状態をなるべく維持するように移動し、全員でいっせいに『突進』を使う
- いずれかのサテュロスがひるむと、ほかのサテュロスも同時にひるむ
- アーマーHPを全員で共有している(初期値は50)
- アーマーHPがゼロになると、全員のバイザーのツノが折れて、隊列を組まなくなる(それぞれが通常どおりに行動しはじめる)



クロックワークブル

出現場所	HP倍率	経験値倍率
●サンフランソウキョウ(各地) ●サンフランソウキョウ(バトルポータルNo.12)	2.5	2.0

ダメージ倍率	
物理	1.0
ファイア	1.0
ブリザド	1.0
サンダー	1.0
ウォータ	1.0
エアロ	1.0
ダーク	1.0
無	1.0
連射	1.0

有効な状態異常	
フリーズ	○
帯電	○
スタン	○
ハニー	○

リアクション耐久値	3
リベンジ発動値	―
アトラクション耐久値倍率	1.1
ダメージ基本上限	―

落とすプライズ
- HP(大)×2
- マニー(中)×3
- みなぎる魔石(12%)
- 満たされる結晶(8%)
- うごめく結晶(8%)

特徴的な性質
- 相手との間合いが近ければ歩いて、遠ければ走って移動し、その合間に攻撃をくり出す(サテュロスよりも積極的に攻撃する)
- 容姿が似ているサテュロスとちがって、バイザーのツノは折れない

使う技

技名	属性	威力倍率	ガード	弾きLV
フック	物理	1.0	○	3
	右手でなぐりつける			
ライジングアッパー	物理	1.5	△	3
	前方へ踏みこみ、跳ねつつ右手を振り上げる			
タックル	物理	1.5	○	3
	バイザーを下ろして体当たりをする			



トイトルーパー

出現場所	HP倍率	経験値倍率
・トイボックス(各地) ・トイボックス(バトルポータルNo.4) ・トイボックス(バトルポータルNo.5)	1.0	1.0

使う技

技名	属性	威力倍率	ガード	弾きLV
TOYショット	物理	1ヒットごとに0.5	△	1
	わずかに相手を追って飛ぶ光の矢を3方向に撃つ			
ブースターキック	物理	1.5	○	3
	後方へ浮上したあと突進して蹴る			
TOYボム	ブリザド	2.0	○	2
	爆弾を投げる。爆弾は、相手に当たるか地面で止まると爆発する			

項目		値
ダメージ倍率	物理	1.0
	ファイア	1.0
	ブリザド	1.5
	サンダー	1.0
	ウォータ	1.0
	エアロ	1.0
	ダーク	1.0
	無	1.0
	連射	1.0
有効な状態異常	フリーズ	○
	帯電	○
	スタン	○
	ハニー	○
リアクション耐久値		0
リベンジ発動値		—
アトラクション耐久値倍率		1.1
ダメージ基本上限		—

落とすプライズ
- HP(小)×3
- マニー(中)×2
- うるおいのかけら(12%)
- みなぎるかけら(8%)

特徴的な性質
- 直線的に走るか飛んでいったあと、攻撃をくり出す
- 相手との距離が遠すぎるか近すぎると、やや離れた間合いまで飛んで移動する場合が多い
- 『TOYボム』を使うと、投げた爆弾が爆発するまで身を伏せる



ロッドキャノン

出現場所	HP倍率	経験値倍率
・トイボックス(各地) ・サンフランソウキョウ(各地) ・トイボックス(バトルポータルNo.4)	0.75	0.5

使う技

技名	属性	威力倍率	ガード	弾きLV
砲弾発射	無	1.0	△	1
	直進する光弾を撃つ			

項目		値
ダメージ倍率	物理	1.0
	ファイア	1.0
	ブリザド	1.0
	サンダー	1.5
	ウォータ	1.0
	エアロ	1.0
	ダーク	1.0
	無	1.0
	連射	1.0
有効な状態異常	フリーズ	○
	帯電	○
	スタン	○
	ハニー	○
リアクション耐久値		0
リベンジ発動値		—
アトラクション耐久値倍率		1.1
ダメージ基本上限		—

落とすプライズ
- HP(小)×3
- フォーカス(小)×2
- 燃え上がるかけら(12%)
- 燃え上がるしずく(6%)
- みなぎるしずく(4%)

特徴的な性質
- その場で向きを変えつつ『砲弾発射』をくり出す
- 相手との距離が遠すぎるか近すぎると、やや離れた間合いまでワープすることがある
- 砲塔の下の軸を伸縮させることがある。ソラは、伸びた軸に対してフリーフローアクション『ポールスピン』か『ポールスイング』を実行可能



マリオネット

出現場所	HP倍率	経験値倍率
・トイボックス(各地)	1.0	1.0

使う技

技名	属性	威力倍率	ガード	弾きLV
人形振り回し	物理	1.0	○	2
	つるしている人形を横に振りまわす			
突進攻撃	物理	1ヒットごとに1.5	○	2
	人形を輪の上に乗せたまま前方へ突進させる			

項目		値
ダメージ倍率	物理	1.0
	ファイア	1.0
	ブリザド	1.0
	サンダー	1.0
	ウォータ	1.0
	エアロ	1.0
	ダーク	1.0
	無	1.0
	連射	1.0
有効な状態異常	フリーズ	○
	帯電	○
	スタン	○
	ハニー	○
リアクション耐久値		0
リベンジ発動値		—
アトラクション耐久値倍率		1.1
ダメージ基本上限		—

落とすプライズ
- HP(小)×2
- マニー(小)×1
- とどろくかけら(12%)
- とどろくしずく(6%)

特徴的な性質
- 相手からやや離れた間合いを保つように移動したあと、攻撃をくり出す
- 近くに特定の玩具があるときは、それに乗り移って、玩具の種類に応じたエネミーに変化する(※1)。乗り移る動作中は無敵で、攻撃のターゲットにもならない

※1……マリオネットが乗り移ってエネミーに変化するのは、ビースト&バグズ、パッチワークアニマルズ、エアドロイド、バウンシーペッツの4種類(→P.622〜623)



パワーワイルド

出現場所	HP倍率	経験値倍率
●トワイライトタウンの町の一角／街外れの森 ●キングダム・オブ・コロナ(各地) ●ザ・カリビアン(各地)　ほか	1.0	1.0

特徴的な性質

- 地上にいるときは、『引っかき攻撃』『スライディング』『木の実投げ』を使う
- 木の枝に乗っているときは、『木の実投げ』を使う
- 壁にしがみついているときは、『木の実投げ』『壁ジャンプ攻撃』を使う
- 砲台状態のクレイジーキャリッジ(→P.614)がいるときは、たびたびその上に乗って『砲撃』を使わせる。乗っているあいだは無敵になるほか、乗るときに『空中引っかき』を使うこともある

使う技

技名	属性	威力倍率	ガード	弾きLV
引っかき攻撃	物理	0.5×6回	○	2
	左右の手で交互に引っかく			
空中引っかき	物理	1.0	○	2
	跳びながら両手で同時に引っかく			
スライディング	物理	1.5	○	2
	足を前に向けた姿勢ですべっていく			
木の実投げ	物理	1.0	○	2
	木の実を取り出して山なりに投げる 【状態異常】スタン(50%／5秒)			
壁ジャンプ攻撃	物理	1.0	△	2
	壁から壁へと跳び移りながら引っかく			

ダメージ倍率	
物理	1.0
ファイア	1.0
ブリザド	1.0
サンダー	1.0
ウォータ	1.0
エアロ	1.0
ダーク	1.0
無	1.0
連射	1.0

有効な状態異常	
フリーズ	○
帯電	○
スタン	○
ハニー	○

リアクション耐久値	0
リベンジ発動値	――
アトラクション耐久値倍率	1.1
ダメージ基本上限	――

落とすプライズ
- HP(小)×2
- マニー(小)×3
- 力のかけら(12%)
- 力のしずく(6%)
- みなぎるかけら(8%)



ポゴショベル

出現場所	HP倍率	経験値倍率
●モンストロポリスの工場／地下室 ●モンストロポリスの発電所／連絡通路 ●サンフランソウキョウ(各地)　ほか	1.0	1.0

特徴的な性質

- 相手に近づいたり離れたりをくり返すようにうろついたあと、攻撃をくり出す
- 『地面掘り』でプライズを掘り出す場合がある。掘り出すのは、通常はHPプライズなどの各種プライズ3個だが(それぞれの種類とサイズはランダムで決定)、5%の確率でマニー(小)25個＋マニー(中)5個になる

使う技

技名	属性	威力倍率	ガード	弾きLV
ジャンプ攻撃	物理	1.5	○	2
	跳びかかってスコップを振り下ろす			
振り回し	物理	1.0	○	2
	スコップの先端を軸にスピンしながら進む			
地面掘り　掘り上げ	物理	1.0	○	2
地面掘り　岩	物理	1.0	○	2
	スコップで地面を掘り、岩を掘り出したら、スコップを振り上げて岩を飛ばす			

ダメージ倍率	
物理	1.0
ファイア	0.7
ブリザド	1.5
サンダー	0.7
ウォータ	1.0
エアロ	1.0
ダーク	1.0
無	1.0
連射	1.0

有効な状態異常	
フリーズ	○
帯電	○
スタン	○
ハニー	○

リアクション耐久値	0
リベンジ発動値	――
アトラクション耐久値倍率	1.1
ダメージ基本上限	――

落とすプライズ
- HP(小)×2
- マニー(小)×3
- 力の魔石(8%)
- みなぎるしずく(8%)
- みなぎる魔石(4%)



パラソルレディ

出現場所	HP倍率	経験値倍率
●キングダム・オブ・コロナ(各地) ●アレンデール(各地) ●キングダム・オブ・コロナ(バトルポータルNo.7)	2.5	2.0

特徴的な性質

- あまり移動せずに、『アンブレラ・ガトリング』『アンブレラ・レーザー』『スピンアタック』のいずれかを使う。ただし、相手とのあいだに段差があるときは、『スピンアタック』を使用しない
- 相手に近寄られたら、『ボム・ショット』を使う

使う技

技名	属性	威力倍率	ガード	弾きLV
アンブレラ・ガトリング	無	1ヒットごとに0.3	△	1
	傘の先端から光弾を8発放つ			
アンブレラ・レーザー	無	2.0	▲	3
	傘の先端に光を集めてレーザーを放つ			
スピンアタック	物理	1.5	▲	3
	コマのように回転しながら蛇行して進む			
ボム・ショット　爆発	ファイア	1.0	△	――
ボム・ショット　光弾	無	1.0	△	――
	足元に起こした爆発を利用して跳びのいたあと、傘から広範囲に光弾を放つ			

ダメージ倍率	
物理	1.0
ファイア	1.5
ブリザド	1.0
サンダー	1.0
ウォータ	1.0
エアロ	1.0
ダーク	1.0
無	1.0
連射	1.0

有効な状態異常	
フリーズ	○
帯電	○
スタン	○
ハニー	○

リアクション耐久値	0
リベンジ発動値	――
アトラクション耐久値倍率	1.1
ダメージ基本上限	――

落とすプライズ
- MP(大)×2
- マニー(中)×3
- みなぎるかけら(12%)
- みなぎるしずく(8%)
- 満たされるしずく(4%)





パフリーダー

出現場所	HP倍率	経験値倍率
●キングダム・オブ・コロナの森／丘陵 ●キングダム・オブ・コロナの森／塔 ●キングダム・オブ・コロナ(バトルポータルNo.7)	1.0	1.0

ダメージ倍率	
物理	1.0
ファイア	1.0
ブリザド	1.0
サンダー	1.0
ウォータ	1.0
エアロ	1.5
ダーク	1.0
無	1.0
連射	1.0

有効な状態異常	
フリーズ	○
帯電	○
スタン	○
ハニー	○

リアクション耐久値	3
リベンジ発動値	―
アトラクション耐久値倍率	1.1
ダメージ基本上限	―

落とすプライズ
- MP(小)×3
- マニー(大)×2
- 透きとおるしずく(12%)
- 透きとおる魔石(4%)
- みなぎるしずく(8%)

特徴的な性質
- 頭部に綿毛がある状態と綿毛がない状態を切りかえつつ、『回転アタック』や『アフロバンギング』を使う
- 綿毛があるときは、5体のパフボールを呼び出すことがある
- 一部のパフリーダーは、積み重なった5体のパフボールに支えられた状態(タワー状態)から行動をはじめる。タワー状態のときは、『シャワーニードル』を使う

使う技

技名	属性	威力倍率	ガード	弾きLV
▼通常時				
回転アタック	物理	1ヒットごとに0.5	○	2
	下半身を横回転させつつ葉っぱを振りまわす			
アフロバンギング	―	―	△	―
	綿毛を増やして周囲に胞子をまき散らす 【状態異常】スニーズ(100%／15秒)			
▼タワー状態時				
シャワーニードル	物理	1ヒットごとに0.8	△	1
	足元から光を立ちのぼらせたあと、無数の針を飛ばしながら進む			

※タワー状態のパフリーダーは、リアクション耐久値が「5」、連射耐性が「0.5」になり、状態異常がすべて効かなくなる

コラムポータル　パフリーダーの状態の切りかわりかた

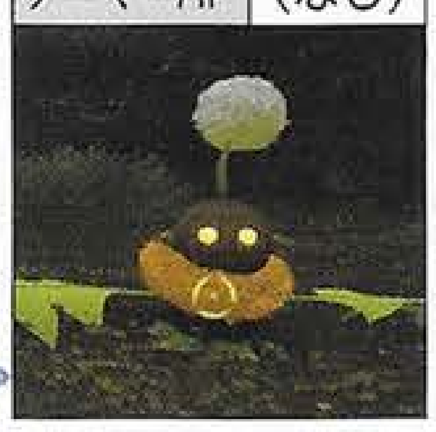
パフリーダーは、綿毛がある状態かタワー状態で行動を開始し、下記の流れで状態を切りかえていく。また、特定の状態のときはアーマーモードになるが、そのさいのアーマーHPは「『アフロバンギング』を使うと完全に回復する」「エアロ属性の攻撃を受けるとゼロになる」という特徴がある。

状態を切りかえる流れと状態ごとのアーマーHP

綿毛がある状態	
アーマーHP	24



綿毛がない状態	
アーマーHP	(なし)



タワー状態	
アーマーHP	36(※1)



- 綿毛がある状態 → 綿毛がない状態：アーマーHPがゼロになるか5体のパフボールを呼び出す
- 綿毛がない状態 → 綿毛がある状態：『アフロバンギング』を使う
- タワー状態 → 綿毛がない状態：アーマーHPがゼロになる

※1……このアーマーHPがゼロになったときには、下のプライズを落とす

落とすプライズ
- MP(小)×4
- マニー(大)×3
- みなぎるしずく(16%)
- 満たされるかけら(8%)



パフボール

出現場所	HP倍率	経験値倍率
●キングダム・オブ・コロナの森／丘陵 ●キングダム・オブ・コロナの森／塔 ●キングダム・オブ・コロナ(バトルポータルNo.7)	0.6	0.5

ダメージ倍率	
物理	1.0
ファイア	1.0
ブリザド	1.0
サンダー	1.0
ウォータ	1.0
エアロ	1.5
ダーク	1.0
無	1.0
連射	1.0

有効な状態異常	
フリーズ	○
帯電	○
スタン	○
ハニー	○

リアクション耐久値	0
リベンジ発動値	―
アトラクション耐久値倍率	1.1
ダメージ基本上限	―

落とすプライズ
- HP(小)×2
- マニー(小)×1
- 透きとおるかけら(8%)
- 透きとおるしずく(4%)

特徴的な性質
- 周辺をうろついたり側転で移動したりしたあと、『回転攻撃』を使う
- タワー状態のパフリーダーを下で支えているときは無敵で、攻撃のターゲットにもならない。タワー状態のパフリーダーのアーマーHPがゼロになると、支えるのをやめてふつうに行動しはじめる
- ソラたちや身体が大きいエネミーにぶつかられると横に転がる

使う技

技名	属性	威力倍率	ガード	弾きLV
回転攻撃	物理	0.6	○	2
	低空に浮いて横回転しながら飛んでいく			

クレイジーキャリッジ



出現場所	HP倍率	経験値倍率
●キングダム・オブ・コロナの森／湿地 ●キングダム・オブ・コロナの森／丘陵 ●キングダム・オブ・コロナ(バトルポータルNo.6)	12.0	3.5

特徴的な性質

- 歩きまわったあと、『突進』『ウィリープレス』『テイルスイング』のいずれかを使う
- 一部のクレイジーキャリッジは、3つの荷台を積み重ねて砲台となった姿(砲台形態)で出現。砲台形態時は無敵で攻撃のターゲットにもならず、上にパワーワイルドが乗っているあいだは『砲撃』を使う。ほかのエネミーがすべて倒されると、砲台形態を解いて荷台をうしろに連結し、通常時の行動に切りかわる

使う技

技名		属性	威力倍率	ガード	弾きLV
▼通常時					
ウィリープレス		物理	2.0	▲	3
		前脚を上げて踏みつける			
テイルスイング		物理	1ヒットごとに1.5	▲	3
		前進しつつ荷台を振りまわす			
突進		物理	1ヒットごとに2.0	△	2
		高速で走りまわったあと相手にぶつかりに行く			
▼砲台形態時					
砲撃	弾	ファイア	1ヒットごとに1.0	△	2
	爆風	ファイア	1ヒットごとに1.0	△	──
		走りまわりつつ、砲弾を4方向にくり返し発射する。砲弾は何かに当たると爆発する			

ダメージ倍率		
	物理	1.0
	ファイア	0.8
	ブリザド	0.8
	サンダー	0.8
	ウォータ	0.8
	エアロ	0.8
	ダーク	1.0
	無	1.0
	連射	0.5
有効な状態異常	フリーズ	×
	帯電	×
	スタン	×
	ハニー	×
リアクション耐久値		10
リベンジ発動値		──
アトラクション耐久値倍率		0.8
ダメージ基本上限		24

落とすプライズ

- HP(小)×3
- MP(大)×3
- みなぎる魔石(20%)
- 満たされるしずく(12%)

コラムポータル　荷台を連ねたクレイジーキャリッジは3回倒す必要がある

砲台形態を解除した直後のクレイジーキャリッジは、3つの荷台を背後に連結している。この形態のときは、たとえ倒されても荷台がひとつ減るだけで、残る荷台の先頭から別のクレイジーキャリッジが現れるのだ(右記を参照)。



←荷台を連結しているときは、攻撃を連発してくるので注意。

荷台を背後に連結しているときの性質

- 倒されると先頭の荷台だけが消滅し、ひとつうしろの荷台に隠れていたクレイジーキャリッジが出てきて行動を開始する(隠れているあいだは無敵で、攻撃のターゲットにもならない)
- 荷台の数が3つのときはかならず、ふたつのときは高い頻度で、攻撃を連続してくり出したり、『テイルスイング』で荷台を1回多く振りまわしたりする
- 『突進』の直後に、『ウィリープレス』か『突進』をくり出す

ウィンターフォーン



出現場所	HP倍率	経験値倍率
●アレンデール(各地)	1.0	1.0

特徴的な性質

- 相手から離れた間合いを保つように移動したあと、攻撃をくり出す
- ファイア属性の攻撃を受けると、ツノが壊れてなくなる
- ツノがないときは、逃げまわりながらたまに『サマーソルトアタック』を使う
- ツノがない状態が約30〜40秒つづくかブリザド属性の攻撃を受けると、ツノが復活する

使う技

技名		属性	威力倍率	ガード	弾きLV
サマーソルトアタック	ツノあり	物理	1.0	△	2
	ツノなし	物理	0.5	△	2
		ツノや前脚を振り上げながら宙返りする			
エアアサルト		ブリザド	1ヒットごとに1.0	△	──
		空中に浮いて、真下に氷柱を降らせつつ進む			

ダメージ倍率		
	物理	1.0
	ファイア	1.5
	ブリザド	0.5
	サンダー	1.0
	ウォータ	1.0
	エアロ	1.0
	ダーク	1.0
	無	1.0
	連射	1.0
有効な状態異常	フリーズ	○
	帯電	○
	スタン	○
	ハニー	○
リアクション耐久値		0
リベンジ発動値		──
アトラクション耐久値倍率		1.1
ダメージ基本上限		──

落とすプライズ

- HP(小)×2
- マニー(小)×3
- 凍てつくかけら(16%)
- 凍てつくしずく(8%)



フロストサーペント

出現場所	HP倍率	経験値倍率
●アレンデールの北の山(雪崩から逃げるとき) ●アレンデールの北の山／氷壁	8.0	3.5

使う技

技名	属性	威力倍率	ガード	弾きLV
▼飛竜形態時				
ブリザードブレス	ブリザド	1ヒットごとに1.0	△	—
	地面に氷柱を発生させる光線を、一直線に(または蛇行させるように)放つ			
スノーサイクロン	エアロ	1ヒットごとに0.5	△	—
	相手を追って進む竜巻を起こす			
▼地竜形態時				
ラッセル突進	物理	1ヒットごとに2.0	△	2
	両手をドリル回転させながら進む			
突き上げ攻撃 シッポ	物理	1ヒットごとに1.5	△	2
突き上げ攻撃 飛び出し	物理	2.0	△	2
	地中にもぐって、相手の真下からシッポを1～数回突き上げたあと、地上に飛び出す			

ダメージ倍率	
物理	1.0
ファイア	1.5
ブリザド	0.5
サンダー	1.0
ウォータ	1.0
エアロ	0.7
ダーク	1.0
無	1.0
連射	0.5

有効な状態異常	
フリーズ	×
帯電	×
スタン	×
ハニー	×

リアクション耐久値	10
リベンジ発動値	—
アトラクション耐久値倍率	0.8
ダメージ基本上限	16

落とすプライズ
- MP(大)×2
- マニー(大)×4
- 凍てつく結晶(30%)

特徴的な性質
- 両手を翼に変えて空を飛ぶ状態(飛竜形態)と、地中に下半身を埋めたまま行動する状態(地竜形態)をたまに切りかえる。各形態で、使う技が右の表のように変わる
- 飛竜形態のときのみ、左右の翼とシッポがそれぞれHPを持ち、攻撃のターゲットになる(翼とシッポのデータは下のコラムを参照)
- ファイア属性の攻撃を受けると、ほぼ確実にひるむ

コラムポータル　翼などを破壊されたフロストサーペントは行動が変わる

飛竜形態のフロストサーペントは、翼やシッポのHPがゼロになると、その部位が壊れて下記の変化が起こる。翼とシッポのデータは右の表のとおりで、HPなどはどちらの部位も同じだ。

翼やシッポが壊れたときの変化

- プライズを落とす
- 『スノーサイクロン』をあまり使わなくなる
- 両方の翼が壊れると地上に落下し、以降は地竜形態で行動しつづける

翼とシッポのデータ

HP倍率	0.5	経験値倍率	0.3

ダメージ倍率	
物理	1.0
ファイア	2.0
ブリザド	1.0
サンダー	1.0
ウォータ	1.0
エアロ	1.0
ダーク	1.0
無	1.0
連射	1.0

有効な状態異常	
フリーズ	×
帯電	×
スタン	×
ハニー	×

リアクション耐久値	—
リベンジ発動値	—
アトラクション耐久値倍率	—
ダメージ基本上限	—

落とすプライズ

▼翼
- フォーカス(大)×1
- フォーカス(小)×3
- 凍てつくしずく(40%)
- 凍てつく魔石(40%)

▼シッポ
- MP(大)×3
- MP(小)×3
- 満たされるしずく(40%)
- 満たされる魔石(20%)
- 満たされる結晶(20%)



ヴェイパーフライ

出現場所	HP倍率	経験値倍率
●ザ・カリビアンのカリブ海／棘岩の島 ●ザ・カリビアン(バトルポータルNo.10)　ほか	1.0	1.0
●ザ・カリビアン(レイジングヴァルチャー戦)	0.2	0.2

使う技

技名	属性	威力倍率	ガード	弾きLV
突進	物理	1.0	△	2
	きりもみ回転しながら体当たりをする			
機銃掃射	無	1ヒットごとに0.3	△	1
	相手の頭上を通過するまで、直進しつつ弾を連射する			
魔法ミサイル	ファイア	1.0	△	—
	わずかに相手を追って飛ぶミサイルを放つ			

ダメージ倍率	
物理	1.0
ファイア	1.0
ブリザド	1.0
サンダー	1.0
ウォータ	1.0
エアロ	1.5
ダーク	1.0
無	1.0
連射	1.0

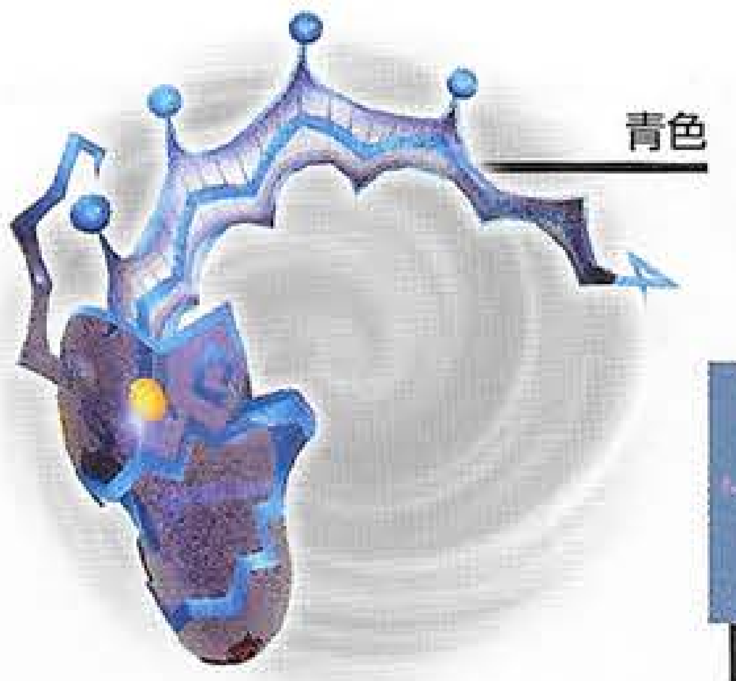
有効な状態異常	
フリーズ	○
帯電	○
スタン	×
ハニー	○

リアクション耐久値	0
リベンジ発動値	—
アトラクション耐久値倍率	1.1
ダメージ基本上限	—

落とすプライズ
- HP(小)×3
- マニー(小)×2
- 透きとおるしずく(8%)
- 透きとおる魔石(6%)
- みなぎる魔石(4%)

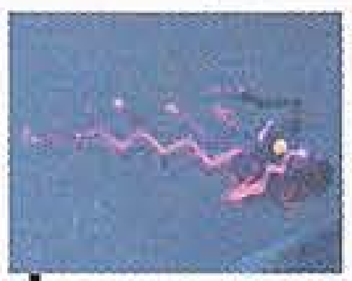
特徴的な性質
- 空中を飛びまわったあと、『突進』か『機銃掃射』を使う
- レイジングヴァルチャー(→P.639)と一緒に現れたときは、『魔法ミサイル』も使うほか、出現直後にカラースモークを噴出させる(ソラは、このカラースモークの上でレールスライドを行なえる)

※レイジングヴァルチャー戦で出現するヴェイパーフライは、アトラクション耐久値倍率が「—」、落とすプライズが「HP(大)×3、透きとおるしずく(8%)、透きとおる魔石(6%)、みなぎる魔石(4%)」になる





黄色



赤色



虹色

シースプライト

出現場所	HP倍率	経験値倍率
・ザ・カリビアン(各地の海中)	1.2	1.5

特徴的な性質

- 約20～30秒おきに、体色を「青色→赤色→黄色→虹色→青色→……」の順に変えていく(出現時の体色は、場所によって異なる)。体色に応じて、能力が下の表のように変わるほか、体色が青色のときのみ『ブリザド』を、赤色のときのみ『ファイア』を、黄色のときのみ『ビリビリ突進』を使う

使う技

技名	属性	威力倍率	ガード	弾きLV
かみつく	物理	1.0	○	2
	前進しながらかみつく			
シッポ縦斬り	物理	1.0	○	2
	身体を縦に回転させながらシッポを振り下ろす			
▼体色が虹色以外のとき				
ブリザド	ブリザド	1.5	△	―
	相手を追って飛ぶ氷塊を口から放つ			
ファイア	ファイア	1.5	△	―
	相手を追って飛ぶ火球を口から放つ			
ビリビリ突進	サンダー	1.5	○	2
	全身を光らせつつ体当たりをする【状態異常】帯電(100%/10秒)			

シースプライトの体色ごとのデータ

		体色が青色のとき	体色が赤色のとき	体色が黄色のとき	体色が虹色のとき
ダメージ倍率	物理	1.0	1.0	1.0	1.0
	ファイア	0.7	0	2.0	1.0
	ブリザド	0	2.0	0.7	1.0
	サンダー	2.0	0.7	0	1.0
	ウォータ	1.0	1.0	1.0	1.0
	エアロ	1.0	1.0	1.0	0.5
	ダーク	1.0	1.0	1.0	1.0
	無	1.0	1.0	1.0	1.0
	連射	1.0	1.0	1.0	1.0
有効な状態異常	フリーズ	×	○	○	○
	帯電	○	○	×	○
	スタン	○	○	○	○
	ハニー	○	○	○	○
リアクション耐久値		0	0	0	0
リベンジ発動値		―	―	―	―
アトラクション耐久値倍率		―	―	―	―
ダメージ基本上限		―	―	―	―
落とすプライズ		MP(小)×3 凍てつくしずく(12%) 凍てつく魔石(6%)	HP(小)×3 燃え上がるしずく(12%) 燃え上がる魔石(6%)	マニー(中)×3 とどろくしずく(12%) とどろく魔石(6%)	マニー(小)×3 うるおいのしずく(12%) うるおいの魔石(6%) みなぎる魔石(8%)



スピアリザード

出現場所	HP倍率	経験値倍率
・ザ・カリビアン(各地) ・ザ・カリビアン(バトルポータルNo.10)	0.8	0.75

特徴的な性質

- 走りながら相手に近づいたり離れたりをくり返したあと、攻撃をくり出す

使う技

技名	属性	威力倍率	ガード	弾きLV
振り下ろし	物理	1.0	○	2
	後退したあとヤリを振り下ろす			
ジャンプ攻撃	物理	1.5	○	3
	前方へ跳ねてヤリを振り下ろす			
ウォータ	ウォータ	1.5	△	―
	水を山なりに飛ばす			
フロートバブル	ウォータ	0.5	△	―
	目の前に発生させた泡を正面へ飛ばす【状態異常】スニーズ(100%/15秒)			

ダメージ倍率	物理	1.0
	ファイア	1.0
	ブリザド	1.0
	サンダー	1.5
	ウォータ	0.7
	エアロ	1.0
	ダーク	1.0
	無	1.0
	連射	1.0
有効な状態異常	フリーズ	○
	帯電	○
	スタン	○
	ハニー	○
リアクション耐久値		0
リベンジ発動値		―
アトラクション耐久値倍率		1.1
ダメージ基本上限		―
落とすプライズ		HP(小)×3 マニー(小)×3 うるおいのしずく(8%) うるおいの魔石(4%) うるおいの結晶(2%)





アンカーパイレーツ

出現場所	HP倍率	経験値倍率
ザ・カリビアン(各地) ザ・カリビアン(バトルポータルNo.10)	8.0	3.5

特徴的な性質

- 相手からやや離れるように空中を移動したあと、攻撃を1～3回くり出す
- 攻撃の動作中や、アンカーを遠くへ伸ばして一気に移動する動作中は、基本的にひるまない

使う技

技名	属性	威力倍率	ガード	弾きLV
サーベル攻撃	物理	2.0	△	2
	振り子のように揺れながら斬りかかる			
アンカーショット	物理	2.0	△	2
	サーベルを前方に構えた姿勢で突進する			
サーベル落とし（サーベル）	物理	2.0	△	2
サーベル落とし（衝撃波）	物理	2.0	△	―
	相手の頭上に移動し、落下しつつサーベルを地面にたたきつけて衝撃波を起こす			

ダメージ倍率	
物理	1.0
ファイア	1.0
ブリザド	1.5
サンダー	1.0
ウォータ	1.0
エアロ	0.5
ダーク	1.0
無	1.0
連射	1.0

有効な状態異常	
フリーズ	×
帯電	×
スタン	○
ハニー	×

リアクション耐久値	10
リベンジ発動値	―
アトラクション耐久値倍率	1.1
ダメージ基本上限	―

落とすプライズ
- HP(大)×2
- マニー(中)×3
- みなぎる魔石(20%)
- みなぎる結晶(8%)
- 透きとおる結晶(8%)



タイヤブレード

出現場所	HP倍率	経験値倍率
サンフランソウキョウ(各地) トイボックス(バトルポータルNo.4) サンフランソウキョウ(バトルポータルNo.12)	1.0	1.0

特徴的な性質

- 光る翼で飛びまわる状態(飛行形態)と、地上をタイヤで走りまわる状態(走行形態)をたまに切りかえながら、形態に応じた攻撃をくり出す
- サンフランソウキョウの橋に現れる特定のタイヤブレードは、走行形態のままで移動せずに『垂直ロケット弾』をくり返し使い、相手に近寄られたら通常どおりの行動をはじめる

使う技

技名	属性	威力倍率	ガード	弾きLV
▼飛行形態時				
横回転斬り	物理	1.0	○	2
	横に回転しながら翼で斬りつける			
縦回転斬り	物理	1.0	○	2
	両翼を下に向けたあと縦に回転しつつ進む			
▼走行形態時				
垂直ロケット弾	ファイア	1.5	△	2
	ロケット弾を上空に撃ち出したあと、相手を追うマーカーを出現させる。マーカーが赤くなると、その位置にロケット弾が落ちる			

ダメージ倍率	
物理	1.0
ファイア	1.0
ブリザド	1.0
サンダー	1.5
ウォータ	1.0
エアロ	1.0
ダーク	1.0
無	1.0
連射	1.0

有効な状態異常	
フリーズ	○
帯電	○
スタン	○
ハニー	○

リアクション耐久値	0
リベンジ発動値	―
アトラクション耐久値倍率	1.1
ダメージ基本上限	―

落とすプライズ
- HP(小)×3
- マニー(小)×2
- とどろくしずく(8%)
- とどろく魔石(4%)
- とどろく結晶(2%)



ダスク

出現場所	HP倍率	経験値倍率
トワイライトタウンの街の一角／トラム広場 キングダム・オブ・コロナの森／沼　ほか	1.5	1.5
キーブレード墓場の荒野	0.5	0.3

特徴的な性質

- ランダムな方向に歩きまわったあとや、身体を縦に伸ばして前方や後方へ一気に移動したあとに、攻撃をくり出す
- 攻撃動作中や、身体を縦に伸ばしての移動中は、基本的にひるまない
- 物理属性以外の攻撃を受けたときと、キーブレード墓場の荒野で現れたときは、リベンジ値がたまらない
- リベンジ行動で身体を縦に伸ばして後方へ移動する

使う技

技名	属性	威力倍率	ガード	弾きLV
頭突き	物理	1.0	○	2
	蛇行しつつ相手に近寄り、巨大化させた頭部を振り下ろす			
払い蹴り	物理	1.5	○	2
	地面に横になって両足で払うように蹴る			

ダメージ倍率	
物理	1.0
ファイア	1.0
ブリザド	1.5
サンダー	1.0
ウォータ	1.0
エアロ	1.0
ダーク	1.0
無	1.0
連射	1.0

有効な状態異常	
フリーズ	×
帯電	×
スタン	×
ハニー	×

リアクション耐久値	0
リベンジ発動値	6
アトラクション耐久値倍率	1.1
ダメージ基本上限	―

落とすプライズ
- HP(小)×2
- マニー(中)×2
- たそがれのかけら(12%)
- たそがれのしずく(6%)

Index



スナイパー

出現場所	HP倍率	経験値倍率
●トワイライトタウンの街の一角／トラム広場 ●サンフランソウキョウ(各地) ●トワイライトタウン(バトルポータルNo.3) ほか	1.5	1.5

特徴的な性質

- 相手からやや離れた位置で静止したあとや、ワープで移動したあとに、攻撃をくり出す
- 『巨大ショット』を使うと、直後にワープして相手から離れることが多い

使う技

技名		属性	威力倍率	ガード	弾きLV
ショット		物理	1.0	○	2
		レーザーサイトで狙いをつけて光弾を撃つ。光弾はいったん静止したあと相手めがけて飛ぶ			
巨大ショット	光弾・大	物理	1.0	○	2
	光弾・小	物理	1ヒットごとに1.0	○	2
		武器を巨大化させ、レーザーサイトで2秒ほど狙いをつけてから大きな光弾を放つ。大きな光弾は発射直後に静止したあと、5発の小さな光弾に分裂し、相手を追って飛ぶ			
なぐり		物理	1.5	○	3
		ワープして相手に近寄り、武器でなぐりつける			

ダメージ倍率	
物理	1.0
ファイア	1.0
ブリザド	1.5
サンダー	1.0
ウォータ	1.0
エアロ	0.5
ダーク	1.0
無	1.0
連射	0.8

有効な状態異常	
フリーズ	×
帯電	×
スタン	×
ハニー	×

リアクション耐久値	0
リベンジ発動値	――
アトラクション耐久値倍率	1.1
ダメージ基本上限	――

落とすプライズ

- MP(大)×2
- フォーカス(大)×3
- はざまのかけら(18%)
- はざまのしずく(12%)



リーパー

出現場所	HP倍率	経験値倍率
●キングダム・オブ・コロナ(各地) ●アレンデール(バトルポータルNo.9)	3.0	2.5
●キーブレード墓場の荒野	1.0	1.0

特徴的な性質

- ワープを多用して空中を移動したあと、攻撃をくり出す
- ほかのリーパーが『木の葉斬り』を使っていると、自分も『木の葉斬り』を使うことがある
- 自分とほかの2体のリーパーで、同時に『フレア乱舞』を使うことがある
- リベンジ行動で、『フレア乱舞』を使うかワープ後に『木の葉斬り』を使う
- 『ソーンウィップ』で攻撃する前や、『フレア乱舞』の動作中、ワープ中は、ファイア属性以外の攻撃に対して無敵

使う技

技名	属性	威力倍率	ガード	弾きLV
木の葉斬り	物理	0.8	○	2
	横に回転しつつ蛇行して進む			
ソーンウィップ	物理	1ヒットごとに0.5	△	2
	着地して花のような姿に変形し、大量のイバラを前方に振り下ろしながら前進する			
フレア乱舞	無	1ヒットごとに0.6	△	――
	宙返りして、花びら状の光を周囲にまき散らす			

ダメージ倍率	
物理	1.0
ファイア	1.5
ブリザド	1.0
サンダー	1.0
ウォータ	0.5
エアロ	1.0
ダーク	1.0
無	1.0
連射	0.8

有効な状態異常	
フリーズ	×
帯電	×
スタン	×
ハニー	×

リアクション耐久値	0
リベンジ発動値	6
アトラクション耐久値倍率	1.1
ダメージ基本上限	――

落とすプライズ

- MP(大)×2
- フォーカス(大)×2
- はざまのかけら(18%)
- はざまのしずく(12%)
- はざまの魔石(8%)



ニンジャ

出現場所	HP倍率	経験値倍率
●アレンデール(各地) ●アレンデール(バトルポータルNo.9)	2.5	2.0

特徴的な性質

- 相手から離れた間合いを保つように移動したあと、『連撃クナイ』か『ローリンググライド』か『分身の術』を使う
- 出現中のニンジャが自分を含めて2体以下のときにダメージを受けると、無敵になって『リバースサンダー』を使うことがある
- 『分身の術』を使うと、5体の分身が約10秒間現れる。この分身は、「HPが満タン」「地面に影が映らない」「アトラクションフローのチャンスマーカーが表示されない」という特徴を持つ

使う技

技名		属性	威力倍率	ガード	弾きLV
連撃クナイ		(※1)	1ヒットごとに0.3	△	2
		合計7本のクナイをつぎつぎと投げつける			
ローリンググライド	回転中	物理	0.5×2回	△	2
	回転終了時	物理	1.0	△	3
		宙に浮いて相手に近寄り、回転しつつ腕を振りまわす			
分身の術		物理	1.5	△	2
		約10秒間、5体の分身とともに何もせずに相手を取り囲む。ただし、その途中で分身が攻撃を受けると、分身を消して本体が攻撃する			
リバースサンダー		サンダー	1.0	△	――
		エビぞりの姿勢で宙に浮いて周囲に放電する			

※1……振る腕は「物理」、投げたクナイは「サンダー」

ダメージ倍率	
物理	1.0
ファイア	1.0
ブリザド	1.0
サンダー	0.5
ウォータ	1.5
エアロ	1.0
ダーク	1.0
無	1.0
連射	0.8

有効な状態異常	
フリーズ	×
帯電	×
スタン	×
ハニー	×

リアクション耐久値	0
リベンジ発動値	――
アトラクション耐久値倍率	1.1
ダメージ基本上限	――

落とすプライズ

- MP(大)×2
- マニー(中)×3
- はざまのしずく(18%)
- はざまの魔石(12%)
- はざまの結晶(6%)





ギャンブラー

出現場所	HP倍率	経験値倍率
●ザ・カリビアンのポートロイヤル／港へ続く道 ●ザ・カリビアンのポートロイヤル／高台 ●アレンデール(バトルポータルNo.9) ほか	1.5	1.5

使う技

技名	属性	威力倍率	ガード	弾きLV
回転攻撃	物理	1ヒットごとに0.6	○	2
	逆立ちの姿勢で回転しつつ進む			
ダイスプレス	物理	1.5	○	2
	跳ねながら相手を追うダイスを放つ			
カードシャッフル	物理	1ヒットごとに0.3	△	──
	相手の周囲に10枚のカードを出現させてぶつける			

特徴的な性質

- ゆっくりと歩きまわったり、空中に浮いて前へ進んだりしたあと、攻撃をくり出す

ダメージ倍率	
物理	1.0
ファイア	1.0
ブリザド	1.0
サンダー	1.5
ウォータ	0.7
エアロ	1.0
ダーク	1.0
無	1.0
連射	0.8

有効な状態異常	
フリーズ	×
帯電	×
スタン	×
ハニー	×

リアクション耐久値	0
リベンジ発動値	──
アトラクション耐久値倍率	1.1
ダメージ基本上限	──

落とすプライズ

- MP(大)×2
- マニー(大)×4
- たそがれのしずく(18%)
- たそがれの魔石(12%)
- たそがれの結晶(6%)



バーサーカー

出現場所	HP倍率	経験値倍率
●アレンデール(バトルポータルNo.9)	16.0	3.5

使う技

技名	属性	威力倍率	ガード	弾きLV
ハンマー引き寄せ	物理	1.0	△	2
	ハンマーを手元に引き寄せる			
回転蹴り	物理	2.0	○	3
	ハンマーを軸にして回転しつつ蹴る			
往復突進	物理	1.5×2回	△	──
	体当たりのあと反転して再度体当たりをする			
ジャンプ攻撃	物理	1.5	△	2
	相手の頭上へ飛んでいき、垂直に落下する			
ハンマー乱舞 たたきつけ	物理	0.3×10回	△	2
ハンマー乱舞 振りまわし	物理	1.5×2回	△	2
ハンマー乱舞 落下	物理	2.0	○	3
	巨大化させたハンマーを地面にくり返したたきつけたあと振りまわし、最後に上空から落とす			

特徴的な性質

- 出現直後はハンマーが離れた位置にあり、『ハンマー引き寄せ』を使って手元に引き寄せる
- 足を引きずるようにして歩きまわったあと、『ハンマー引き寄せ』以外の攻撃を1～数回くり出す
- ハンマーで攻撃を防ぐ(ハンマーに当たった攻撃は自動的にガードされる)
- 攻撃の動作中は基本的にひるまない

ダメージ倍率	
物理	1.0
ファイア	0.7
ブリザド	0.7
サンダー	0.7
ウォータ	0.7
エアロ	0.7
ダーク	0.7
無	1.0
連射	0.8

有効な状態異常	
フリーズ	×
帯電	×
スタン	×
ハニー	×

リアクション耐久値	25
リベンジ発動値	──
アトラクション耐久値倍率	1.1
ダメージ基本上限	24

落とすプライズ

- MP(大)×4
- マニー(大)×3
- はざまの結晶(73%)
- 満たされる結晶(18%)
- 陽炎の結晶(9%)



ソーサラー

出現場所	HP倍率	経験値倍率
●トワイライトタウン(バトルポータルNo.3)	15.0	3.5

使う技

技名	属性	威力倍率	ガード	弾きLV
カオスシールド	物理	1ヒットごとに0.5	△	2
	実体化したキューブを自分の周囲で回転させる			
カオスショット	物理	1ヒットごとに1.0	△	2
	相手の周囲に3つのキューブを配置して破裂させることを3回くり返す			
乱舞	物理	1ヒットごとに0.2	△	2
	キューブの集合体を相手の近くで実体化させて何度も振りまわす			

特徴的な性質

- 相手から離れるようにワープで移動したあと、攻撃を1～数回くり出す
- リベンジ行動で遠くへワープする
- 『カオスシールド』『乱舞』の動作中と『カオスショット』でキューブを配置する前は、基本的にひるまない

ダメージ倍率	
物理	1.0
ファイア	0
ブリザド	0
サンダー	0
ウォータ	0
エアロ	0
ダーク	0
無	1.0
連射	0.8

有効な状態異常	
フリーズ	×
帯電	×
スタン	×
ハニー	×

リアクション耐久値	0
リベンジ発動値	5
アトラクション耐久値倍率	1.1
ダメージ基本上限	24

落とすプライズ

- MP(大)×4
- フォーカス(大)×2
- たそがれの結晶(80%)
- 満たされる結晶(20%)

Index



フラッド

出現場所	HP倍率	経験値倍率
●モンストロポリス(各地)	1.0	1.0
●キーブレード墓場の荒野	0.33	0.2

特徴的な性質

- 相手の周囲をうろついたり一時的に遠ざかったりしたあと、攻撃をくり出す
- 地面に溶けこんで移動することがある(キーブレード墓場の荒野で現れたときをのぞく)。そのあいだはウォータ属性以外の攻撃に対して無敵で、ウォータ属性の攻撃を受けると地上に出てくる

使う技

技名	属性	威力倍率	ガード	弾きLV
切り裂き	物理	1.0	○	2
	右手で引っかく			
突き	物理	1.0	○	2
	左手で突く			
ダイブ突き	物理	1.5	○	2
	小さく跳ねて急降下しつつ右手で突く			

※1……キーブレード墓場の荒野で出現するフラッドは落とさない

ダメージ倍率		
	物理	1.0
	ファイア	1.0
	ブリザド	1.5
	サンダー	1.0
	ウォータ	1.0
	エアロ	1.0
	ダーク	0.8
	無	1.0
	連射	1.0
有効な状態異常	フリーズ	○
	帯電	○
	スタン	○
	ハニー	○
リアクション耐久値		0
リベンジ発動値		──
アトラクション耐久値倍率		1.1
ダメージ基本上限		──

落とすプライズ
- HP(小)×2
- マニー(小)×2
- 邪気のかけら(12%)
- みなぎるかけら(4%)(※1)



フラワースネイク

出現場所	HP倍率	経験値倍率
●モンストロポリス(各地)	1.0	1.0

特徴的な性質

- ヘビのように地上を這いまわる状態(ヘビ形態)か、花のような格好で壁や柱に張りついた状態(花形態)で出現し、形態に応じた攻撃をくり出す
- ヘビ形態のときは、壁や柱に跳びついて花形態に切りかわることがある
- 花形態のときは、攻撃を受けて吹き飛ばされるとヘビ形態に切りかわる
- 近くにいるほかのフラワースネイクが『音波攻撃』を使うと、同じ相手を狙って『かみつき』を使う

使う技

技名	属性	威力倍率	ガード	弾きLV
▼ヘビ形態時				
ヘッドバット	物理	1.0	△	2
	たたきつけるような動作で頭部を振り下ろす			
かみつき	物理	1.5	△	2
	跳びかかってかみつく			
音波攻撃	──	──	△	──
	首を左右に振りつつ口から音波を放つ【状態異常】スタン(100%/6秒)			
▼花形態時				
毒吐き	ダーク	1.0	△	──
	相手めがけて毒液を飛ばす。地面に落ちた毒液は、毒沼になって約3秒間その場に残る			
毒散らし	ダーク	1.0×3回	△	──
	毒液を3つまき散らす。地面に落ちた毒液は、毒沼になって約3秒間その場に残る			

ダメージ倍率		
	物理	1.0
	ファイア	1.5
	ブリザド	1.0
	サンダー	1.0
	ウォータ	1.0
	エアロ	1.0
	ダーク	0.8
	無	1.0
	連射	1.0
有効な状態異常	フリーズ	○
	帯電	○
	スタン	○
	ハニー	○
リアクション耐久値		0
リベンジ発動値		──
アトラクション耐久値倍率		1.1
ダメージ基本上限		──

落とすプライズ
- MP(小)×3
- マニー(中)×2
- 邪気のしずく(8%)
- 邪気の魔石(4%)
- みなぎるしずく(8%)

コラムポータル　フラワースネイクはスパイキートードと合体することがある

特定のフラワースネイクは、スパイキートード(右ページを参照)と合体した状態で現れる。また、スパイキートードに吸いこまれたときにも、そのスパイキートードと合体するのだ。合体中は下記の性質を持ち、合体しているスパイキートードが倒されると自分も倒れる。



←合体すると、スパイキートードの甲羅から花形態で現れる。

スパイキートードと合体したフラワースネイクの性質

- つねに無敵で攻撃のターゲットにもならない
- 合体中のスパイキートードが何もしていないときか『甲羅回転』を使っているときに、『毒吐き』で攻撃する(『甲羅回転』の最中に使う場合は、相手を狙わずに近くへ毒を飛ばす)





スパイキートード

出現場所	HP倍率	経験値倍率
●モンストロポリス(各地)	8.0	3.5
●キーブレード墓場の荒野	2.66	2.0

使う技

技名	属性	威力倍率	ガード	弾きLV
ハエ叩き	物理	1.5	△	2
	ヒゲを振り下ろしてたたく			
ひげ張り手	物理	1ヒットごとに0.75	△	2
	左右のヒゲを交互に振り下ろしながら前進する			
押しつぶし	物理	2.5×3回	▲	3
	腹をふくらませて3回バウンドする			
甲羅回転	物理	1ヒットごとに2.5	▲	3
	スピンしつつ円軌道を描いて突進する			
食べる 息を吸う	物理	0	×	──
食べる かむ	物理	3.0×3回	×	──
	息を吸って正面の相手をひるませたあと吸いこみ、3回かんでから吐き出す			

ダメージ倍率	
物理	1.0
ファイア	1.0
ブリザド	1.5
サンダー	1.0
ウォータ	0.5
エアロ	1.0
ダーク	0.8
無	1.0
連射	0.5

有効な状態異常	
フリーズ	×
帯電	×
スタン	×
ハニー	×

リアクション耐久値	5
リベンジ発動値	──
アトラクション耐久値倍率	0.8
ダメージ基本上限	──

落とすプライズ
- HP(大)×3
- マニー(大)×4
- 邪気の結晶(20%)
- みなぎる魔石(10%)
- 力の魔石(8%)

特徴的な性質
- ゆっくりと前進したあと、攻撃をくり出すことを1〜数回行なう
- 正面にいるフラワースネイクを吸いこんで自分と合体させることがある(左ページのコラムを参照)
- フラワースネイクが合体しているときは、『甲羅回転』の動作が「紫色の煙を出してスピンしつつ相手めがけて数回突っこむ」というものに変わる
- 甲羅に受けた攻撃を自動的にガードする
- 攻撃動作中は基本的にひるまない

※キーブレード墓場の荒野で出現するスパイキートードは、落とすプライズが「HP(大)×3、マニー(大)×3、邪気の結晶(30%)」



タートルトード

出現場所	HP倍率	経験値倍率
●モンストロポリス(各地)	4.0	3.0

使う技

技名	属性	威力倍率	ガード	弾きLV
ハエ叩き	物理	1.0	△	2
	ヒゲを振り下ろしてたたく			
ひげ張り手	物理	1ヒットごとに0.5	△	2
	左右のヒゲを交互に振り下ろしながら前進する			
押しつぶし	物理	2.0×2回	▲	3
	腹をふくらませて2回バウンドする			
甲羅回転	物理	1.5	▲	3
	スピンしつつ円軌道を描いて突進する			

ダメージ倍率	
物理	1.0
ファイア	1.0
ブリザド	1.5
サンダー	1.0
ウォータ	0.5
エアロ	1.0
ダーク	0.8
無	1.0
連射	1.0

有効な状態異常	
フリーズ	○
帯電	○
スタン	○
ハニー	○

リアクション耐久値	3
リベンジ発動値	──
アトラクション耐久値倍率	1.1
ダメージ基本上限	──

落とすプライズ
- フォーカス(大)×2
- マニー(中)×4
- 邪気の魔石(16%)
- みなぎるしずく(8%)

特徴的な性質
- ゆっくりと前進したあと、攻撃をくり出すことを1〜数回行なう
- 攻撃を受けると、直後に『甲羅回転』を使うことがある
- 『押しつぶし』と『甲羅回転』の動作中は、基本的にひるまない



ギガース：パワータイプ

出現場所	HP倍率	経験値倍率
●トイボックス(各地)	8.0	3.5

使う技

技名	属性	威力倍率	ガード	弾きLV
ショット	無	1ヒットごとに0.7	△	2
	右手の銃口から光弾を2発撃つ			
パンチ	物理	2.5	△	2
	左手でなぐりつける			
タックル	物理	3.0	▲	3
	光らせた右肩を前に向けて体当たりをする			

ダメージ倍率	
物理	0.5
ファイア	0.75
ブリザド	0.75
サンダー	0.75
ウォータ	0.75
エアロ	0.75
ダーク	0.75
無	0.75
連射	0.65

有効な状態異常	
フリーズ	×
帯電	×
スタン	×
ハニー	×

リアクション耐久値	15
リベンジ発動値	──
アトラクション耐久値倍率	0.8
ダメージ基本上限	24

落とすプライズ
- HP(小)×3
- マニー(中)×2
- うるおいのかけら(12%)
- みなぎるかけら(8%)

特徴的な性質
- おもに、走って相手に近寄ったあと『パンチ』を使う
- 大きくひるまされたり吹き飛ばされたりすると、直後に『ショット』で光弾を1発だけ撃つことがある
- 倒されても、約60秒間は消えずにその場にとどまる。消える前のギガースは、ソラが乗りこんで操縦することが可能(→P.250)



ギガース：スピードタイプ

出現場所	HP倍率	経験値倍率
● トイボックス(各地)	5.0	3.5

ダメージ倍率	
物理	0.5
ファイア	0.75
ブリザド	0.75
サンダー	0.75
ウォータ	0.75
エアロ	0.75
ダーク	0.75
無	0.75
連射	0.5

有効な状態異常	
フリーズ	×
帯電	×
スタン	×
ハニー	×

リアクション耐久値	10
リベンジ発動値	──
アトラクション耐久値倍率	0.8
ダメージ基本上限	24

落とすプライズ
- HP(小)×3
- マニー(中)×2
- うるおいのかけら(12%)
- みなぎるかけら(8%)

特徴的な性質
- おもに、飛んで相手から離れたあと『ショット』を使う
- 飛びながら『ショット』で光弾を1発だけ撃つことがある
- 大きくひるまされたり吹き飛ばされたりすると、直後に『ショット』で光弾を1発だけ撃つことがある
- 倒されても、約60秒間は消えずにその場にとどまる。消える前のギガースは、ソラが乗りこんで操縦することが可能(→P.250)

使う技

技名		属性	威力倍率	ガード	弾きLV
ショット		無	1ヒットごとに0.7	△	2
	右手の銃口から光弾を3発撃つ				
パンチ		物理	2.5	△	2
	左手でなぐりつける				
ボム	弾	──	──	△	──
	爆風	無	1ヒットごとに2.5	△	──
	左肩のキャノン砲→右肩のキャノン砲の順で、それぞれ3発の光弾を山なりに放つ。光弾は、何かに当たると爆発する				



ギガース：シュータータイプ

出現場所	HP倍率	経験値倍率
● トイボックス(各地)	4.0	3.0

ダメージ倍率	
物理	0.5
ファイア	0.75
ブリザド	0.75
サンダー	0.75
ウォータ	0.75
エアロ	0.75
ダーク	0.75
無	0.75
連射	0.35

有効な状態異常	
フリーズ	×
帯電	×
スタン	×
ハニー	×

リアクション耐久値	5
リベンジ発動値	──
アトラクション耐久値倍率	0.8
ダメージ基本上限	24

落とすプライズ
- HP(小)×3
- マニー(中)×2
- うるおいのかけら(12%)
- みなぎるかけら(8%)

特徴的な性質
- おもに、飛んで相手から大きく離れたあと『ショット』を使う
- 大きくひるまされたり吹き飛ばされたりすると、直後に『ショット』で光弾を1発だけ撃つことがある
- 倒されても、約60秒間は消えずにその場にとどまる。消える前のギガースは、ソラが乗りこんで操縦することが可能(→P.250)

使う技

技名		属性	威力倍率	ガード	弾きLV
ショット		無	1ヒットごとに0.7	△	2
	右手の銃口から光弾を4発撃つ				
パンチ		物理	2.5	△	2
	左手でなぐりつける				
キャノン	弾	──	──	△	──
	爆風	無	1ヒットごとに2.5	△	──
	左右の肩のキャノン砲から、大きな光弾を同時に放つ。光弾は何かに当たると爆発する				



ビースト&バグズ

出現場所	HP倍率	経験値倍率
● トイボックスのギャラクシー トイズ／キッズ スペース(玩具にマリオネットが乗り移ることで出現)	2.0	2.0

ダメージ倍率	
物理	1.0
ファイア	1.0
ブリザド	1.0
サンダー	1.0
ウォータ	1.0
エアロ	1.0
ダーク	1.0
無	1.0
連射	0.8

有効な状態異常	
フリーズ	×
帯電	×
スタン	×
ハニー	×

リアクション耐久値	0
リベンジ発動値	──
アトラクション耐久値倍率	1.1
ダメージ基本上限	──

落とすプライズ
- HP(小)×3
- マニー(中)×2
- みなぎるかけら(16%)
- みなぎるしずく(8%)
- 満たされるかけら(8%)

特徴的な性質
- 相手から離れるように移動したあと、『射撃』を使う
- 『射撃』で光弾を撃つ直前は、基本的にひるまない

使う技

技名	属性	威力倍率	ガード	弾きLV
射撃	無	2.0	△	──
	わずかに相手を追って飛ぶ光弾を1発放つ			





パッチワークアニマルズ

出現場所	HP倍率	経験値倍率
トイボックスのギャラクシー トイズ/ベビートイ：ドールズ(おもに、ぬいぐるみにマリオネットが乗り移ることで出現)	3.0	2.5

使う技

技名	属性	威力倍率	ガード	弾きLV
突進	物理	1.5	△	2
	浮き上がって体当たりをする			

特徴的な性質

- 姿が2種類ある(能力は同じ)
- ゆっくりと移動しながら相手に近寄ったあと、『突進』を使う
- 『突進』で突っこみはじめる直前は、基本的にひるまない



ダメージ倍率	
物理	1.0
ファイア	2.0
ブリザド	1.0
サンダー	1.0
ウォータ	1.0
エアロ	1.0
ダーク	1.0
無	1.0
連射	0.8

有効な状態異常	
フリーズ	×
帯電	×
スタン	×
ハニー	×

リアクション耐久値	0
リベンジ発動値	──
アトラクション耐久値倍率	1.1
ダメージ基本上限	──

落とすプライズ
- HP(小)×3
- マニー(中)×2
- みなぎるかけら(12%)
- みなぎるしずく(4%)
- 満たされるかけら(8%)



エアドロイド

出現場所	HP倍率	経験値倍率
トイボックスのギャラクシー トイズ/キッズ スペース(玩具にマリオネットが乗り移ることで出現)	2.0	2.0

使う技

技名	属性	威力倍率	ガード	弾きLV
射撃	無	1ヒットごとに1.0	△	2
	左右に向きを変えつつ光弾を連射する			

特徴的な性質

- 色が3種類ある(能力は同じ)
- 相手からやや離れた間合いを保つように移動したあと、『射撃』を使う
- 相手が近くにいると、胸部のファンで突風を起こして押し返すことがある
- 『射撃』で光弾を撃つ直前と突風を起こす直前は、基本的にひるまない





ダメージ倍率	
物理	1.0
ファイア	1.0
ブリザド	1.0
サンダー	1.0
ウォータ	1.0
エアロ	1.0
ダーク	1.0
無	1.0
連射	0.8

有効な状態異常	
フリーズ	×
帯電	×
スタン	×
ハニー	×

リアクション耐久値	0
リベンジ発動値	──
アトラクション耐久値倍率	1.1
ダメージ基本上限	──

落とすプライズ
- HP(小)×3
- マニー(中)×2
- みなぎるしずく(12%)
- みなぎるかけら(4%)
- 満たされるかけら(8%)



バウンシーペッツ

出現場所	HP倍率	経験値倍率
トイボックスのギャラクシー トイズ/ベビートイ：ドールズ ほか(ぬいぐるみにマリオネットが乗り移ることで出現)	3.0	2.5

使う技

技名		属性	威力倍率	ガード	弾きLV
押しつぶし	落下	物理	0.5	△	2
	衝撃波	エアロ	1.5	△	──
	相手の頭上へ飛び、落下して衝撃波を起こす				

特徴的な性質

- 姿が6種類ある(能力は同じ)
- 相手からやや離れた間合いを保つように移動したあと、『押しつぶし』を1～数回使う
- 『押しつぶし』で飛びはじめる直前は、基本的にひるまない











ダメージ倍率	
物理	1.0
ファイア	2.0
ブリザド	1.0
サンダー	1.0
ウォータ	1.0
エアロ	1.0
ダーク	1.0
無	1.0
連射	0.8

有効な状態異常	
フリーズ	×
帯電	×
スタン	×
ハニー	×

リアクション耐久値	0
リベンジ発動値	──
アトラクション耐久値倍率	1.1
ダメージ基本上限	──

落とすプライズ
- HP(小)×3
- マニー(中)×2
- みなぎるしずく(12%)
- みなぎるかけら(4%)
- 満たされるかけら(8%)

Index



シュープリーム・スマッシャー

出現場所	HP倍率	経験値倍率
●トイボックスのギャラクシー トイズ／キャラクターグッズコーナー ●トイボックス（バトルポータルNo.5）	8.0	3.5

使う技

技名	属性	威力倍率	ガード	弾きLV
ダブルクロー	物理	2.0×2回	△	2
	左手で引っかいたあと、上半身を回転させながら右手で引っかく			
ダッシュクロー	物理	3.0	△	3
	前方へ直進して上半身を回転させながら右手で引っかく			
ヒートブレス	ファイア	3.0	△	―
	頭部を振り上げつつ口から光線を放つ			
プラズマ	サンダー	1.0×5回	△	―
	相手を追って進む5本の電撃を頭上から放つ			

ダメージ倍率	物理	1.0
	ファイア	1.0
	ブリザド	1.0
	サンダー	1.0
	ウォータ	1.0
	エアロ	1.0
	ダーク	1.0
	無	1.0
	連射	0.5
有効な状態異常	フリーズ	×
	帯電	×
	スタン	×
	ハニー	×
リアクション耐久値		3
リベンジ発動値		―
アトラクション耐久値倍率		0.8
ダメージ基本上限		―

落とすプライズ
- HP(大)×3
- マニー(大)×4
- みなぎるかけら(16%)
- みなぎるしずく(8%)
- 満たされるかけら(8%)

特徴的な性質
- ゆっくりと歩きまわったあと、攻撃をくり出す。自分以外のシュープリーム・スマッシャーがいないときは、『ダッシュクロー』を多用する
- ソラ以外を狙うときは、いずれかの攻撃後につづけて『ヒートブレス』か『プラズマ』を使うことが多い
- ソラが操縦しているギガースを狙うときは『ヒートブレス』を使うことが多い
- 相手が自分よりも高いところにいるときは、あまり攻撃を行なわない

ハートレス船

出現場所	HP	経験値倍率
●ザ・カリビアンの世界の果て ●ザ・カリビアンのカリブ海	（右ページを参照）	（右ページを参照）

特徴的な性質
- 8種類の小型船と4種類の大型船があり、それらのうち最大5隻が艦隊を組んで現れる。現れる船の種類は、海域ごとにちがう
- 船体、マスト、コアの各部位が個別にHPを持つほか、一部の船は、出現場所などに応じてHPの高さや技の威力倍率が変わる（右ページを参照）。なお、『ライブラ』で表示されるのは船体のHPのみ
- カリブ海／北海域でハートレスの船団と戦う場面（→P.322）に現れる大型船を含む艦隊は、陣形を組んで行動することがある（そのときに使う『砲撃』は威力倍率が低い）
- 艦隊が全滅すると、ソラは右ページの「艦隊全滅時の戦利品」を得る（※1）
- 幽霊船以外の大型船は、沈む前にしばらく停止する（※2）。停止中の船にソラの船が近寄って△ボタンで『乗り込む』を行なうと、甲板でハートレスとのバトルになり、ハートレスが全滅したら、ソラは右ページの「甲板バトル勝利時の戦利品」を得る

大型船


通常船（大）


トレジャー船


黒船（大）


幽霊船（大）

小型船


通常船（小／赤縞）


通常船（小／青縞）


通常船（小／赤）


通常船（小／青）


通常船（小／紫）


カニ船

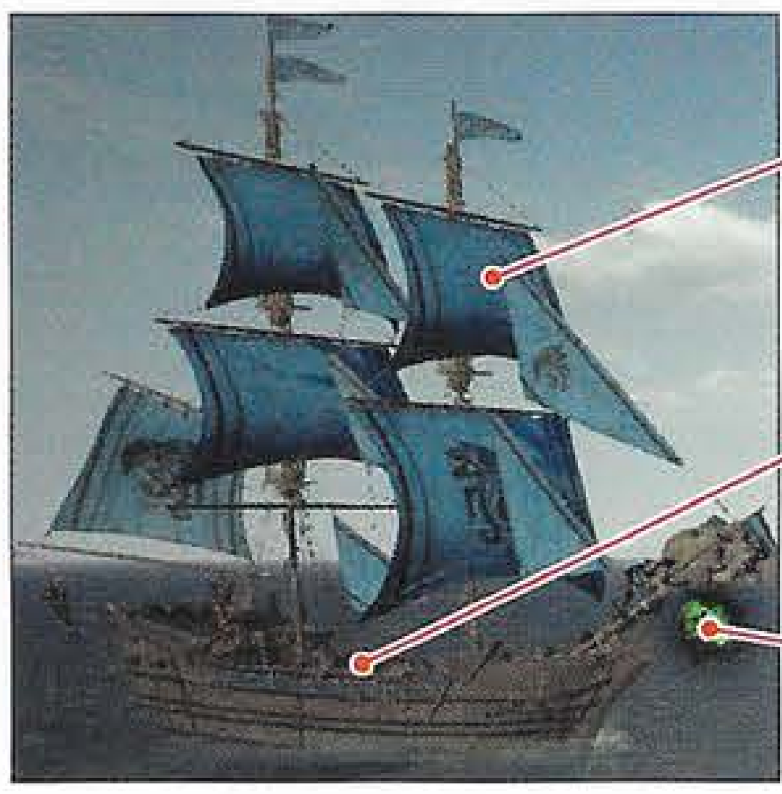

黒船（小）


幽霊船（小）

※1……停止中の大型船が残っている場合は、それが沈むまで得られない
※2……艦隊が全滅してから約30秒が過ぎるか、停止中に合計3000のダメージを受けると沈む



ハートレス船の部位ごとの特徴



マスト
- ダメージを受けると帆が破けていき(幽霊船をのぞく)、受けたダメージの約0.1〜0.5倍(船の種類ごとに異なる)だけ船体のHPも減る
- マストのHPがゼロになった船は、マストが折れてゆっくりとしか進めなくなる(幽霊船をのぞく)。また、マストに攻撃が当たるとそのダメージぶん船体のHPが減るようになる

船体
- ダメージを受けると船体が壊れていく
- 船体のHPがゼロになった船は沈む

コア
- 緑、青、赤の3色があり、いずれか1色のコアが、小型船には1〜2個、大型船には6個ついている。コアの色は、ソラの船が使う海神の力の種類に影響をおよぼす(→P.672)
- HPがゼロになったコアは消えて、すべてのコアが消えた船は沈む

種類別・ハートレス船のデータ

※ダメージ基本上限は「——」、ダメージ倍率はすべて「10.0」で、プライズを落とさない

	名前	おもな出現海域	HP 船体	HP マスト	HP コア	経験値倍率	おおまかな行動 ※( )内は、技の1ヒットごとの威力倍率
小型船	通常船(小／赤縞)	北海域、群島周辺	4000〜10000	2000〜3400	緑：100〜500 青：100〜850	1.5	近寄るように移動しつつ『砲撃(1.0〜3.0)』『誘導弾(3.0〜5.0)』『体当たり(15.0〜40.0)』を使う
小型船	通常船(小／青縞)	北海域、群島周辺	4000〜10000	2000〜3400	緑：300〜500 青：600〜850	1.5	遠ざかるように移動しつつ『砲撃(1.0〜4.0)』『誘導弾(4.0〜8.0)』『竜巻(15.0〜20.0)』を使う
小型船	通常船(小／赤)	全域	7000	3400	緑：500 青：1100 赤：1500	2.0	近寄るように移動しつつ『砲撃(4.0)』『誘導弾(15.0)』『体当たり(24.0)』を使う
小型船	通常船(小／青)	全域	7000	3400	緑：500 青：1100 赤：1500	2.0	遠ざかるように移動しつつ『砲撃(3.5)』『誘導弾(20.0)』を使う
小型船	通常船(小／紫)	南海域(東側)	10000	3400	緑：500 青：1100 赤：1500	2.0	遠ざかるように移動しつつ『誘導弾(15.0)』『竜巻(15.0)』を使う。攻撃を行なうときには停止する
小型船	カニ船	全域	4000	2400	緑：240	1.5	遠ざかるように移動しつつ『誘導弾(15.0)』を使う
小型船	黒船(小)	南海域(東側)、緑の島周辺	18000	3400	青：1600	2.0	黒船(大)と一緒に出現。『誘導弾(25.0)』を使うほか、黒船(大)が倒されると『竜巻(50.0)』に包まれて黒船(大)に変わる
小型船	幽霊船(小)	南海域(東側)	20000	——	赤：2100	2.0	幽霊船(大)と一緒に出現。ワープで移動しつつ『砲撃(5.0)』『誘導弾(7.0)』『自爆(150.0)』を使い、幽霊船(大)が沈むと一緒に沈む
大型船	通常船(大)	ほぼ全域	24000〜38000	7500〜12000	緑：500 青：1100 赤：1500〜1800	3.0	『砲撃(3.0〜6.0)』『誘導弾(30.0)』『竜巻(20.0)』『紫色の光弾(80.0)』を使う
大型船	トレジャー船	南海域、幸運の小島周辺	32000	15000	赤：1800	3.5	かならず1隻で出現。遠ざかるように移動しつつ『砲撃(7.0)』『誘導弾(40.0)』『竜巻(60.0)』『紫色の光弾(150.0)』を使う
大型船	黒船(大)	南海域(東側)、緑の島周辺	32000	12000	赤：2000	3.5	『砲撃(5.5〜6.0)』『誘導弾(40.0)』『体当たり(80.0)』『紫色の光弾(100.0)』『自爆(180.0)』を使う
大型船	幽霊船(大)	南海域(東側)	42000	——	赤：2400	4.0	ワープで移動しつつ『砲撃(7.0)』『誘導弾(7.0)』を使う

※世界の果てに現れる通常船(小)と、カリブ海／北海域でハートレスの船団と戦う場面(→P.322)に現れる大型船は、経験値倍率が「0」

行動についての補足

- すべての小型船とトレジャー船は、『砲撃』の弾を横方向にしか撃てない
- 『誘導弾』の弾は、ソラの船による攻撃か別の『誘導弾』の爆発に巻きこまれると、爆発して消える
- 『自爆』を使った船は、直後に沈む
- 幽霊船(大)は、ワープ時に幽霊船(小)を出現させることがある

艦隊全滅時の戦利品

※マニーや不思議なカニの獲得量は、艦隊ごとに異なる

艦隊	マニー	マニー以外の戦利品
小型船のみの艦隊	0〜30	ポーション(20%)、ハイポーション(30%)、不思議なカニ×10(50%)(※3)
大型船を含む艦隊	15〜60	ハイポーション(20%)
カニ船のみの艦隊	0	不思議なカニ×15〜60
幽霊船の艦隊	500	ハイエーテル(100%)、アクリシオス+(50%)、マスターネックレス(30%)、コズミックベルト(20%)

※3……艦隊ごとに、これらのうち1〜2種類が戦利品になるか、何も得られないかになる

甲板バトル勝利時の戦利品

艦隊	マニー	マニー以外の戦利品
通常船(大)を含む艦隊 ※戦利品がどれになるかは艦隊ごとに異なる	50	ハイポーション(100%)、シールドベルト(30%)、アビリティリング+(30%)、テクニカルリング+(30%)
	50	フォースリカバー(100%)、カッパーアミュレット(30%)、パワーリング(30%)、バスターリング(30%)
	50	ハイポーション(100%)、シルバーアミュレット(30%)、マジックリング(30%)、ルーンリング(30%)
	50	テント×3(100%)、ゴールドアミュレット(30%)、シャドウアンクル(30%)、ダークカラーアンクル(30%)
	100	ハイポーション(100%)、ブリザドチョーカー(30%)、バスターバンド(30%)、ブリザラチョーカー(30%)
	100	ハイポーション(100%)、ファイアバングル(30%)、ガーディアンベルト(30%)、サンダラレット(30%)
	100	ハイポーション(100%)、サンダーレット(30%)、パワーバンド(30%)、ファイラバングル(30%)
	200	エーテル(100%)、エルフィンバンダナ(30%)、ディバインバンダナ(30%)、ブレイブリング(30%)
	200	エーテル(100%)、風のうちわ(30%)、嵐のうちわ(30%)、フォースリング(30%)
トレジャー船1隻のみ	1000	ハイポーション×3(100%)、メガポーション(50%)、メガエーテル(50%)、ブロンズネックレス(50%)
黒船の艦隊	300	ハイエーテル(100%)、スキルリング+(30%)、シルバーネックレス(30%)、コズミックアーツ(20%)



ダークサイド

出現場所	HP	経験値
●目覚めの園	400	0

ダメージ倍率	
物理	1.0
ファイア	1.0
ブリザド	1.0
サンダー	1.0
ウォータ	1.0
エアロ	1.0
ダーク	0.5
無	1.0
連射	0.5

有効な状態異常	
フリーズ	×
帯電	×
スタン	×
ハニー	×

リアクション耐久値	──
リベンジ発動値	──
アトラクション耐久値倍率	──
ダメージ基本上限	24

使う技

技名	属性	威力倍率	ガード	弾きLV
ダークパンチ	ダーク	1.5	△	2
	光らせた右手で地面をなぐる			
ダークホーミング	ダーク	1ヒットごとに1.0	○	2
	腹部の穴から、相手を追って飛ぶ光弾を2～3発放つことを2回くり返す			
衝撃波	ダーク	1.0	△	──
	左手を地面に打ちこんで衝撃波を起こす。つづけて『闇の球体』を使う【状態異常】スタン(50%／5秒)			
闇の球体 闇の球体	ダーク	1ヒットごとに1.0	△	2
闇の球体 降る弾	ダーク	1ヒットごとに0.5	△	2
	地面から闇の球体を取り出して空中に放ち、自分と相手のまわりに弾をいくつも降らす			

特徴的な性質

- 相手のほうを向いたあと、攻撃をくり出す。攻撃のあとは、約10秒間何もしない(『衝撃波』を使った直後だけは、つづけて『闇の球体』を使う)
- 『ダークパンチ』を使うと、シャドウが4体現れる
- 同じ技を2回つづけて使うことや、『闇の球体』の直後に『衝撃波』を使うことが多い

攻略アドバイス

攻撃をかわすかガードしてから攻めていく

ダークサイドの身体でこちらの攻撃が当たるのは、ロックオン可能な頭部、左手、右手だけ。敵の攻撃をかわすか『リフレクトガード』で防いだあと、直後の何もしてこないときを狙って、左右どちらかの手に向かって『たたかう』を当てていこう。ただし、シャドウが4体現れたときは、そちらを先に倒しておきたい。

●『闇の球体』への対処法

多くの弾を降らせる『闇の球体』は、ダークサイドから離れて走りつづければ簡単にかわせる。さらに、かわす合間に「近寄って敵の手を『たたかう』で3～4回攻撃→走って離れる」と行動して、ダメージを与えてもいい。



⬅ダークサイドが攻撃をくり出したあとのスキに、こちらから攻める。



⬆このバトル中に現れるシャドウは、HPプライズ(小)を2個落とす。受けたダメージは、これで回復しよう。



⬆ダークサイドの攻撃をかわすには、遠くへ離れつつ、当たりそうなときは『ドッジロール』をするといい。



⬆『ダークホーミング』の飛んでくる弾を『リフレクトガード』で防ぐと、跳ね返ってダークサイドに当たる。



ロックタイタン

出現場所	HP	経験値
●オリンポスのオリンポス山／断崖	左足：300 右足：300 頭部：450	0

ダメージ倍率	足	頭部
物理	1.0	1.0
ファイア	1.0	1.0
ブリザド	1.0	1.0
サンダー	1.0	1.0
ウォータ	1.0	1.0
エアロ	1.0	1.0
ダーク	1.0	1.0
無	1.0	1.0
連射	0.5	0.5

有効な状態異常	足	頭部
フリーズ	×	×
帯電	×	×
スタン	×	×
ハニー	×	×
リアクション耐久値	―	―
リベンジ発動値	―	―
アトラクション耐久値倍率	―	0.1
ダメージ基本上限	16	16

使う技

技名		属性	威力倍率	ガード	弾きLV
岩石落とし	サイズ小	物理	0.5	×	―
	サイズ中	物理	1.0	×	―
	サイズ大	物理	2.0	×	―
		岩を落とす。大きい岩ほどダメージも大きい			
踏みつけ		物理	1.5	△	2
		片足で地面を踏んで周囲に岩を突き出させる			
左右踏みつけ		物理	1.0×6回	△	2
		左右の足で交互に地面を踏んで、そのたびに周囲に岩を突き出させる			
針山攻撃		物理	0.5×2回	△	―
		地面に青い光のラインを2回浮かび上がらせる。ライン上には、とがった岩が突き出す			
頭部横振り		物理	1.0	△	2
		頭部を横に振ってなぎ払う			

特徴的な性質

- ガケの上から移動せず、状況に応じた攻撃をくり出す
- 左足、右足、頭部が別々にHPを持つ（頭部はふたつあるが、HPを共有している）

攻略アドバイス

ガケを登って足→頭部の順に攻撃

ロックタイタンとは下記の流れで戦い、頭部のHPをゼロにすれば勝利となる。ロックオンできる左足、右足、頭部以外の部位にもこちらの攻撃が当たるが、敵のHPは減らないので注意しよう。例外的に、アトラクションフロー『マウンテンコースター』では、どこに攻撃を当てても頭部のHPを減らせる。

ロックタイタンとの戦いかたの流れ

1 ガケを登って敵に近づく

【ロックタイタンの行動】『岩石落とし』をくり返す。
【攻略法】真上から降ってくる岩を斜めに走ってかわしつつ、ガケの上まで登ればOK。

↓ ソラがガケの上まで登った
↑ ソラがガケから落ちた

2 敵の左足と右足を攻撃する

【ロックタイタンの行動】『踏みつけ』『左右踏みつけ』『針山攻撃』を使う。左足か右足のHPがゼロになると、2回連続で攻撃するようになる。
【攻略法】ロックタイタンの攻撃を『ドッジロール』などでかわしながら、左右の足のHPを交互に減らしていき、ほぼ同時にゼロにするのがオススメ。そうすれば、敵から2回連続で攻撃されるのを避けられる。

→ ロックタイタンの左足と右足のHPがゼロになった

3 敵の頭部を攻撃して倒す

【ロックタイタンの行動】壁に寄りかかった姿勢で、相手が頭部の近くにいたら『頭部横振り』を使う。
【攻略法】キラキラ光っている場所をフリーランで駆け上がり（敵の右手から駆け上がるのがオススメ）、敵の頭部を『たたかう』や『ファイア』で攻撃しよう。頭部にダメージを与えていくと実行可能になるアトラクションフロー『マウンテンコースター』を使えば、安全に攻撃できる。



←敵の首と頭部のスキ間に入りこむと、かなりラクに戦える。

↓ ロックタイタンが壁に寄りかかってから約3分が過ぎたか、アトラクションフロー『マウンテンコースター』で攻撃しても頭部のHPが残った

ロックタイタンの左足と右足のHPが残り50%まで回復し、ソラがロックタイタンの足元に落ちる（→ 2 へ）



アイスタイタン

出現場所	HP	経験値
●オリンポスの天界／天の頂	600	0

ダメージ倍率	
物理	1.0
ファイア	1.0
ブリザド	0
サンダー	0.7
ウォータ	0.7
エアロ	0.7
ダーク	0.7
無	1.0
連射	0.5

有効な状態異常	
フリーズ	×
帯電	×
スタン	×
ハニー	×

リアクション耐久値	50
リベンジ発動値	―
アトラクション耐久値倍率	0.5
ダメージ基本上限	16

使う技

技名		属性	威力倍率	ガード	弾きLV
アイスブレス		ブリザド	1.5	△	―
		頭部を振り上げつつ口から氷の息を吐く 【状態異常】フリーズ（100%／0.5秒）			
アイスフロスト		ブリザド	1ヒットごとに0.5	×	―
		溶岩の山を手でつかんで氷の息を吐く 【状態異常】フリーズ（100%／1.5秒）			
アイスクロー	手	ブリザド	2.0	△	2
	氷柱	ブリザド	1ヒットごとに1.5	△	2
		右の手のひらを地面にたたきつけて、相手の足元から氷柱をくり返し突き出させる			
足踏み	足	ブリザド	1ヒットごとに1.5	△	2
	氷柱	ブリザド	1ヒットごとに2.0	△	2
		左右の足で交互に地面を踏んで、相手がいる方向へ氷柱をつぎつぎと突き出させる			

特徴的な性質

- 相手が地上にいるときは『アイスブレス』『アイスクロー』『足踏み』を使う
- 相手が溶岩の山に乗っているときは、『アイスブレス』『アイスフロスト』『アイスクロー』を使うほか、攻撃の前に約10秒間何もしなくなる
- トルネードタイタン（→P.630）が突風を起こしたときに『アイスブレス』を使う
- ラーバタイタン（右ページを参照）の『マグマブレス』が頭部に当たると、おびえる動作をする（ダメージは受けない）
- 腰から下は無敵

攻略アドバイス

溶岩の山に乗って頭部を攻撃しよう

アイスタイタンは、ラーバタイタンやトルネードタイタンとともに姿を現す。ただし、この時点でのトルネードタイタンは右記のタイミングで突風を起こしてくるだけ。実際に戦う相手であるアイスタイタンとラーバタイタンは、戦う場所の中央にある溶岩の山にこちらが乗っていると、あまり攻撃してこないうえ、攻撃の合間に顔を近づけてくる。溶岩の山の上からアイスタイタンの頭部を狙っていき、敵が攻撃の動作をはじめたらいったん下に降りてかわせば、安全に戦いやすい。



⬆こちらの足元から氷柱を突き出してくる『アイスクロー』などが強力なので、まずはアイスタイタンを倒そう。



⬅溶岩の山の上から『たたかう』や『ファイア』で攻めるのが有効。

トルネードタイタンが突風を起こすタイミング

- バトル開始直後
- アイスタイタンやラーバタイタンのHPが残り50%以下になったとき
- アイスタイタンかラーバタイタンが倒されたとき



⬅突風を受けても吹き飛ばされるだけだが、ほかの敵の攻撃には注意。



⬆連携やアトラクションフローは、どんな位置で使っても、自動的に溶岩の山の上へ移動して攻撃できる。



ラーバタイタン

出現場所	HP	経験値
●オリンポスの天界／天の頂	600	0

ダメージ倍率		
物理	1.0
ファイア	0
ブリザド	1.0
サンダー	0.7
ウォータ	1.0
エアロ	0.7
ダーク	0.7
無	1.0
連射	0.5

有効な状態異常	
フリーズ	×
帯電	×
スタン	×
ハニー	×

項目	値
リアクション耐久値	50
リベンジ発動値	—
アトラクション耐久値倍率	0.5
ダメージ基本上限	16

使う技

技名		属性	威力倍率	ガード	弾きLV
マグマブレス		ファイア	1.5	△	—
		頭部を振り上げつつ口からマグマを吐く【状態異常】バーン(100%／1秒)			
マグマ散弾	腕	ファイア	1.5×2回	△	2
	マグマ	ファイア	1ヒットごとに0.5	△	2
		両腕を交互に振りまわして、広い範囲にマグマを振りまく			
頭突き	頭突き	物理	2.0	△	2
	衝撃波	物理	2.0	△	—
		頭部を溶岩の山にたたきつけて衝撃波を起こす			

特徴的な性質

- 相手が地上にいるときは『マグマブレス』『マグマ散弾』を使う
- 相手が溶岩の山に乗っているときは、いずれかの攻撃を使うほか、攻撃の前に約10秒間何もしなくなる
- トルネードタイタン(→P.630)が突風を起こしたときに『マグマブレス』を使う
- アイスタイタン(左ページを参照)の『アイスブレス』が頭部に当たると、一時的に身体が凍って動けなくなる(ダメージは受けない)
- 肩から下の「身体がマグマ化している部分」は無敵
- 『マグマブレス』『マグマ散弾』の動作中は、全身が無敵

攻略アドバイス

溶岩の山に登れば攻撃のチャンスが生まれる

ラーバタイタンはアイスタイタンとともに、移動せずに攻撃を仕掛けてくる。やっかいな技を使うアイスタイタンを先に倒したあと、この敵と戦うといい。基本的な戦いかたはアイスタイタンに対してと同じく、溶岩の山に登り、敵が顔を近づけてきたところを狙うというもの。ラーバタイタンが攻撃をくり出したら、アイスタイタンが倒れている方向に降りて溶岩の山に身を隠そう。『頭突き』以外を使うときのラーバタイタンは無敵になるので、無理に攻めてもムダに終わりやすい。



⬅溶岩の山に登ると、敵は攻撃の合間にしばらく何もしてこない。



⬆『ファイア』ではラーバタイタンにダメージを与えられない。攻撃はおもに『たたかう』で行なおう。



⬆『頭突き』以外の攻撃をくり出しているときのラーバタイタンは、全身がマグマ化して無敵になる。



⬆溶岩の山に身を隠せば、敵がマグマを口から吐いたり腕から飛ばしたりしてきてもこちらに当たらない。

Index



トルネードタイタン

出現場所	HP	経験値
●オリンポスの天界／天の頂	1000	0

ダメージ倍率	
物理	1.0
ファイア	0.7
ブリザド	0.7
サンダー	1.0
ウォータ	0.7
エアロ	0
ダーク	0.7
無	1.0
連射	0.5

有効な状態異常	
フリーズ	×
帯電	×
スタン	×
ハニー	×

リアクション耐久値	50
リベンジ発動値	―
アトラクション耐久値倍率	0.5
ダメージ基本上限	16

使う技

技名		属性	威力倍率	ガード	弾きLV
吹き飛ばし		エアロ	1.0	△	―
		細めた身体を一気にふくらませる			
ガレキ攻撃		物理	1ヒットごとに2.0	○	2
		頭部や手の穴から多数のガレキを飛ばす			
ビッグトルネード	マグマ	ファイア	1ヒットごとに1.0	△	2
	氷塊	ブリザド	1ヒットごとに1.0	△	2
	ガレキ	物理	1ヒットごとに2.0	△	2
		上空から落ちてくる相手を無数のマグマ、氷塊、ガレキで攻撃する			
マグマストーム		ファイア	1ヒットごとに1.0	△	―
		倒れているラーバタイタンに取りついて熱気を吸収し、炎の雨を前方へ降らせる			
アイスストーム		ブリザド	1ヒットごとに1.0	△	―
		倒れているアイスタイタンに取りついて冷気を吸収し、多数の氷塊を前方へ放つ			

特徴的な性質

- 状況に応じて行動を切りかえる(下記を参照)
- 自分の形を大きく変えるときに、近くの相手を吹き飛ばすことがある(ダメージは与えない)
- 『マグマストーム』や『アイスストーム』を使うときには、雲の下にもぐって移動する。移動中は無敵
- 攻撃動作中は基本的にひるまない

攻略アドバイス

自力でHPを回復できるようにする

トルネードタイタンとのバトルは、下記の3つの場面が切りかわりながら進んでいく。どの場面でも、近寄って攻撃するのが有効だが、2～3の場面では仲間がいなくなり、受けたダメージは自分で回復するしかなくなってしまう。回復できなくて負けた場合は、ポーションを装備してリトライしよう。

トルネードタイタンとの戦いかたの流れ

1 地上で戦う

【トルネードタイタンの行動】『吹き飛ばし』や『ガレキ攻撃』を2～4回くり出したあと、相手を吸いこむ。
【攻略法】飛んでくるガレキを『リフレクトガード』で弾き返したり『ドッジロール』でくぐったりしながら近づき、『たたかう』で攻めていこう。近距離では『吹き飛ばし』で攻撃されるが、敵の身体が細くなったときに『ドッジロール』で離れればかわせる。

↓ ソラがトルネードタイタンに吸いこまれた

2 上空に吹き飛ばされてダイブする

【トルネードタイタンの行動】ソラを上空に吹き飛ばして、『ビッグトルネード』で攻撃する。
【攻略法】真下へ進み、右の写真のあたりで待つのが比較的安全。画面に「ATTACK!!」と出たら、◎ボタンで『ダイブアタック』をくり出そう。



↓ ソラが一定高度まで降りるか『ダイブアタック』を使った

3 宙に浮いたまま戦う

【トルネードタイタンの行動】通常は『吹き飛ばし』か『ガレキ攻撃』を、ラーバタイタンの上に移動したときは『マグマストーム』を、アイスタイタンの上に移動したときは『アイスストーム』を使う。
【攻略法】触れてもダメージを受けないガレキが浮いており、それらのうち一部の小さいガレキには、アスレチックフローで飛び移れる。ガレキに飛び移るか『エアドッジ』を使うかして敵の攻撃をかわしつつ、近寄って『たたかう』を仕掛けるといい。



←敵の目の前に小さいガレキが浮いているときは、それに飛び移って近寄ろう。

↑ 3の場面で約2分が過ぎて、なおかつトルネードタイタンのHPが33%以上残っている（→1へ）



デビルズタワー

出現場所	HP	経験値
●闇の世界 ●モンストロポリス(バトルポータルNo.8)	1200	0

ダメージ倍率	目が黄色のとき	目が赤色のとき
物理	1.0	0.2
ファイア	1.0	0.2
ブリザド	1.0	1.0
サンダー	1.0	0.2
ウォータ	1.0	0.2
エアロ	1.0	0.2
ダーク	1.0	0.2
無	1.0	0.2
連射	0.4	0.15

	目が黄色のとき	目が赤色のとき
有効な状態異常 フリーズ	×	×
有効な状態異常 帯電	×	×
有効な状態異常 スタン	×	×
有効な状態異常 ハニー	×	×
リアクション耐久値	—	—
リベンジ発動値	8	8
アトラクション耐久値倍率	0.5	0.5
ダメージ基本上限	24	24

落とすプライズ	—(バトルポータルNo.8では「幻想の結晶(10%)」)

特徴的な性質

- 動きまわったあと、目の色を黄色から赤色に変えて黒いオーラをまとい、攻撃をくり出す(攻撃を終えると目が黄色にもどる)
- 『デビルダイブ』を使った直後は、つづけて『デビルライズ』を使う。『デビルライズ』を使うと、シャドウが5体現れる
- 闇の世界で2回目に現れたときは、攻撃を数回連続でくり出したり、『デビルライズ』からつづけて『幻影乱舞』を使ったりすることがあるほか、HPが残り1までしか減らない

攻略アドバイス

攻めるタイミングは敵の目が黄色のとき

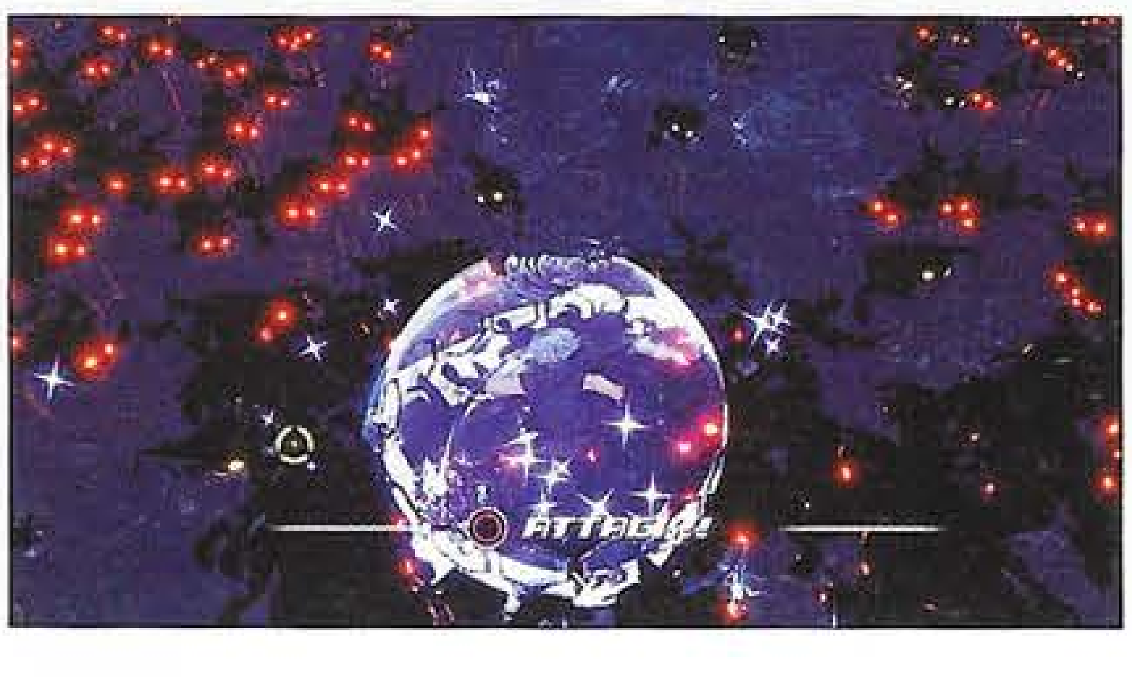
デビルズタワーが攻撃をくり出すときには、目が黄色から赤色に変わる。目が黄色のときに攻めていき、赤色に変わったら離れて敵の攻撃をかわすか◉ボタンでガードしよう。バトル中に現れるシャドウは、『サンダガ』などの範囲攻撃でまとめて倒すのがラクだ。

●闇の世界で戦うときの注意点

闇の世界ではデビルズタワーが2回出現し、1回目はリクと王様のふたりで、2回目はリクひとりで戦う。プレイヤーはリクを操作するが、ショートカットのコマンドの並びなどがリク操作時のものになっているので、入力をまちがえないように注意。また、2回目に現れるデビルズタワーは、いくらダメージを与えても倒せないが、敵のHPが残り1になったときに表示されるシチュエーションコマンド『ソラ』を実行すればバトルが終わる。



⬅デビルズタワーの目が赤色のときに、こちらから手を出すのは危険だ。



➡バラバラになった敵が集まってきたら、すぐにガードして攻撃を防ごう。

使う技

技名	属性	威力倍率	ガード	弾きLV
デビルダイブ	物理	1ヒットごとに1.5	△	2
	身体をひねったあと跳び上がり、相手めがけて突っこむ			
デビルライズ	物理	1ヒットごとに2.0	△	2
	バラバラになったあと相手の位置に集合し、もとの姿にもどりつつ攻撃する			
デビルフック	物理	1.5×3回	△	2
	身体をひねりながら先端を横から3回ぶつける			
デビルアッパー	物理	1.5×2回	△	2
	身体をひねりながら先端を2回突き上げる			
▼闇の世界で2回目に現れたとき				
幻影乱舞 氷の結晶	ブリザド	1ヒットごとに1.5	△	—
幻影乱舞 魔法弾	無	1.0	△	—
幻影乱舞 武器攻撃	物理	1ヒットごとに0.5か0.8	△	2
	デビルズタワーがしばらく地中に隠れて、アンチ・アクアの幻影が、ワープで移動しつつ「氷の結晶を4個出現させる→魔法弾を飛ばす→武器で3回攻撃→少し待って魔法弾を飛ばす→最初に出現させた4個の氷の結晶を相手めがけて飛ばす」の流れで攻撃する			

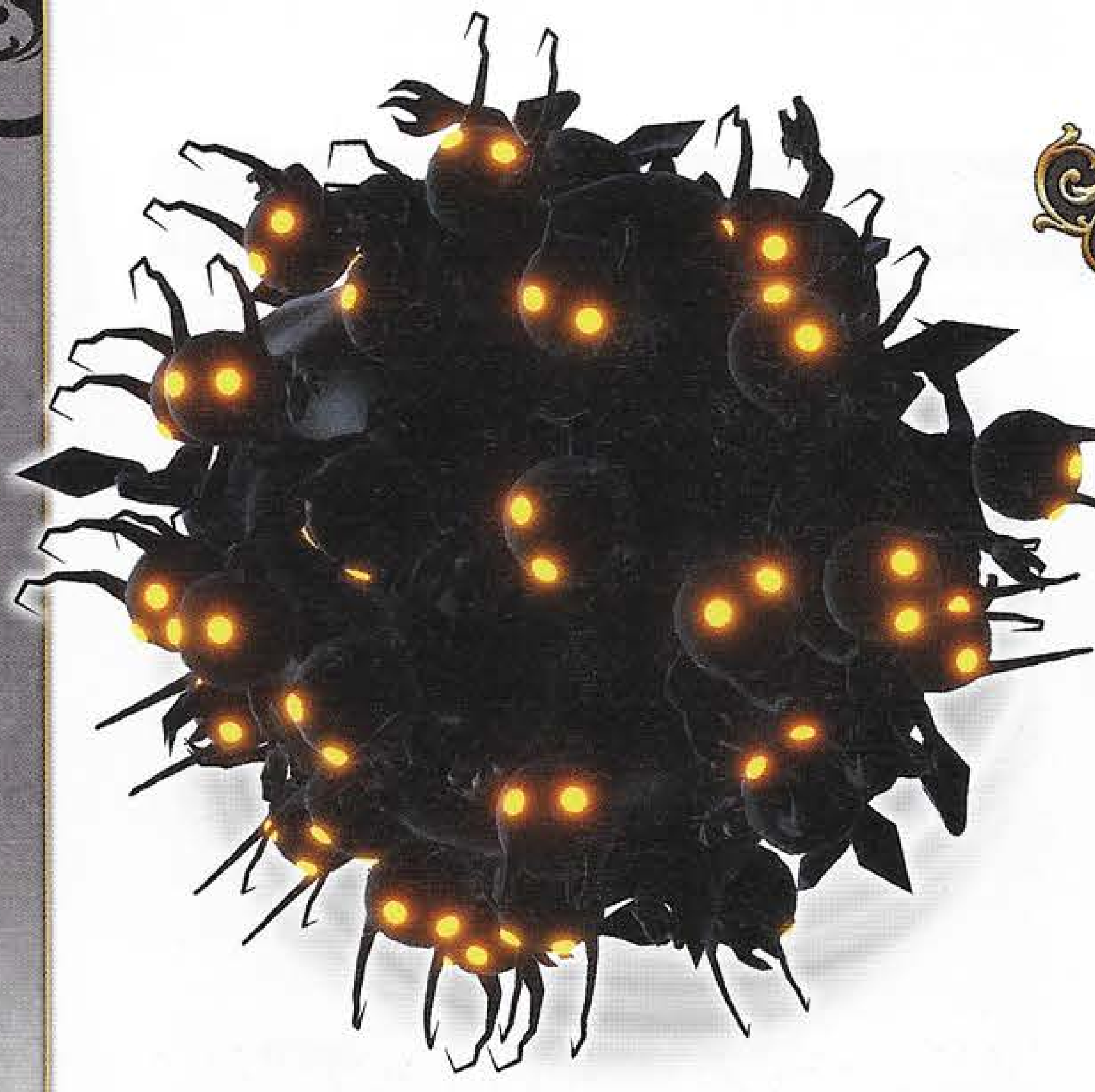
△シチュエーションコマンド ソラ

【表示条件】闇の世界での2回目のバトルで、デビルズタワーのHPが残り1になる
【効果】バトルに勝利する



⬆『幻影乱舞』は、『ソニックドッジ』のくり返しでかわすか、「いったん消えた幻影が現れたら◉ボタン連打でガード→4回目の攻撃をガードした直後に◉ボタンを押す→すぐに◉ボタン連打」という手順で防ぐといい。





デビルズウェーブ

出現場所	HP	経験値
●トワイライトタウンの街の一角／トラム広場 ●キーブレード墓場の荒野	4000	0

		光っているコア	(※1)
ダメージ倍率	物理	1.0	0.5
	ファイア	1.0	0.5
	ブリザド	1.0	0.5
	サンダー	1.0	1.0
	ウォータ	1.0	0.5
	エアロ	1.0	0.5
	ダーク	1.0	0.5
	無	1.0	(※2)
	連射	0.4	0.4

		光っているコア	(※1)
有効な状態異常	フリーズ	×	×
	帯電	×	×
	スタン	×	×
	ハニー	×	×
リアクション耐久値		──	──
リベンジ発動値		──	──
アトラクション耐久値倍率		0.5	0.5
ダメージ基本上限		24	24

※1……光っていないコアと、飛行形態のときのコア以外の部位
※2……トワイライトタウンでは「0.2」、キーブレード墓場では「0.5」

特徴的な性質

- コアを先頭にして飛行する姿（飛行形態）のときは、障害物をすり抜けつつ飛びまわったあと、目の色を黄色から赤色に変えて攻撃をくり出す（攻撃を終えると目が黄色にもどる）。また、飛びまわっているときに、コアをしばらく光らせることがある
- HPが残り50%まで減ると、竜巻の中心にコアが浮かぶ姿（竜巻形態）に変化。竜巻形態のときはコアがつねに光っており、竜巻が赤くなると攻撃をくり出す（攻撃を終えると竜巻がもとの色にもどる）。竜巻形態のときに『デビルメテオ』を使ったあとは、コアを包む竜巻が一時的に消えて、約25秒間何もしない
- トワイライトタウンで現れたときは、『デビルアバランチ』を使わないほか、HPが残り85%まで減ると逃げ去る

攻略アドバイス

敵の目や竜巻が赤くなったらガードや回避に専念

デビルズウェーブにはコアがあり、光っているときのコアに攻撃を当てると大ダメージを与えられる。コアをロックオンして『たたかう』などを当てていき、敵の目や竜巻が赤くなったらいったん遠くに離れ、仕掛けてきた攻撃に応じて下の表の方法でガードしたりかわしたりしよう。なお、こちらがくり出した攻撃は、敵が飛行形態のときならコア以外の部位にも当たるが、竜巻形態に変わったあとはコアにしか当たらなくなる。

●ソラがキーブレードで飛んでいく場面の対処法

キーブレード墓場でデビルズウェーブを倒すと、飛行するキーブレードの束にソラが乗って敵に突っこむ場面になる。このときは敵が弾となって飛んでくるが（1ヒットごとに3か5のダメージ）、△ボタンを連打して「古のキーブレード使いの力を借りた攻撃」をくり返し放てば、弾を消すことが可能（大きな弾は消せないので、左か右に移動してかわす）。その後、シチュエーションコマンド『ユニオンクロス』を実行すると、敵は消え去る。

敵の攻撃への対処法

攻撃	対処法
デビルスクリュー、デビルトルネード	コアをロックオンしたまま待ち構えて、敵がこちらに突っこんできたら『リフレクトガード』で防ぐ
デビルフォール、デビルメテオ	障害物にさえぎられない方向へ左スティックを入れながら『ドッジロール』などをくり返してかわす
デビルアバランチ、デビルバラージュ	敵に対して横方向へ『グライド』で飛びつづけてかわす

使う技

技名	属性	威力倍率	ガード	弾きLV
▼飛行形態のとき				
デビルスクリュー	ダーク	1ヒットごとに1.5	△	2
	コアを回転させながら高速で飛びまわる。その途中で、2〜3回相手にぶつかりに行く			
デビルフォール	ダーク	1ヒットごとに2.0	△	2
	上空で旋回したあと地中にもぐり、山なりに突進する攻撃を地中から何度も仕掛ける			
デビルアバランチ	物理	1ヒットごとに0.4	△	2
	一定距離を進むか相手に当たると消えるシャドウの弾を大量に放つ			
▼竜巻形態のとき				
デビルトルネード	ダーク	1ヒットごとに1.5	△	──
	高速回転しながら動きまわる。その途中で、2〜3回相手にぶつかりに行く			
デビルバラージュ	物理	1ヒットごとに0.4	△	──
	高速で飛ぶシャドウの弾を大量に放つ			
デビルメテオ	物理	1ヒットごとに1.5	△	2
	コアを地中にもぐらせて、「巨大な弾をつぎつぎと山なりに飛ばす→相手を上空へ浮き上がらせながら巨大な弾をつぎつぎと打ち上げる」という攻撃を仕掛ける			

△ シチュエーションコマンド ユニオンクロス

【表示条件】ソラがキーブレードで飛んでいく場面で、古のキーブレード使いたちの力を借りた攻撃をすべて使った
【効果】敵が消滅する



⬆こちらに突進してくる攻撃はガードし、弾を飛ばしてくる攻撃は移動でかわせばいい。



アンジェリック・アンバー

出現場所	HP	経験値
●トイボックスのギャラクシー トイズ／ベビートイ：ドールズ	1200	0

ダメージ倍率		
物理	1.0
ファイア	1.5
ブリザド	0.7
サンダー	0.7
ウォータ	0.7
エアロ	0.7
ダーク	0.7
無	0.7
連射	0.5

有効な状態異常	
フリーズ	×
帯電	×
スタン	×
ハニー	×

項目	値
リアクション耐久値	5
リベンジ発動値	──
アトラクション耐久値倍率	0.5
ダメージ基本上限	16

特徴的な性質

- 相手の周囲をまわるように移動したあと、攻撃をくり出す。攻撃の前には、相手との距離をすばやく離すか詰めることが多い
- HPが残り65%まで減ると苦しみ出し、約4秒間ぐったりしたあと周囲の相手を吹き飛ばす(ダメージは与えない)。以降は、使う技が強化されるほか、移動中の動きが変わり、攻撃を2回まで連続でくり出すようになる

攻略アドバイス

周囲にいるほかの敵を倒してから狙おう

アンジェリック・アンバーとのバトル中は、部屋のあちこちにマリオネットなどが現れる。まずは、逃げまわって敵の攻撃をかわしつつ、アンジェリック・アンバー以外の敵を倒していくのがオススメ。バトル開始時の向きから見て、左へ行くとほかの敵が追加で現れるので、右の棚付近で戦いたい。アンジェリック・アンバーに対しては、敵の攻撃を『ドッジロール』でかわすか『リフレクトガード』で防いだ直後に、『たたかう』によるコンボを1～2セット当てる戦法が有効。ただし、HPが減ってぐったりしたあとのアンジェリック・アンバーは、攻撃を2回連続でくり出すことがあるので気をつけよう。



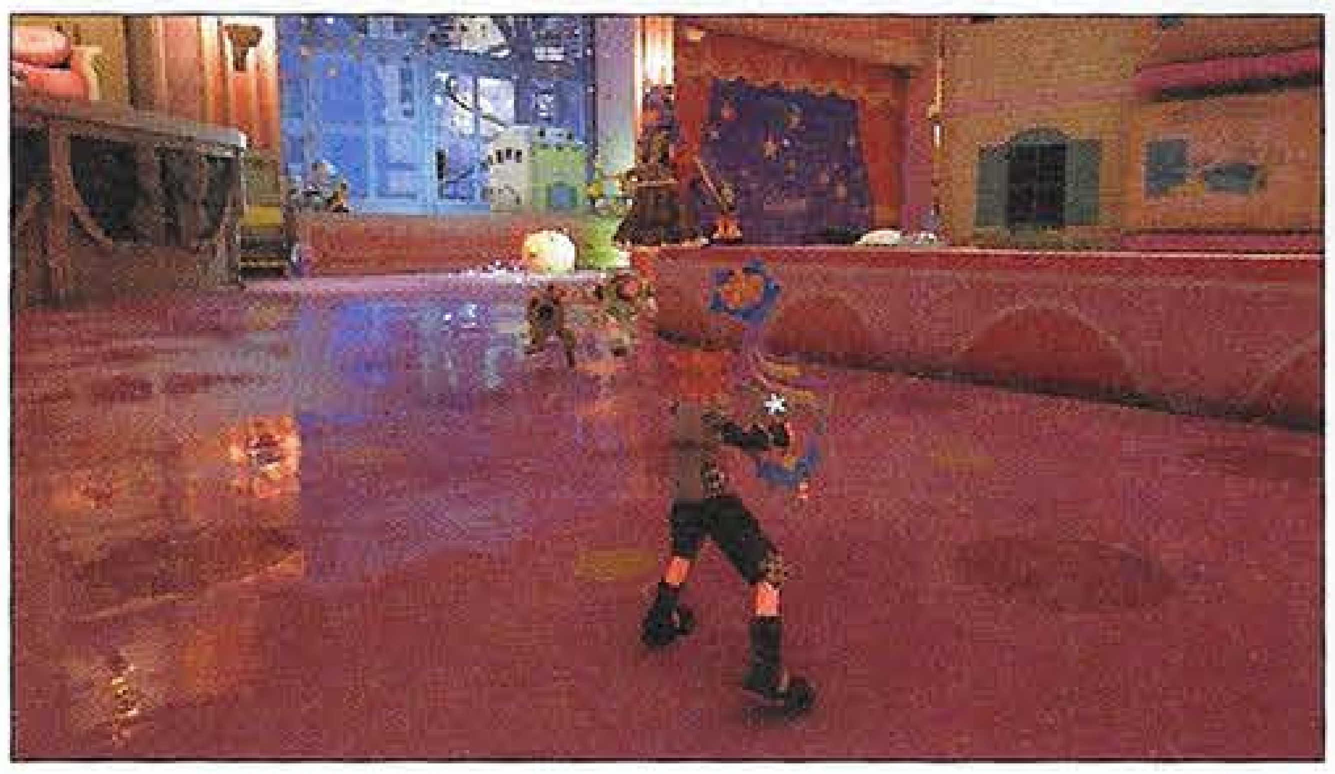
⬅ほかの敵がいると、アンジェリック・アンバーと戦いにくい。



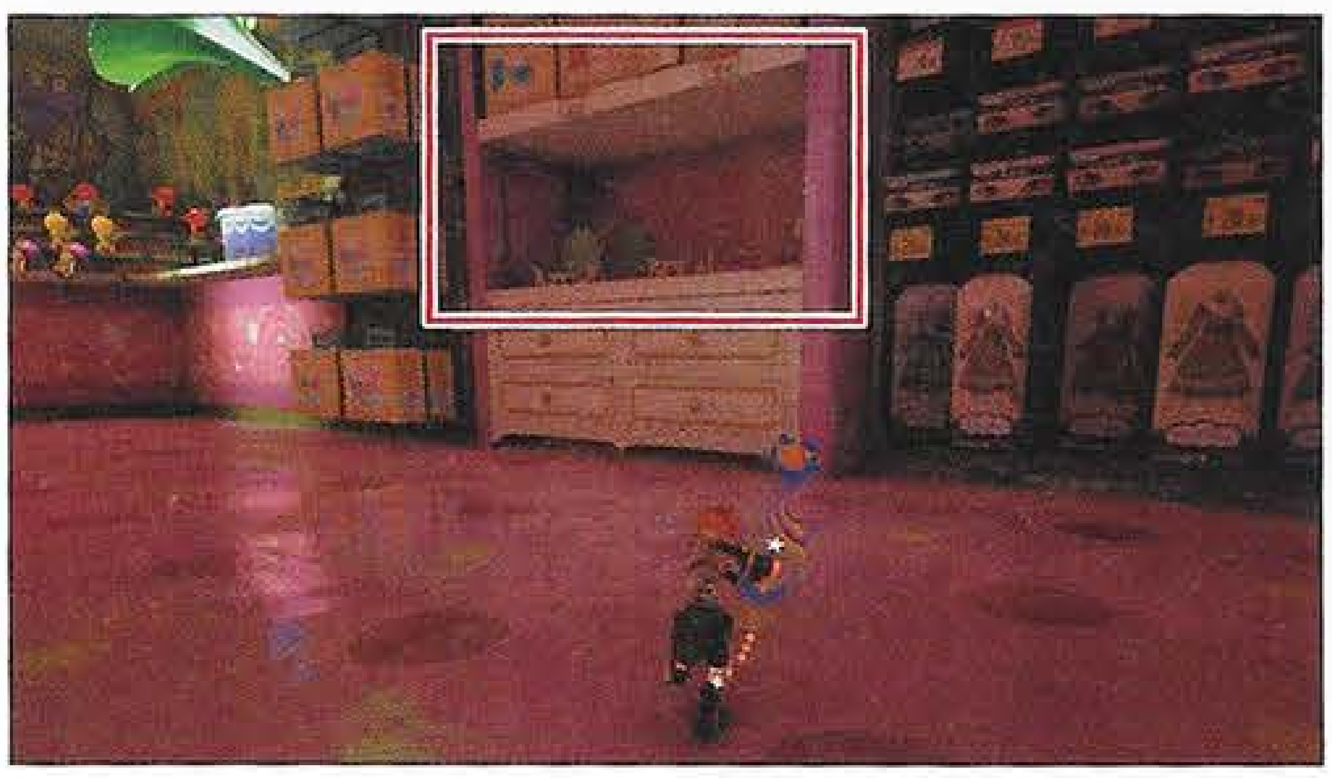
⬆シューティングスターをツーガンアローに変形させれば、逃げまわる合間に攻撃を仕掛けやすい。

使う技

技名		属性	威力倍率	ガード	弾きLV
スピン	強化前	ダーク	1ヒットごとに2.0	△	2
	強化後	ダーク	1ヒットごとに2.5	△	2
		スピンして周囲に光を放つ。強化後は攻撃範囲が広がって威力倍率も上がる			
踏みつけ	強化前	物理	2.0	△	──
	強化後	物理	2.0(衝撃波は2.5)	△	──
		相手の頭上から落下して、両足で踏みつけつつ地面に衝撃波を起こす。強化後は衝撃波の威力倍率が上がる			
体当たり	強化前	物理	1ヒットごとに2.0	△	2
	強化後	物理	1ヒットごとに2.5	△	2
		宙返り後に、ドリル回転しつつ相手めがけて飛んでいく。強化後は飛んでいく時間が延びる			



⬆遠くへ離れたアンジェリック・アンバーは、直後に攻撃してくる。追いかけずに待ち構えよう。



⬆四角で囲んだ棚のくぼみの奥は比較的安全。落ち着いて回復したいときに逃げこむといい。

Index



キングオブトイズ

出現場所	HP	経験値
●トイボックス	1600	0

ダメージ倍率	
物理	1.0
ファイア	0.7
ブリザド	1.0
サンダー	0.5
ウォータ	0.7
エアロ	0.5
ダーク	0.7
無	1.0
連射	0.7

有効な状態異常	
フリーズ	×
帯電	×
スタン	×
ハニー	×

リアクション耐久値	―
リベンジ発動値	―
アトラクション耐久値倍率	0.5
ダメージ基本上限	12

使う技

技名	属性	威力倍率	ガード	弾きLV
突進	物理	2.5	△	2
	ドリル回転しつつ相手めがけて突っこんだあと、カーブしてもどっていく			
ミサイル	ファイア	1ヒットごとに1.5	△	2
	回転して進みながら、相手を追って飛ぶミサイルをつぎつぎと発射する(相手がそばにいるときは、その場で回転せずに発射する)			
▼HPが残り90%まで減ったあと				
電磁砲	サンダー	3.0	△	―
	エネルギーを3秒弱ためて電撃の弾を放つ。弾が地面に当たると、電撃波が前方へ進む			
ショックバリア	サンダー	1.0	△	―
	頭部のアンテナが電気を帯びた直後に、周囲に電撃を放つ			
▼HPが残り50%まで減ったあと				
電磁竜巻	サンダー	1ヒットごとに2.5	△	2
	電気を帯びた竜巻に包まれたまま高速で動きまわったあと(その途中で4回ほど相手めがけて突っこむ)、渦を描くように移動しつつマップの中央へ向かう			

特徴的な性質

- 攻撃を1～3回くり出したあと、約10～20秒間ゆっくりと低空飛行する。攻撃回数と低空飛行する時間は、HPが残り90%まで減ったときと50%まで減ったときに変わる(攻撃回数は多くなりやすく、低空飛行する時間は短めになりやすい)
- ゆっくりと低空飛行したあとに、相手が上に乗っていた場合は、1回攻撃したあと縦回転して相手を振り落とすことが多い
- HPが残り50%まで減ると、「上空にとどまって周囲にブロックを浮かべたまま攻撃を3回くり出す→『電磁竜巻』→地面からブロックを出現させる」という流れで行動する(以降も、約2分が過ぎるたびに同じ流れで行動する)
- HPが残り50%まで減ったあとは、静止して『ミサイル』を使った直後に『突進』を使うことがある
- 頭部以外は無敵(ただし、アトラクションフロー『シューティングライド』による攻撃は、どこに当たってもダメージを受ける)

攻略アドバイス

低空飛行しているスキに上に乗って攻撃

キングオブトイズは、攻撃を何度かくり出したあと、少しのあいだ何もせずに低空飛行する。攻撃を『ドッジロール』でかわしながら敵が降りてくるのを待ち、低空に降りてきたら、その上に飛び乗って頭部に『たたかう』でダメージを与えよう。

●敵が上空にとどまっているときの対処法

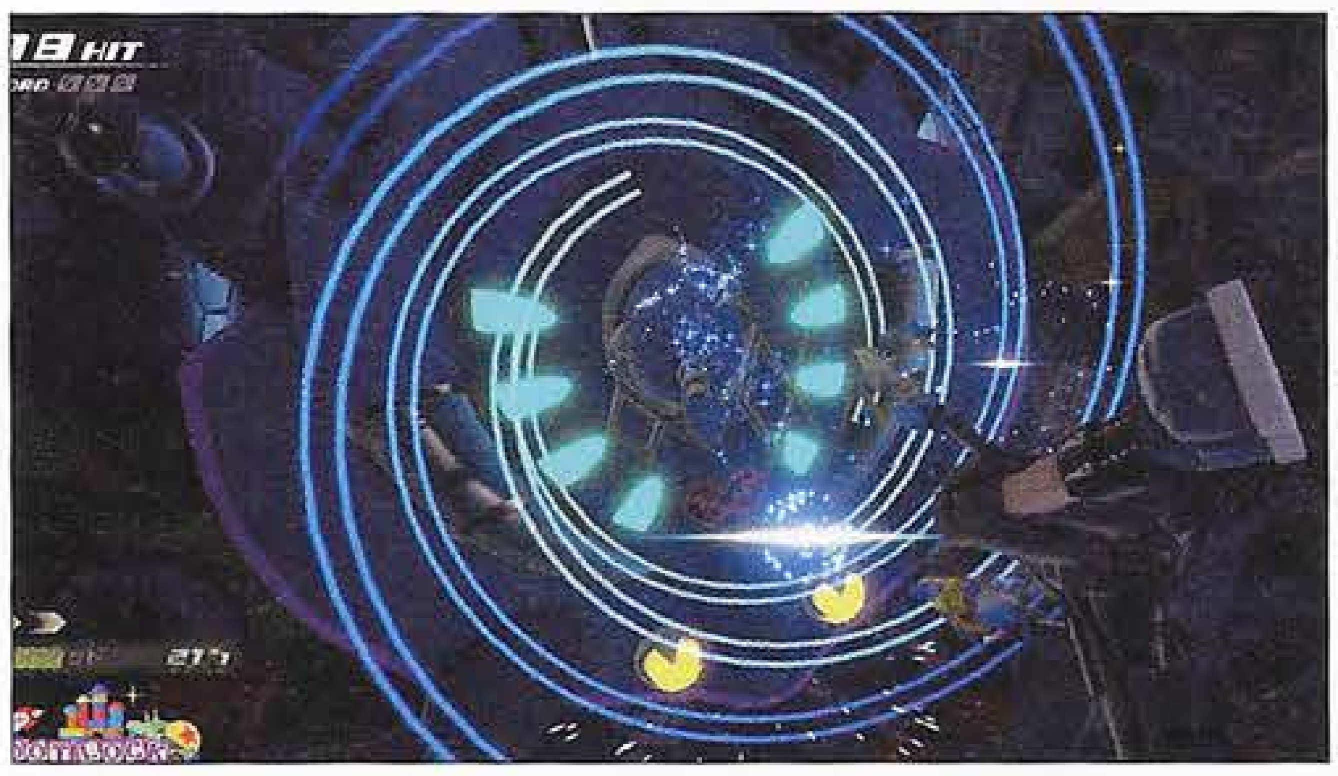
HPが残り50%まで減ったキングオブトイズは、上空にとどまって3回攻撃してから『電磁竜巻』をくり出すようになる。上空にとどまっているときは、浮いているブロックをフリーランで飛び移っていくなどの方法で敵の上に乗り、『ドッジロール』で攻撃をかわしつつ『たたかう』などを当てよう。ただし、3回攻撃されたあとは、いったん下に降りてマップの外周まで移動し、敵が突進してきたら、それを『リフレクトガード』で防ぐといい。



↑近寄ってジャンプで飛び移るか、ぬいぐるみに乗って高く跳ねると、降りてきた敵の上に乗りやすい。



←敵のミサイルや弾は、前方への『ドッジロール』でかわすのが簡単。



↑シューティングスターのシュートフローの『ダイブバラージュ』(→P.76)を使って上空にワープし、そのまま落下して敵の上に乗る手もある。



花杭

マッドマザー

出現場所	HP	経験値
●キングダム・オブ・コロナの森／塔	2400	0

ダメージ倍率			有効な状態異常	
	物理	1.0	フリーズ	×
	ファイア	1.0	帯電	×
	ブリザド	0.7	スタン	×
	サンダー	0.7	ハニー	×
	ウォータ	0.5	リアクション耐久値	25
	エアロ	0.5	リベンジ発動値	—
	ダーク	0.7	アトラクション耐久値倍率	0.5
	無	1.0		
	連射	0.5	ダメージ基本上限	16

使う技

技名	属性	威力倍率	ガード	弾きLV
▼塔の周辺にいるとき				
引っかき	物理	2.0	△	2
	左右の手で同時に引っかく			
花粉	物理	2.5	△	—
	頭部を地面にたたきつけて花粉をまき散らす【状態異常】スニーズ(100%／15秒)			
突進	物理	1ヒットごとに2.5	△	2
	ドリル回転しつつ相手めがけて1～3回突っこむ			
ダークバード	ダーク	1ヒットごとに0.5	△	1
	黒い鳥形の弾を口から大量に吐き出す。弾はマッドマザーのそばを飛びまわったあと、相手を追うように飛んでいく			
▼塔の上にいるとき				
コールボム	ファイア	1ヒットごとに2.0	△	2
	木の実形の爆弾をくり返し降らせる			

特徴的な性質

- 塔の周辺である程度戦うと、塔の上へワープする(このときに相手も遠くへワープさせる)。塔の上では、相手を枝のオリに閉じこめながら『コールボム』をくり返し、自分のHPが120以上減ると、下に落ちて塔の周辺での行動にもどる
- 一度塔から落ちたあとは、花杭を6体出現させることがある。現れた花杭は、相手に『引きこみ攻撃』を受けるか、マッドマザーが塔の上にワープすると、すべて消える
- 攻撃動作中は基本的にひるまない

攻略アドバイス

枝のオリはスキ間を抜けよう

バトル中にたびたびスニーズ状態にされる恐れがあるので、事前にマスクロゼットを装備しておきたい。マッドマザーは、塔の周辺にいるか塔の上にいるかで行動が変わるが、どちらにいる場合でも、敵の攻撃を『ドッジロール』などでかわしたあと、近寄って『たたかう』などでダメージを与えていけばOK。敵が呼び出した花杭につかまったときは、その花杭を倒すか、キーブレード変形や連携やリンクを実行することで脱出できる。

●塔の上にいるマッドマザーに近寄る方法

マッドマザーが塔の上にワープすると、こちらを枝のオリに閉じこめて爆弾を降らせてくる。爆弾を『ドッジロール』などでかわしつつ、オリのスキ間を通り抜けていこう。そばに壁があるときは、「壁に向かってジャンプ→『ウォールキック』後に『スーパージャンプ』で高く跳ぶ→『スーパースライド』」でオリの上を通り抜ける手もある。3つ目のオリを通り抜けた直後の約7秒間はつぎのオリが出てこないので、塔まで走るチャンスだ。



⬆離れた位置から、遠くまで届く攻撃を使ってマッドマザーにダメージを与えていくのも効果的。

花杭のデータ

HP	50	経験値	0

ダメージ倍率			有効な状態異常	
	物理	0.2	フリーズ	×
	ファイア	2.0	帯電	×
	ブリザド	1.0	スタン	×
	サンダー	1.0	ハニー	×
	ウォータ	0.5	リアクション耐久値	—
	エアロ	2.0	リベンジ発動値	—
	ダーク	1.0	アトラクション耐久値倍率	—
	無	1.0		
	連射	1.0	ダメージ基本上限	—

落とすプライズ ●MP(小)×2

使う技

技名	属性	威力倍率	ガード	弾きLV
ツタ拘束	—	—	×	—
	ツタをまっすぐ伸ばして相手をつかまえる(※1)。10秒前後つかまえつづけたら、直後に『引きこみ攻撃』を使う			
引きこみ攻撃	物理	5.0	×	—
	ツタでつかまえている相手を地中に引きこんでから吹き飛ばす(ソラを引きこんだ場合は、マッドマザーが捕らえて攻撃する)【状態異常】ソラを引きこんだ場合のみ「スニーズ(100%／15秒)」			

※1……つかまっている相手は、つかまえている花杭の近くでしか行動できない。ただし、その花杭を倒すか、フォームチェンジや連携などを行なうと、つかまっている状態を解除できる

Index



特徴的な性質

- ドーム状の「通常形態」と、身体を伸ばして翼を生やした姿の「鳥像形態」を、ときどき切りかえながら行動する。形態を切りかえるときには、いったん地面にもぐる
- 通常形態のときは、少し移動したあと攻撃を2〜3回くり出す
- 鳥像形態のときは移動せずに、ときどき『羽ばたき』を4〜5回連続でくり出す。また、通常形態にもどるまでのあいだ、まわりに多数のタールハンドを出現させる
- 鳥像形態のときに連携『グーフィーボンバー』を受けると、通常形態に切りかわる
- 攻撃動作中は基本的にひるまない

攻略アドバイス

鳥像形態のときに一気に攻め込め

ジェル・オブ・ホラーが形態を切りかえると、行動などが大きく変わる。形態に応じて以下のように戦おう。

●通常形態への対処法

この形態のときの敵は、こちらの攻撃のダメージを大きく減らすうえ、タールハンドを出現させている状況では無敵になる。敵からの攻撃を防ぐか回避することに集中し、余裕があるときだけ『たたかう』などを当てよう。タールハンドが現れたときは、『サンダー』などの範囲攻撃でまとめてダメージを与え、手早く倒したい。

●鳥像形態への対処法

敵がこの形態のときは、与えるダメージを減らされずにすむ。周囲のタールハンドは無視し、壁ぎわからジェル・オブ・ホラーをシュートフローで攻撃したり、『羽ばたき』を使ってこないときに近寄って『たたかう』を当てたりしよう。なお、連携『グーフィーボンバー』は、敵を通常形態にもどすので仕掛けないほうがいい。



⬆シュートフローを使うときは、高い位置を狙うとジェル・オブ・ホラーだけをロックオン可能。

ジェル・オブ・ホラー

出現場所	HP	経験値
●モンストロポリスのドア倉庫／倉庫：地下	1800	0

ダメージ倍率	通常形態	鳥像形態
物理	0.2	1.0
ファイア	0.2	1.0
ブリザド	0.7	1.5
サンダー	0.2	1.0
ウォータ	0.2	1.0
エアロ	0.2	1.0
ダーク	0.2	1.0
無	0.2	1.0
連射	0.5	0.5

有効な状態異常	通常形態	鳥像形態
フリーズ	×	×
帯電	×	×
スタン	×	×
ハニー	×	×
リアクション耐久値	25	25
リベンジ発動値	──	──
アトラクション耐久値倍率	0.5	0.5
ダメージ基本上限	16	16

使う技

技名	属性	威力倍率	ガード	弾きLV
▼通常形態のとき				
突進（突進）	ダーク	1ヒットごとに2.0	△	2
突進（火球）	ファイア	2.0	△	──
	相手めがけて3〜4回突進したあと、大きな火球を口から吐き出す			
火炎弾	ファイア	1ヒットごとに1.0	△	──
	相手を追って飛ぶ3〜5発の火球を、口から合計3回吐き出す			
火炎連弾	ファイア	1ヒットごとに1.0	△	──
	直進する7発の火球を、口から合計3回吐き出す			
ダーククラウド	──	──	×	──
	多数の雨雲を前方へ飛ばす 【状態異常】クラウド（100%／20秒）			
タールハンド呼び	──	──	──	──
	5〜6体のタールハンドを約20秒間出現させることを4回くり返す（現れたタールハンドが全滅したら、そこで動作を終える）			
▼鳥像形態のとき				
羽ばたき	──	──	△	──
	羽ばたいて周囲の相手を吹き飛ばす			

タールハンドのデータ

HP	24	経験値	0

ダメージ倍率	
物理	0.5
ファイア	1.0
ブリザド	2.0
サンダー	1.0
ウォータ	1.0
エアロ	1.0
ダーク	1.0
無	1.0
連射	1.0

有効な状態異常	
フリーズ	×
帯電	×
スタン	×
ハニー	×
リアクション耐久値	──
リベンジ発動値	──
アトラクション耐久値倍率	──
ダメージ基本上限	──

落とすプライズ ● MP(小)×2

使う技

技名	属性	威力倍率	ガード	弾きLV
引っかき	ダーク	1.5	△	2
	手を横に振って引っかく			
たたきつけ	ダーク	1.5	△	2
	手を前方へ振り下ろす			
ファイア投げ	ファイア	1.0	△	──
	火球を相手に投げつける			



マシュマロウ

出現場所	HP	経験値
●アレンデールの北の山／尾根	2400	0

ダメージ倍率	
物理	1.0
ファイア	1.0
ブリザド	0.5
サンダー	0.7
ウォータ	0.7
エアロ	0.7
ダーク	0.7
無	1.0
連射	0.5

有効な状態異常	
フリーズ	×
帯電	×
スタン	×
ハニー	×

リアクション耐久値	15
リベンジ発動値	―
アトラクション耐久値倍率	0.5
ダメージ基本上限	16

使う技

技名	属性	威力倍率	ガード	弾きLV
両手たたき	物理	1.5	△	2
	両手でつかむような動作でたたく			
連続たたき 左手	物理	1.5	△	2
連続たたき 右手	物理	1.5	△	3
	前進しつつ左右の手を交互に振ってたたく			
ジャンプ攻撃	物理	1.5	△	3
	高く跳んで地面に衝撃波を起こす			
コールドブレス	ブリザド	1ヒットごとに0.2	△	―
	氷の息を口から吐く【状態異常】フリーズ（100%／2秒）			
▼アーマーモードのとき				
暴れまわり	物理	1.2×6回+2.0	△	2
	前進しつつ左右の手で交互にたたくことを3回くり返したあと、左手で力強くたたく。ただし、攻撃を途中で止めることも多い			

特徴的な性質

- ゆっくり歩きまわるか立ち止まって相手のほうを見たあと、攻撃を1～3回くり出す
- 相手が近くにいるときは、『ジャンプ攻撃』を使いつつ相手から離れることがある
- HPが残り50%まで減ると、上半身に氷のトゲをたくさん生やしてアーマーモードになり（アーマーHPの初期値は50）、『暴れまわり』をくり返す。アーマーHPがゼロになるか約1分40秒が経過するとこのモードは解けるが、以降もたびたびアーマーモードになる
- 特別な連携『ツリーウィップ』を受けると、約5秒間気を失うほか、アーマーモード中だった場合はそれが解ける
- ファイア属性の攻撃を受けると、約4秒間熱がることがある
- 攻撃動作中とアーマーモード中は、基本的にひるまず、ファイア属性の攻撃を受けても熱がらない

攻略アドバイス

このバトル中だけで使える特別な連携を利用

マシュマロウは、攻撃を3回まで連発してくる。ふだんは遠くに離れておき、『ファイア』や『ファイラ』を当てて熱がらせたときか、マシュマロウが何もしてこないときだけ、近寄って『たたかう』などを当てよう。なお、このバトル中は、しなっている木が周辺にあると、グーフィーとの特別な連携『ツリーウィップ』を実行できることがある。この連携は、右記のように強力な効果を持っているので、積極的に利用していきたい。

●アーマーモードへの対処法

アーマーモード中のマシュマロウは、ひたすら攻撃をくり返すうえに熱がらないため、こちらから近寄って攻めるスキがない。特別な連携『ツリーウィップ』でアーマーモードを解くか、シュートフローなどの「弾をたくさん飛ばす攻撃」を遠くから仕掛けてアーマーHPをゼロにしよう。それらが使えないときは、敵の攻撃をガードして『リベンジインパクト』などで反撃するのが有効だ。



←マシュマロウが攻めてくるうちは、距離を離してスキをうかがおう。

特別な連携『ツリーウィップ』の詳細



- 戦う場所に、右の写真の形をした「しなっている木」が3本あり、しなっている木が1本でも残っていると、グーフィーがこの連携を呼びかけてくることがある
- 実行後は攻撃準備に入り、「ATTACK!!」が表示されてから約2秒以内に◎ボタンで『リリース』を行なうと、マシュマロウを攻撃して気を失わせる（属性は「物理」、威力倍率は「4.0」）。◎ボタンを押さなかった場合は、マシュマロウに木をたたかれて攻撃が失敗に終わる
- 実行すると、しなっている木が1本減る



⬆弾などを飛ばす攻撃なら、マシュマロウに近寄ることなくダメージを与えていける。



スコル

出現場所	HP	経験値
●アレンデール	3200	0

ダメージ倍率	
物理	1.0
ファイア	0.8
ブリザド	0.5
サンダー	0.7
ウォータ	0.7
エアロ	0.7
ダーク	0.7
無	1.0
連射	0.5

有効な状態異常	
フリーズ	×
帯電	×
スタン	×
ハニー	×

リアクション耐久値	25
リベンジ発動値	―
アトラクション耐久値倍率	0.5
ダメージ基本上限	16

使う技

技名	属性	威力倍率	ガード	弾きLV
両手引っかき	物理	2.5×2回	△	2
	跳びのいたあと前進しつつ両手で引っかく			
2連引っかき	物理	1.3×2回	△	2
	左右の手で1回ずつ引っかく			
突進	物理	1ヒットごとに2.0	△	2
	走りまわりながら相手めがけて1～3回ぶつかりに行く			
ダークブレス	ダーク	1ヒットごとに0.5	△	1
	相手を追って飛ぶ炎を口から3回吐く			
▼HPが残り80%まで減ったあと				
ミラージュウルフ（おたけび）	―	―	△	―
ミラージュウルフ（尻尾）	物理	1.0	△	2
	おたけびを上げたあと尻尾を振りまわす【状態異常】尻尾のみ「スタン(100%／1.8秒)			
▼HPが残り60%まで減ったあと				
暗黒太陽（おたけび）	―	―	△	―
暗黒太陽（闇の雨）	ダーク	1ヒットごとに1.0	△	1
暗黒太陽（落下）	ダーク	6.0	×	―
	おたけびを上げたあと上空に跳んで巨大な闇の球体に変わり、闇の雨を40秒間降らせたのち地面に落下する【状態異常】(※1)			
フレイムスピナー（尻尾）	ダーク	1.5	△	2
フレイムスピナー（炎の輪）	ダーク	1ヒットごとに1.5	△	2
	尻尾を振りまわしたあと上空に跳び、炎の輪を周囲に発生させたまま落下して地面で1回バウンドする【状態異常】尻尾のみ「スタン(100%／1.8秒)			

特徴的な性質

- しばらく立ち止まったり空中を走りまわったりしたあと、攻撃を1～4回くり出す。何らかの行動を起こす直前には、跳びのくことが多め
- 『2連引っかき』の直後に『両手引っかき』を使うことが多い
- HPが一定割合まで減ったときに、特定の技を使う(80%と40%のときは『ミラージュウルフ』、60%のときは『暗黒太陽』、20%のときは『暗黒太陽』のあとに『ミラージュウルフ』)
- 『ミラージュウルフ』を使うと、ウルフヘッドが9体現れる
- 『暗黒太陽』を使うと、動作終了まで無敵になるほか、ウルフヘッドが10体現れる(このウルフヘッドは倒されても再出現するが、スコルが攻撃動作を終えると消える)

攻略アドバイス

ウルフヘッドはシュートフローで倒すのがラク

スコルは攻撃を何度かくり出したあと、しばらく何もしてこなくなる。敵の攻撃を『ドッジロール』などでかわしつつ近寄り、スキを突いて『たたかう』でダメージを与えていこう。バトル中に現れるウルフヘッドは、シュートフローでまとめて倒し(エバーアフターで行なうと当てやすい)、何体か倒しそこねたときやFOCUSが足りないときは、『サンダー』などで攻撃するといい。

●『暗黒太陽』への対処法

スコルが闇の球体になって40秒後に落ちる『暗黒太陽』は、マシュマロウとの特別な連携『サブゼロインパクト』を実行すれば落下を阻止できる。この連携を行なうには、ウルフヘッドを多く倒せばOK(下記を参照)。

特別な連携『サブゼロインパクト』の詳細

- 『暗黒太陽』の動作中に現れたウルフヘッドを15体倒すと、実行可能になる
- 実行すると『暗黒太陽』の落下による攻撃を防ぎ、スコルにダメージを与える(属性は「物理」、威力倍率は「6.0」)



←敵が炎の輪に包まれて落下する『フレイムスピナー』は離れてかわそう。

ウルフヘッドのデータ

HP	14	経験値	0

ダメージ倍率	
物理	1.0
ファイア	1.0
ブリザド	0.5
サンダー	1.0
ウォータ	1.0
エアロ	1.0
ダーク	1.0
無	1.0
連射	1.0

有効な状態異常	
フリーズ	×
帯電	○
スタン	○
ハニー	○

リアクション耐久値	―
リベンジ発動値	―
アトラクション耐久値倍率	―
ダメージ基本上限	―

落とすプライズ：フォーカス(小)×3

使う技

技名	属性	威力倍率	ガード	弾きLV
ヘッドアタック	物理	1.0	△	2
	相手めがけて突っこむ			

※1……闇の雨のみ「スタン(100%／1.5秒)」、落下のみ「スタン(100%／2秒)」



レイジングヴァルチャー

出現場所	HP	経験値
●ザ・カリビアンのカリブ海	3000	0

ダメージ倍率	
物理	1.0
ファイア	1.0
ブリザド	1.0
サンダー	1.0
ウォータ	1.0
エアロ	1.0
ダーク	1.0
無	1.0
連射	0.5

有効な状態異常	
フリーズ	×
帯電	×
スタン	×
ハニー	×

項目	値
リアクション耐久値	―
リベンジ発動値	―
アトラクション耐久値倍率	―
ダメージ基本上限	16

特徴的な性質

- 飛びまわりながら、ブラックパール号を狙って『ショットガンファイア』で攻撃する。ただし、ソラが近くにいる状況がある程度つづくと、しばらくのあいだ狙いをソラに変えて、『ショットガンファイア』や『滑空魔法弾』で攻撃する(ソラが背後にいる場合は『回転爆弾』のあとに使う)
- HPが残り70%まで減ったときと40%まで減ったときに、約11秒間気を失ったまま宙に浮かぶ
- シチュエーションコマンド『ライド』で背中に飛び移ったソラが頭部のそばまできたら、鳴き声を上げたあと、約10秒おきに『ファイアブレス』で攻撃し、約33秒後にソラを振り落とす

使う技

技名	属性	威力倍率	ガード	弾きLV
ショットガンファイア	ファイア	1ヒットごとに0.5	△	―
	相手を追って飛ぶ炎の弾を口から大量に吐く			
回転爆弾	ファイア	1ヒットごとに0.5	△	―
	ドリル回転して加速しながら、後方に爆弾を大量にバラまく。爆弾はすぐに爆発する			
滑空魔法弾	無	1ヒットごとに0.5	△	―
	左右の翼についている武器の銃口から、相手を追って飛ぶ光線を連射する			
ファイアブレス	ファイア	1ヒットごとに0.3	△	―
	口から炎を吐く			

攻略アドバイス

近い距離を維持しながら戦おう

レイジングヴァルチャーとのバトルでは、ソラはヴェイパーフライに乗って飛行しながら戦える(乗っているときに実行できるコマンドは右の表を参照)。『バーストショット』や『ロケット』でダメージを与え、敵からの攻撃は『エアドッジ』でかわそう。

注意が必要なのは、レイジングヴァルチャーがブラックパール号を攻撃してくる点。ブラックパール号が攻撃を受けるたびに画面左上のゲージが増えていき、満タンになるとゲームオーバーだ。それを防ぐためにも、近くで戦うことで敵の狙いをこちらに引きつけたい。

●レイジングヴァルチャーに飛び移ったときの戦いかた

ダメージを与えてレイジングヴァルチャーの気を失わせたときに近寄れば、△ボタンの『ライド』で敵の背中に飛び移れる。そのあとは、×ボタンの『ロールジャンプ』で3回移動してから、振り落とされるまで「○ボタンの『アタック』を15回ほど当てる→敵の攻撃を□ボタンの『リフレク』で防ぐ」という流れで戦うといい。

●ヴェイパーフライに乗っていないときの対処法

L1ボタンでヴェイパーフライから飛び降りるか、レイジングヴァルチャーに振り落とされると、ソラは通常どおりに行動する状態になる。そのままでは戦いにくいので、下記の方法でヴェイパーフライに乗り直したい。

ヴェイパーフライに乗る方法

- アスレチックフローで飛び移る
- カラースモークの上を『レールスライド』ですべって接近する(接近時に表示される『ライド』を実行しなくても自動的に飛び移る)

ヴェイパーフライに乗っているときのコマンド

ボタン	コマンド名	内容
○か R2	バーストショット	ボタンを押しているあいだ弾を連射する(属性:無(連射)、威力倍率:0.2)
×	ロケット	敵を追って飛ぶミサイルを2発発射する(属性:ファイア(連射)、威力倍率:3.0)
□	エアドッジ	正面へすばやく移動する(左スティックを左か右へ倒しているときは、その方向へ移動する)。正面以外へ移動するときの動作開始から0.55秒間は無敵
L1	おりる	ヴェイパーフライから飛び降りる

△ シチュエーションコマンド ライド

【表示条件】気を失っているレイジングヴァルチャーに近寄るか、『レールスライド』でヴェイパーフライに近寄る
【効果】その敵の背中にソラが飛び移る(ヴェイパーフライに飛び移った場合は、乗ったまま自由に飛行できる)



⬆敵の近くで戦うことが、ブラックパール号を守ることにもつながる。ソラのHPが残り少なくなったら、L1ボタンで飛び降りて『ケアルラ』などで回復したあと、ヴェイパーフライに乗り直そう。



ライトニングアングラー

出現場所	HP	経験値
●ザ・カリビアンのカリブ海／海底洞窟	1600	0

ダメージ倍率	
物理	1.0
ファイア	1.0
ブリザド	1.0
サンダー	0.5
ウォータ	1.0
エアロ	1.0
ダーク	1.0
無	1.0
連射	0.5

有効な状態異常	
フリーズ	×
帯電	×
スタン	×
ハニー	×

リアクション耐久値	──
リベンジ発動値	──
アトラクション耐久値倍率	──
ダメージ基本上限	16

使う技

技名	属性	威力倍率	ガード	弾きLV
スイング突進	物理	2.0	△	2
	後退したあと、下から突き上げるように突進して頭部をぶつける			
食いつき	物理	3.0	△	──
	口を開いて食いつき、食いついた相手をくわえこんでから遠くへ吐き出す			
食いつき突進（食いつき）	物理	2.0	△	2
食いつき突進（かむ）	物理	0.5×5回	×	──
	前方へ泳ぎながら食いつき、食いついた相手を5回かんだあと吐き出す			
サンダガ	サンダー	1ヒットごとに1.5	△	──
	相手の位置に光を集めて電撃を放つことを2〜4回くり返す			

特徴的な性質

- 10〜20秒ほど泳ぎまわったあと、攻撃を2〜5回くり出す
- 『サンダガ』のあとは、つづけて『スイング突進』か『食いつき突進』を使う
- 『食いつき突進』の「食いついた相手を5回かむ攻撃」では、ソラたちのHPが残り1までしか減らない
- 攻撃動作中は基本的にひるまない

攻略アドバイス

⊗ボタンですばやく泳いで攻撃を回避

ライトニングアングラーとは、水のなかで戦うことになる。この敵は身体が大きいぶん、突進したり食いついたりする攻撃が広い範囲に届く。⊗ボタンを押しつづけてすばやく泳ぐことにより、敵の攻撃をかわそう。バトル開始直後くらいの間合いで、敵をロックオンしたまま左か右へすばやく泳ぎつづけると、どの攻撃を使われても回避しやすい。こちらから攻撃を仕掛けるのは、ライトニングアングラーがソラのほうを向いていないときが狙い目。とくに、何もせずにあちこち泳ぎまわっている最中は、くり返しダメージを与えることが可能だ。



⬆水中ではリンクやシュートフローなどが使用できず、ほかの技も水中専用の動作になる点に注意。



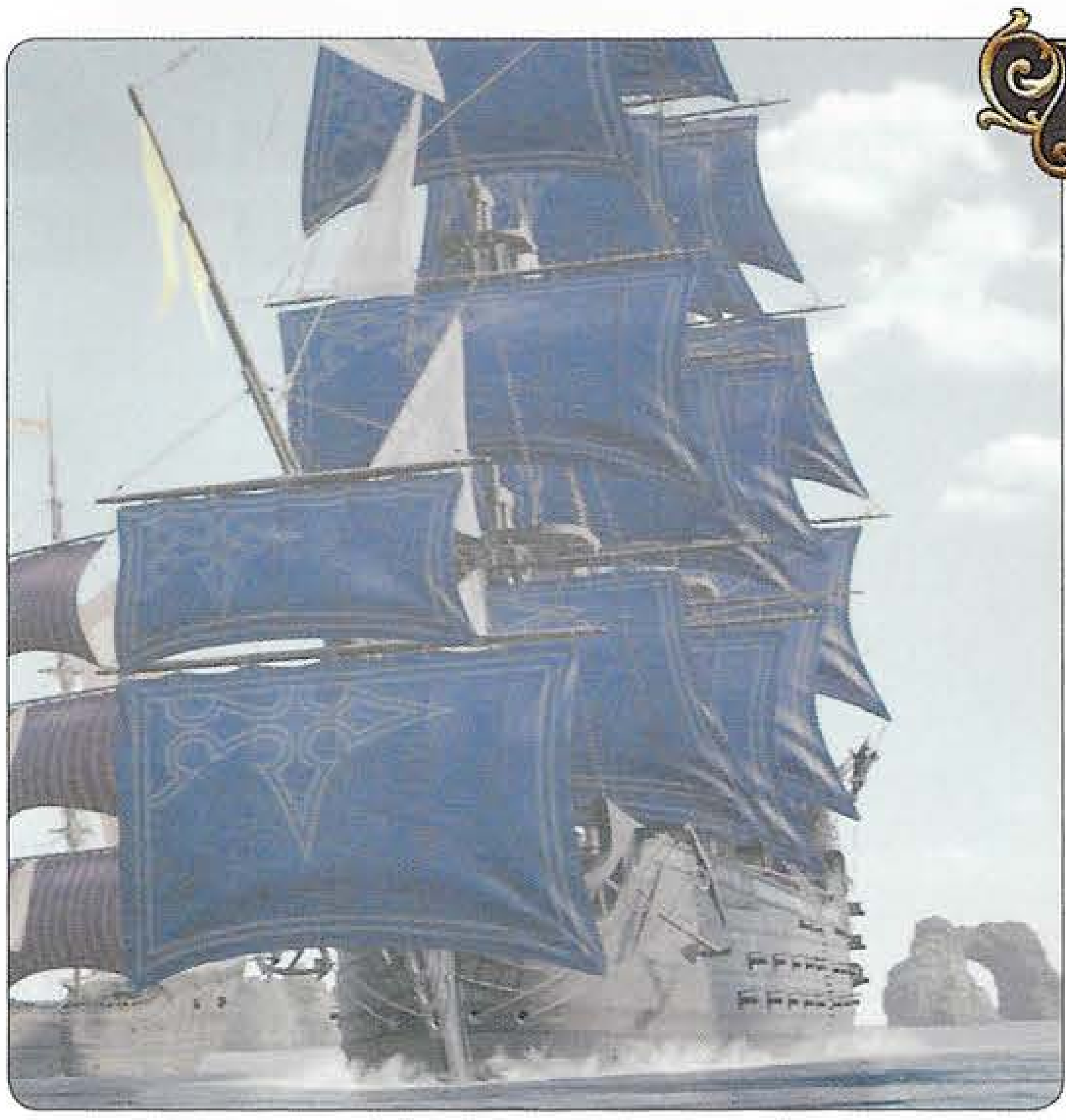
⬅食いついたあとにかむ攻撃を受けると、HPが大幅に減ってしまう。



⬆敵がこちらを振り向いたら、ほぼ確実に攻撃してくるので、横へすばやく泳いでかわしたい。



⬆ライトニングアングラーの後方から『たたかう』や『オーシャンファイア』で攻撃しよう。



ルクソード船

出現場所	HP	経験値
●ザ・カリビアンのカリブ海	船体：42000 マスト：(※1) コア：300	0

※1……前半戦は「100」、後半戦は「3200」

前半戦でのダメージ倍率	1.0	リアクション耐久値	──
		リベンジ発動値	──
後半戦でのダメージ倍率	船体：0.8(※2) マスト：1.0	アトラクション耐久値倍率	──
		ダメージ基本上限	──

※2……海神の力(『タイダルウェイブ』の体当たり以外)は「0.9」

使う技

技名	属性	威力倍率	ガード	弾きLV
砲撃	物理	1ヒットごとに2.0か4.0	△	──
	砲弾を多数発射する。前方へ撃つときは、発射数が少ないかわりに砲弾の威力が高い			
誘導弾	物理	1ヒットごとに4.0	△	──
	相手を追って飛ぶ黒い弾を6発放つ。この弾は、ソラの船による攻撃か別の『誘導弾』の爆発に巻きこまれると、爆発して消える			
竜巻	物理	1ヒットごとに15.0	△	──
	海面に竜巻を発生させる			
ダークブラスト	物理	70.0	△	──
	闇の力をためて広範囲に光を放つ。攻撃の流れや放つ光はハートレス船の『自爆』と同じだが、使用後に船が沈むことはない			

特徴的な性質

▼**前半戦(ポートロイヤルまでの競争のとき)**

- ポートロイヤルを目指して進みつつ『竜巻』や『砲撃』を使う
- ルクソード船が攻撃せずに進んでいるときは、ソラの船の前方に通常船(小／赤縞)(→P.624)が現れることがある(ソラの船がポートロイヤルに近づくと、連続して現れる)。現れた通常船は、『体当たり』をくり出したあと消える
- 船体とマストのHPが残り1までしか減らない
- コアが6つあり、破壊されると一時的に移動が止まるが、6つすべて破壊されても沈まない

▼**後半戦(海上でのバトルのとき)**

- 合計4隻の通常船(小／赤縞&青縞)(→P.624)を引きつれて現れる。各種の通常船(小)は、沈んでも再出現する
- ソラの船の後方へまわりこむように移動しつつ、『砲撃』や『誘導弾』を使う。また、ソラの船に近寄られると、ソラの船の斜め後方へワープして『砲撃』を使う
- コアがひとつもない
- マストのHPがゼロになると、「移動を止めたまま周囲に多数の竜巻を出現させる→約20秒後に闇の力をためはじめる→その約10秒後に『ダークブラスト』を使う→ソラの船の斜め後方にワープしてマストのHPを全回復させる→『砲撃』を使う」の流れで行動する
- 船体のHPがゼロになると、マストが折れて移動を止め、何もしなくなる。このときに、ソラがシチュエーションコマンド『乗り込む』を実行すると、甲板でのバトルに進む

攻略アドバイス

コアを壊して海神の力を使うのが勝利のカギ

ルクソード船との戦いは、ポートロイヤルまで競争する前半戦と、海上でバトルをする後半戦に分かれている。船の操縦に、あらかじめ慣れておきたい。

●前半戦の攻略法

ルクソード船が前にいるときは、コアを壊して移動を止めさせ、そのスキに追い抜けばいい。こちらが前にいるときは、竜巻を避けてゴールを目指しながら、前方からくる敵船のコアを壊して海神ゲージをため、海神の力『ウィンドラッシュ』ですばやく前進しよう。なお、競争中のルクソード船は絶対に沈まないので、競争に勝つだけならコア以外を攻撃する必要はないが、船体のHPを残り1まで減らせばエリクサーが手に入る。

●後半戦の攻略法

ほかの船のコアやマスト(※3)を攻撃して海神ゲージをため、海神の力をルクソード船に当てるのが基本。ルクソード船が移動を止めて竜巻を出現させたときは、近寄って攻撃しつつ、『ダークブラスト』を◎ボタンでガードするといい。ルクソード船の船体のHPをゼロまで減らし、甲板に乗りこんで敵を全滅させれば勝利となる。

※3……このバトルでは、マストのHPをゼロにしたときにも海神ゲージが多くたまる

△シチュエーションコマンド　乗り込む

【表示条件】後半戦のバトルでルクソード船の船体のHPがゼロになる

【効果】ルクソード船の甲板にソラたちが乗りこむ(甲板でのバトルに進む)



⬆競争中のお互いの船の進み具合は、画面左上のゲージや画面右上のミニマップで確認できる。



⬅後半戦では、ワープされるのを防ぐために遠くから攻撃しよう。



➡甲板でのバトル中は敵が多数現れるが、ふだんどおりに戦えば大丈夫。



触手

出現場所	HP	経験値
●ザ・カリビアンのカリブ海／難破船入り江	42000	0

ダメージ倍率	0.5（※1）

※1……海神の力『レイジングキャノン』は「1.2」

リアクション耐久値	―
リベンジ発動値	―
アトラクション耐久値倍率	―
ダメージ基本上限	―

使う技

（攻撃はしないが、つかまえているブラックパール号に、「約8分20秒でダメージゲージが満タンになるペース」でダメージを与えていく）

特徴的な性質

▼触手
- 多数の触手で壁を作ることがある。この壁はHPが15000あるが、海神の力による攻撃を受けると沈む

▼フライング・ダッチマン号
- 船体のどこかにコアが1個ある（位置はランダムで決まる）。ソラの船は、このコアに対して照準を自動的に合わせられない
- 自分の位置に応じて、ブラックパール号かソラの船のどちらかを攻撃し、1～2回攻撃をくり出すか、自分の船体のHPが残り1まで減るか、コアを壊されると、5.5～7.5秒間潜水したあとに別の位置から浮上する（浮上する位置の候補は右下の図を参照）。浮上するときには、船体とマストのHPが完全に回復し（船体のHPが回復するのは、船体のHPが残り1になるかコアを壊されて潜水した場合のみ）、コアが再出現する
- 船体とマストのHPが残り1までしか減らず、絶対に沈没しない

攻略アドバイス

フライング・ダッチマン号→触手の順に攻撃

このバトルでは、ブラックパール号が触手につかまってダメージを受けているうえ、フライング・ダッチマン号がブラックパール号とソラの船を攻撃してくる。画面左上のゲージはブラックパール号が受けたダメージを示し、これが満タンになるとゲームオーバーだ。倒すべき相手は触手だけだが、攻撃をくり出すフライング・ダッチマン号を優先して狙いたい。なお、ソラの船は決まったルートを進んでおり、移動方向は変えられない。

基本戦法は、フライング・ダッチマン号のコアを『キャノンショット』で壊して潜水させ、直後に触手を攻撃するというもの。潜水したフライング・ダッチマン号は、5.5～7.5秒後に右図の位置のどこかに浮上するので、コアを壊すところからやり直そう。R1ボタンを押して視点を引くと、どこに浮上されても見つけやすい。



⬆右上の図のAの位置に浮上したフライング・ダッチマン号のコアを壊すときは、コアの少し前方を狙って撃つか、いったん船を減速させて近寄るといい。

フライング・ダッチマン号のデータ

HP	（※2）	経験値	0

ダメージ倍率	1.0

リアクション耐久値	―
リベンジ発動値	―
アトラクション耐久値倍率	―
ダメージ基本上限	―

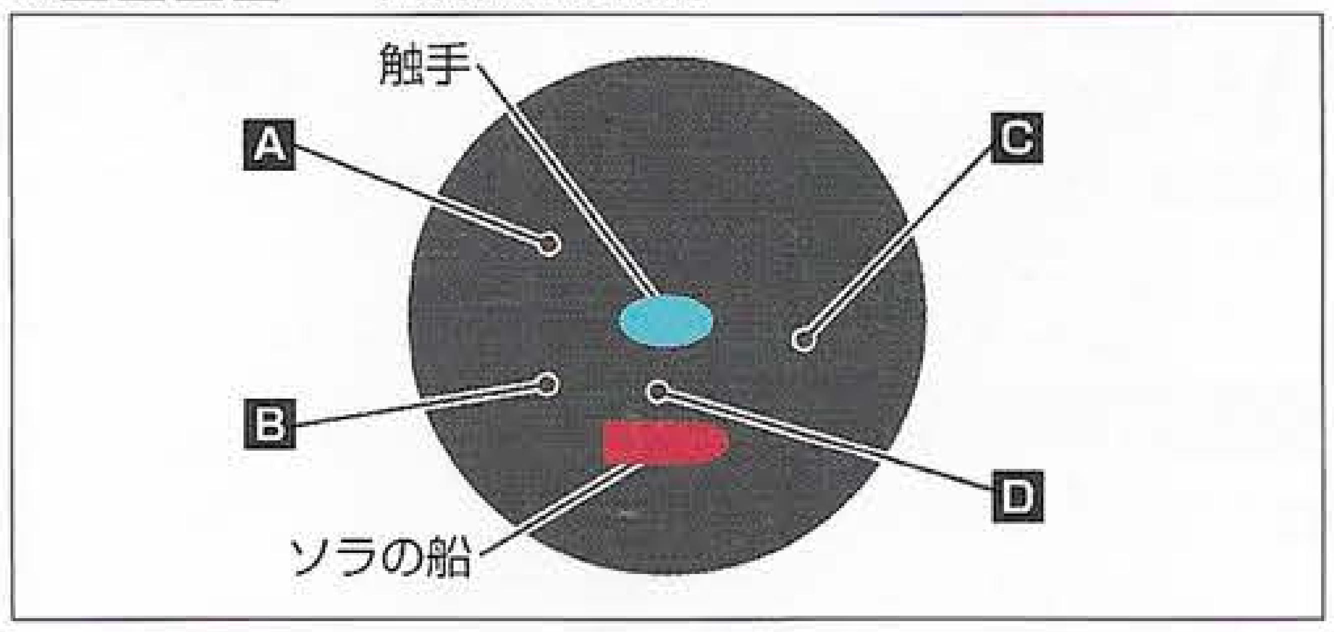
※2……船体とマストのHPは「2100」、コアのHPは「300」

使う技

技名	属性	威力倍率	ガード	弾きLV
砲撃	物理	1ヒットごとに9.0	△	―
	側面へ砲弾を連射する			
三連カノン砲	物理	1ヒットごとに20.0	△	―
	船首のカノン砲から砲弾を連射する			

フライング・ダッチマン号が浮上する位置の候補

※ABCD……出現位置の候補



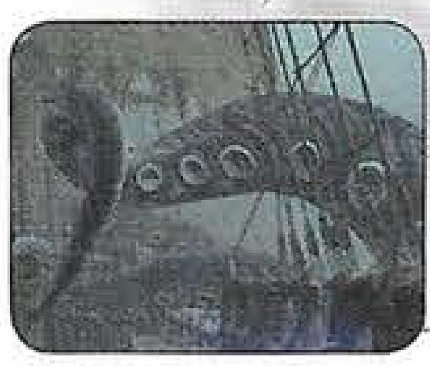
それぞれの位置に浮上する確率と浮上後の行動

※位置のABCDは上の図と対応している

位置	浮上確率	行動
A	やや高い	ソラの船を狙って『砲撃』を使う（※3）
B	やや高い	ソラの船を狙って『三連カノン砲』を使う
C	低い（※4）	ブラックパール号を狙って『砲撃』を使う
D	低い	ソラの船を狙って『砲撃』を使う

※3……バトル開始直後はこの位置にいて、潜水するまではブラックパール号を狙って『砲撃』を使う
※4……ほかの位置に2回浮上したあとは確率が上がり、ほかの位置に3回浮上したあとはつぎにかならず浮上する。この位置に浮上すると、ほかの位置に浮上した回数がゼロから数え直しになる





触手

特徴的な性質

- ゆっくり歩くかワープしたあと、攻撃をくり出す。相手のそばにワープしつつ『まわし蹴り』を使うこともある
- HPが残り66%まで減ったときに、見張り台にワープして甲板の周囲から6本の触手を出現させ、見張り台に立ったまま『触手つかみ投げ』で攻撃する。ただし、触手が3本倒されると、残りの触手を引っこめて甲板にワープする
- HPが残り33%まで減ったときに、見張り台にワープして甲板の周囲から6本の触手を出現させたあと甲板にワープする
- ワープ中と見張り台に立っているときは無敵で、見張り台に立っているときはロックオンの対象にもならない
- 攻撃動作中は基本的にひるまない

攻略アドバイス

反撃されない程度に連続で攻撃を当てていく

攻撃をくり出していないときのデイヴィ・ジョーンズにダメージを与えると、一撃でひるませることができる。敵の攻撃を『ドッジロール』などでかわしたあとか、仲間の攻撃で敵がひるんだときに、『たたかう』のコンボを仕掛けよう。ただし、攻撃を当てすぎるとリベンジ行動で『まわし蹴り』をくり出されるので、8回くらい攻撃したらいったん離れたほうがいい。

●触手が出現したときの対処法

HPがある程度減ったデイヴィ・ジョーンズは、マストの見張り台に立って触手を6本出現させるが、この触手は『サンダガ』で攻撃すると倒しやすい。なお、はじめて触手が出現したときは、3本倒せば残りは引っこむ。



⬅デイヴィ・ジョーンズがひるんだら、つづけてダメージを与えていく。



➡触手にはサンダー属性の攻撃が有効。『サンダガ』のコンボを当てよう。

デイヴィ・ジョーンズ

出現場所	HP	経験値
●ザ・カリビアンのカリブ海／難破船入り江	3200	0

ダメージ倍率	
物理	1.0
ファイア	0.7
ブリザド	0.7
サンダー	0.7
ウォータ	0.7
エアロ	0.7
ダーク	0.7
無	1.0
連射	0.5

有効な状態異常	
フリーズ	×
帯電	×
スタン	×
ハニー	×

項目	値
リアクション耐久値	0
リベンジ発動値	8
アトラクション耐久値倍率	0.5
ダメージ基本上限	—

使う技

技名		属性	威力倍率	ガード	弾きLV
連続斬り	1〜3回目	物理	0.8×3回	○	2
	4回目	物理	0.8	○	3
		前方へ踏みこみつつサーベルを4回振る			
まわし蹴り		物理	2.0	△	2
		右足を横に振りまわして蹴る			
ガードカウンター		物理	1.5	○	2
		身体を光らせてガード姿勢をとり、物理属性の攻撃をガードしたらサーベルで反撃する（物理属性以外の攻撃はガードできない）			
触手つかみ投げ	突き上げ	物理	2.0	△	—
	投げ	—	—	×	—
		相手を追って進む青い光を地面に約2.5秒間出現させたあと、光の位置から突き上げた触手で相手をつかんで投げる			

触手のデータ

HP	320	経験値	0

ダメージ倍率	
物理	1.0
ファイア	1.0
ブリザド	1.0
サンダー	1.5
ウォータ	0.5
エアロ	1.0
ダーク	0.5
無	1.0
連射	1.0

有効な状態異常	
フリーズ	×
帯電	×
スタン	×
ハニー	×

項目	値
リアクション耐久値	—
リベンジ発動値	—
アトラクション耐久値倍率	—
ダメージ基本上限	—

落とすプライズ ● MP(小)×2

使う技

技名		属性	威力倍率	ガード	弾きLV
たたきつけ	振り下ろし	物理	2.0	△	2
	衝撃波	エアロ	1.0	△	—
		先端部分を振り下ろし、地面に衝撃波を起こす			
拘束攻撃	横振り	物理	1.5	△	—
	しめ上げ	物理	1.5×2回	×	—
		先端部分を横に振り、ソラ以外の相手に当たったらつかんで2回しめ上げたあとに下ろす			





カラミティコーラス

出現場所	HP	経験値
●サンフランソウキョウの中心街	2280	0
●キーブレード墓場(バトルポータルNo.13)	3288	0

ダメージ倍率	頭部	背中の火山、シッポ
物理	1.0	1.0
ファイア	1.0	(※1)
ブリザド	1.0	1.0
サンダー	1.0	(※1)
ウォータ	1.0	(※1)
エアロ	1.0	(※1)
ダーク	1.0	1.0
無	1.0	1.0
連射	0.5	0.5

有効な状態異常	頭部	背中の火山、シッポ
フリーズ	×	×
帯電	×	×
スタン	×	×
ハニー	×	×
リアクション耐久値	40(※2)	5(※2)
リベンジ発動値	──	──
アトラクション耐久値倍率	0.5	0.5
ダメージ基本上限	──	──

使う技

技名	属性	威力倍率	ガード	弾きLV
突進かみつき	物理	1ヒットごとに1.0	△	2
	前方に走りながら連続でかみつく			
突進ツノ攻撃 突進	物理	1ヒットごとに0.5	△	2
突進ツノ攻撃 振り上げ	物理	1.5	△	3
	頭部を下げてツノを前に向けた姿勢のまま正面に突進したあと、ツノを振り上げる			
火炎ブレス	ファイア	1ヒットごとに0.5	△	──
	口から炎を吐く 【状態異常】バーン(100%/5秒)			
暴れまわり	物理	1ヒットごとに1.0	△	2
	あちこち走りまわりつつ身体ごとぶつかる			
おたけび	無	1.0	△	──
	おたけびを上げて周囲に衝撃波を起こす			
放熱	ファイア	(可変)	△	──
	火山に乗った相手に熱でダメージを与える 【状態異常】バーン(100%/2秒)			
噴火	ファイア	1ヒットごとに0.5	△	──
	背中の火山からくり返し噴火して、多数の焼けた岩を山なりに飛ばす			
マグマ攻撃	ファイア	1.5	△	──
	火山が真上に跳ねて、もとの位置に落ちたときにマグマをまき散らす			
落雷	サンダー	1ヒットごとに1.0	△	──
	相手の位置に雷をくり返し落とす 【状態異常】帯電(100%/10秒)			
シッポたたきつけ	サンダー	1.0	△	──
	シッポを地面にたたきつけて周囲に放電する			
シッポ振りまわし	物理	1.0	△	2
	シッポを振りまわしてたたく			

特徴的な性質

- 最初は「通常モード」で行動するが、HPが減るにつれて「アーマーモード」「火山攻撃モード」「シッポ攻撃モード」へ切りかわるようになっていく。それぞれのモードで、行動パターンやロックオン可能な部位などが異なる(下の表を参照)
- アーマーモード中にアーマーHPがゼロになると、通常モードに切りかわる。その直後は、約5秒間うなだれたまま何もしない
- サンフランソウキョウで現れたときにHPが残り30%まで減ると、ビルの屋上にワープしてシッポ攻撃モードになり、以降はほかのモードに切りかわらない
- ロックオン可能になっている部位以外は無敵
- 攻撃動作中とアーマーモード中は、基本的にひるまない

攻略アドバイス

攻撃されているあいだは無理に攻めない

カラミティコーラスの身体でこちらの攻撃が当たるのは、頭部、背中の火山、シッポのうちロックオンできる部位だけ。どの部位をロックオンできるかは、敵のモードに応じて下の表のように変わるのだ。背中の火山にはファイア属性の攻撃が効かず、シッポにはサンダー属性の攻撃が効かないので、魔法を使うときは注意しよう。

なるべくダメージを受けずに戦いたければ、こちらへの攻撃を『ドッジロール』などでかわしつづけて、敵が何もしてこないときにだけ『たたかう』などでダメージを与えていくといい。カラミティコーラスがアーマーモードのあいだは、別のモードになるまで逃げつづけるのが安全だが、弾などを飛ばす攻撃を遠くから当ててアーマーHPをゼロまで減らすのも悪くない。

カラミティコーラスのモードごとの特徴

モード	そのモードに切りかわるようになる条件	ロックオン可能な部位	行動	備考
通常モード	最初から	頭部	『突進かみつき』か『突進ツノ攻撃』を1~3回使ったあと、走ってその場から離れ、約8秒間立ち止まる(立ち止まらずにつぎの攻撃を使うこともある)	HPが残り80%まで減ると、攻撃を3回連続で使うことが多くなる
アーマーモード	HPが残り80%まで減った	頭部、背中の火山、シッポ	身体を赤く光らせて、「『火炎ブレス』と『落雷』を同時に使う」→「『暴れまわり』と『噴火』と『シッポたたきつけ』を同時に1~2回使う」→「『おたけび』を使う」という流れで行動する	アーマーHPを持ち(初期値は100)、アーマーHPがゼロになるか左記の行動を2回くり返すと、通常モードにもどる。また、アーマーモード中は、火山の上に乗った相手を『放熱』で攻撃する
火山攻撃モード	HPが残り60%(※3)まで減った	背中の火山	立ち止まったまま、ときどき『噴火』『マグマ攻撃』をくり出す	足や頭部の上がキラキラ光る(その場所をフリーランで駆け上がれる)。また、火山攻撃モード中は、火山の上に乗った相手を『放熱』で攻撃する
シッポ攻撃モード	HPが残り30%(※4)まで減った	シッポ	立ち止まったまま、ときどき『落雷』『シッポ振りまわし』をくり出す	足や頭部の上がキラキラ光る(その場所をフリーランで駆け上がれる)

※1……背中の火山は「ファイア:0、サンダー:1.0、ウォータ:1.5、エアロ:1.0」、シッポは「ファイア:1.0、サンダー:0、ウォータ:0.7、エアロ:1.5」

※2……アーマーモード中は「──」　※3……バトルポータルでは「50%」　※4……バトルポータルでは「25%」



ダークキューブ

出現場所	HP	経験値
● サンフランソウキョウの中心街	1600	0

ダメージ倍率	
物理	1.0
ファイア	0.7
ブリザド	0.7
サンダー	0.7
ウォータ	0.7
エアロ	0.7
ダーク	0.2
無	1.0
連射	0.5

有効な状態異常	
フリーズ	×
帯電	×
スタン	×
ハニー	×

項目	値
リアクション耐久値	5
リベンジ発動値	──
アトラクション耐久値倍率	0.5
ダメージ基本上限	16

使う技

技名		属性	威力倍率	ガード	弾きLV
パンチ	突進	ダーク	2.0	△	2
	飛び散り	ダーク	2.0	△	──
		手のような形になって相手めがけて突っこみ、何かに当たるとキューブを飛び散らせる			
連続突き		ダーク	1ヒットごとに1.0	△	2
		10本の触手を周囲に伸ばした形になり、「赤く光る部分が触手の根元から先端まで進んだら、そこから赤いキューブを突き出す」という攻撃をくり返す			
スピンアタック	落下	ダーク	2.0	△	2
	突進	ダーク	1ヒットごとに1.5	△	2
		上空に浮かび、真下に赤い光を放って約5秒間相手を追いかけたあと落下する。その後、平べったい形になり、横回転して飛びまわりつつ、その途中で5回相手にぶつかりに行く			

特徴的な性質

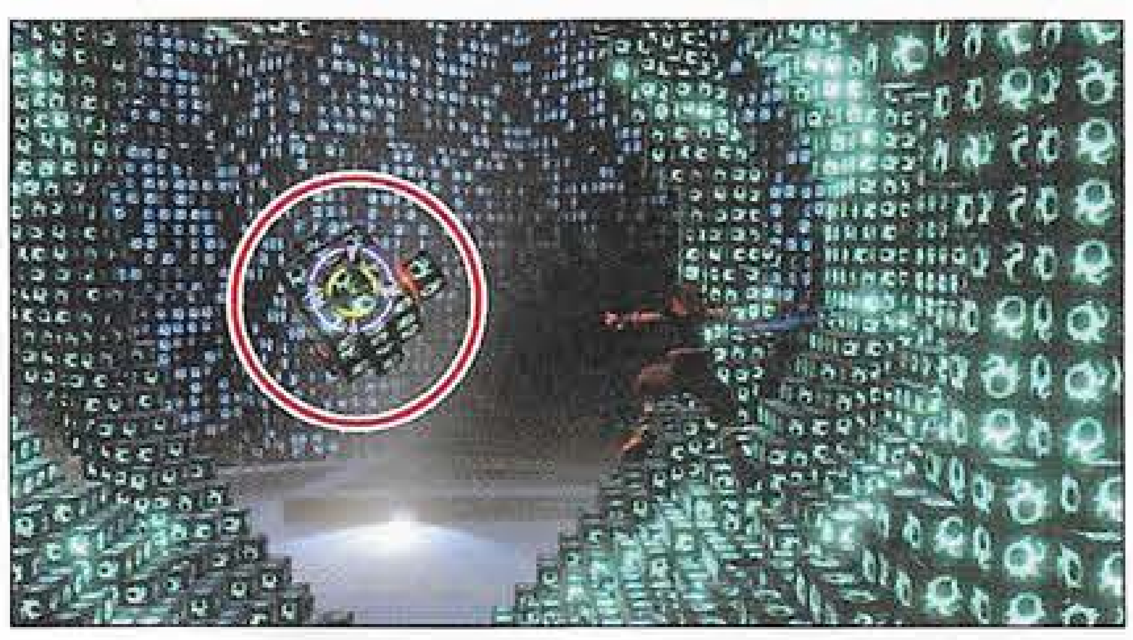
- 形を変えながら空中を浮遊し、特定の形になって全身を赤くしたときに攻撃をくり出す(『連続突き』は、一部分だけを赤くして、そこから攻撃をくり出す)
- 1回目のバトルでは全身が無敵で、約40秒間行動すると逃げ去る
- 2回目のバトルでは、特定のタイミングで出現させるコア以外は無敵

攻略アドバイス

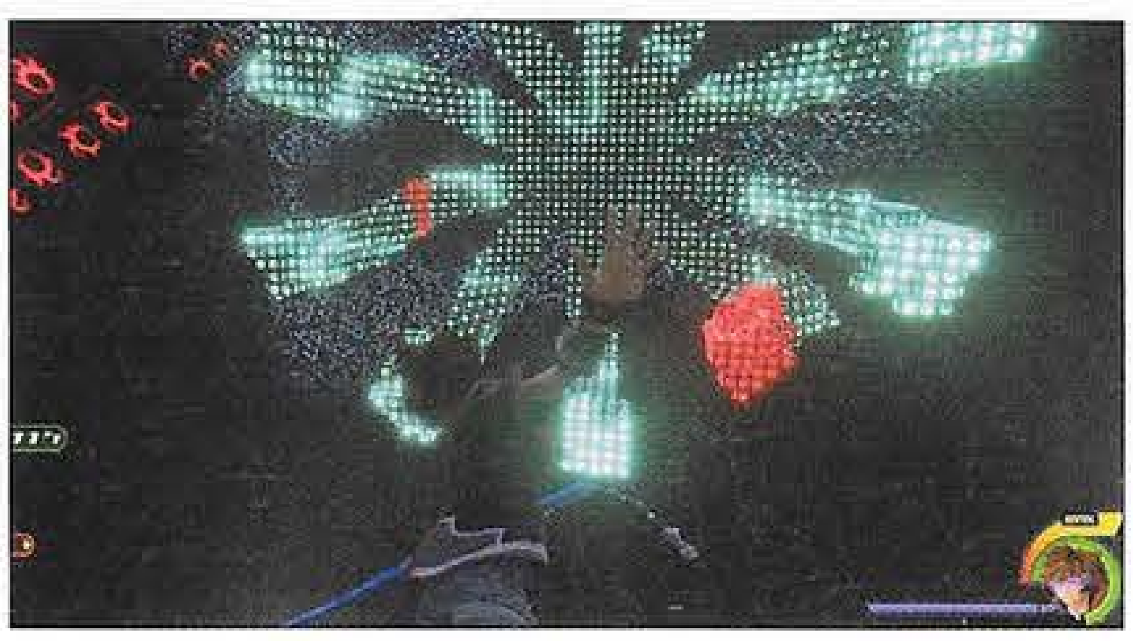
コアが出現したら全力で攻撃しよう

ダークキューブがくり出してくる攻撃はすべてダーク属性なので、あらかじめ防具でダーク耐性を上げておきたい。また、物理属性と無属性以外の攻撃は、敵に与えるダメージが小さくなってしまう。クリスタルスノウなどの「変形中に出せる技の多くが物理以外の属性を持つ武器」は、変形させずに使おう。

この敵とは2回戦うが、1回目はこちらの攻撃がまったく通用せず、時間経過でバトルが終わるまでガードや回避をつづけるしかない。2回目のバトルでは、ときどき出現するコアに攻撃を当てればダメージを与えることが可能。敵の攻撃を『リフレクトガード』で防ぐか『ドッジロール』などでかわし、コアが出現したときに全力で攻めよう。なお、攻撃をくり出すときのダークキューブは、全身か特定の部位を赤く光らせるので、その光を見ればガードや回避のタイミングを判断できる。



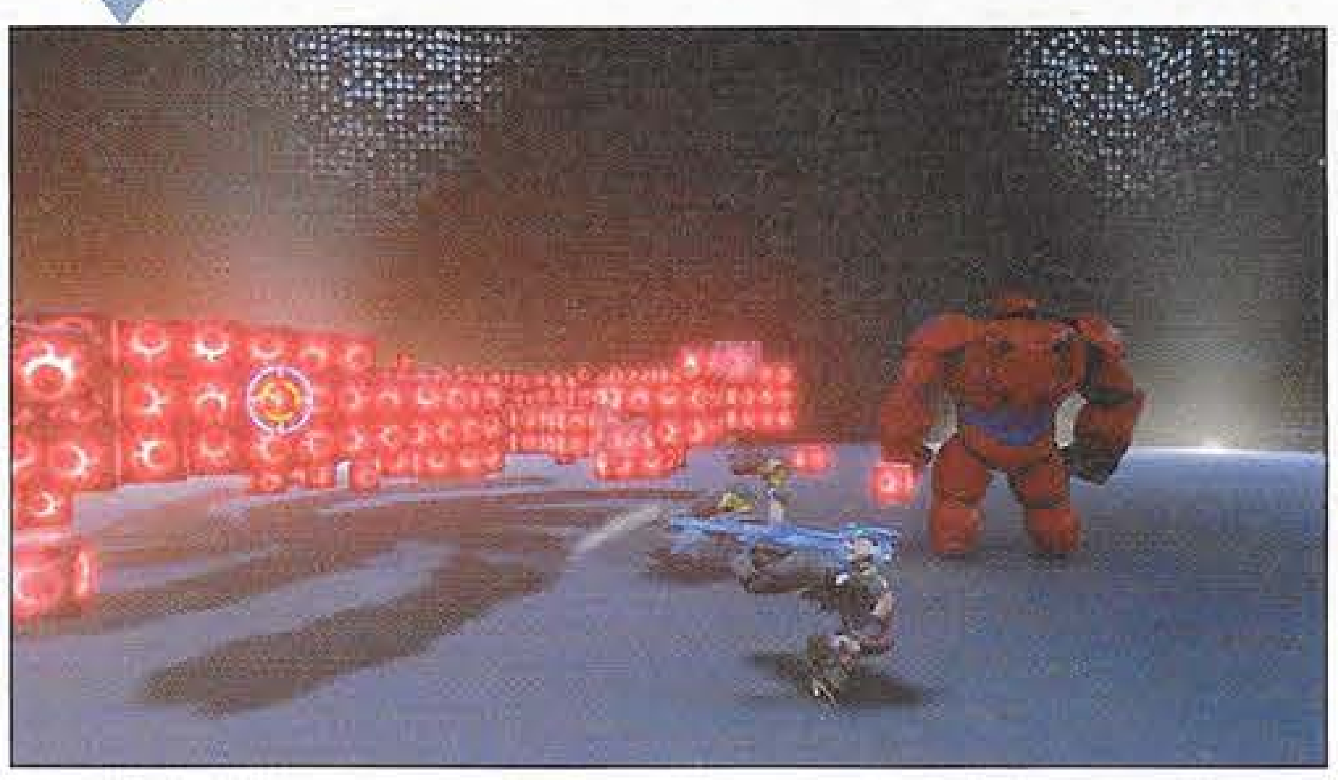
⬅コアの位置は、特殊なターゲットマーカーで示されるのが特徴。



➡『連続突き』では、赤く光る部分が先端まで進むと突きを放ってくる。



⬆『スピンアタック』でダークキューブが上空に浮いて赤い光を真下に放ちはじめたら、その光から離れることで落下攻撃をかわす。



⬆つぎに仕掛けてくる突進攻撃は、敵がこちらに飛んでくるタイミングでガードか回避を行なおう。



CHAPTER 8

ENEMY エネミー



ダークベイマックス

出現場所	HP	経験値
●サンフランソウキョウの中心街	2200	0

※後半戦開始時の残りHPは、前半戦終了時と同じ（後半戦でリトライした場合は1760）

ダメージ倍率		有効な状態異常	
物理	1.0	フリーズ	×
ファイア	1.0	帯電	×
ブリザド	1.0	スタン	×
サンダー	1.0	ハニー	×
ウォータ	1.0	リアクション耐久値	5
エアロ	1.0	リベンジ発動値	5
ダーク	1.0	アトラクション耐久値倍率	―
無	1.0	ダメージ基本上限	16
連射	0.5		

特徴的な性質

▼前半戦
- 一定のルートを飛行しながら、決まったタイミングで『Dキューブショット』『Dキューブマイン』『巨大ドリル』を使う
- HPが残り50%まで減るか約2分10秒が過ぎると、後半戦に移る

▼後半戦
- 近寄りつつ『3連撃』をくり出すか、離れて『Dキューブショット』や『ドリル』を使う（ある程度時間が過ぎると『Dキューブニードル』や『ブーストアタック』も使うようになる）。攻撃を何度かくり出したあとは、約5秒間何もせずに浮遊する
- 向いている方向へまっすぐ飛ぶときと、相手の周囲を飛びまわるときは、飛行中に『Dキューブマイン』を使う
- HPが残り30%まで減ると、「『ダークウィング』と『Dキューブマイン』を使用→『ブーストアタック』を3回使用→『Dキューブショット』と『Dキューブニードル』を交互に3回ずつ使用」の流れで行動する。以降も、約30秒が経過するたびにこの流れで行動する

攻略アドバイス

遠くから『ショット』を当てるのが基本

ダークベイマックスとのバトルは、敵を追って空中を飛びまわる前半戦と、宙に浮いたまま戦う後半戦に分かれている。ソラはベイマックスに乗っており（連携『インターセプトジェット』の特殊な状態／※1）、右下の表のコマンドを実行可能。『ケアスプレー』でHPを回復できるが、再使用に30秒かかる点には気をつけたい。

●前半戦の攻略法

『ショット』で弾を撃ちつづけることで、邪魔な赤いキューブを壊しながらダークベイマックスを攻撃し、黒いキューブは回避するか『アタック』で跳ね返そう。敵が4本の赤い光線をこちらに向けてきたときは、その場から離れれば、直後にくるドリルをかわせる。

●後半戦の攻略法

攻撃を『エアドッジ』でかわしつつ、遠くから『ショット』の弾を撃ちこむのが安全。敵が何もしてこないときは、近寄って『アタック』で攻撃してもいい。



⬅後半戦では、△ボタンでの攻撃が使用可能になったらそれも仕掛けよう。

使う技

技名	属性	威力倍率	ガード	弾きLV
Dキューブショット	ダーク	1ヒットごとに0.8	○	2
	相手を追って飛ぶ黒いキューブを放つ。このキューブは、相手の『アタック』か相手に跳ね返された黒いキューブに当たると跳ね返る			
Dキューブマイン	ダーク	1ヒットごとに0.2	△	―
	ゆっくり進む小さな赤いキューブを空中にバラまく。このキューブは、相手の攻撃が当たるかしばらく飛ぶと壊れる。前半戦では、キューブのあいだにレーザーが発生することもある（属性：ダーク、威力倍率：0.2）			
▼前半戦				
巨大ドリル	ダーク	1ヒットごとに0.4	△	―
	4本の赤い光線を相手のほうへ向け、その線に沿って大きなドリルを放つ			
▼後半戦				
ドリル	ダーク	0.3+0.5	△	―
	相手を追って飛ぶドリルを放つ			
3連撃	ダーク	1.0+1.0+1.5	△	―
	前進しつつ、右手で引っかき→裏拳→突きの連続攻撃をくり出す			
Dキューブニードル	ダーク	1ヒットごとに0.5	△	―
	ニードル型のキューブを真上へ大量に放ち、相手がいる方向へつぎつぎと降らせる			
ブーストアタック	ダーク	1.5	△	―
	右腕を前方に突き出した姿勢で、相手めがけて高速で飛んでいく			
ダークウィング	無	1.0	△	―
	背中の翼を巨大化させて周囲に衝撃波を放つ			

ベイマックスに乗っているときのコマンド

ボタン	コマンド名	内容
○	アタック	前半戦では、黒いキューブを跳ね返せる裏拳を放つ。後半戦では、○ボタン連打で最大4回の連続攻撃をくり出す
R2	ショット	R2ボタンを押しているあいだ、光の弾を連射する
□	エアドッジ	左スティックを入れている方向へすばやく移動する（※2）。動作開始から0.27秒間は無敵
×	ケアスプレー	ソラのHPを200回復する。使ってから30秒間は再使用できない
△	エリアルパンチ	後半戦で、敵に攻撃を当てるか黒いキューブを跳ね返して、コマンドメニューの上に表示されるゲージを満タンにすると使用可能。突進攻撃3回のあと、降下しつつ攻撃する

※1……連携『インターセプトジェット』（→P.112）とのおもなちがいは、「持続時間が無限」「『ケアスプレー』を使用できる」「『フィニッシュ』が『エリアルパンチ』に変わっていて使用条件も異なる（右上の表を参照）」といった点

※2……左スティックを入れていない場合は、前半戦では「画面中央を通って反対側へ抜ける方向」へ移動し、後半戦では正面へ移動する



アンチ・アクア

出現場所	HP	経験値
●闇の世界	1400	0

ダメージ倍率		
	物理	1.0
	ファイア	1.0
	ブリザド	0.5
	サンダー	1.0
	ウォータ	1.0
	エアロ	1.0
	ダーク	1.0
	無	1.0
	連射	0.4

有効な状態異常		
	フリーズ	×
	帯電	×
	スタン	×
	ハニー	×

項目	値
リアクション耐久値	0
リベンジ発動値	8
アトラクション耐久値倍率	0.5
ダメージ基本上限	24

使う技

技名	属性	威力倍率	ガード	弾きLV
スタイルチェンジ	無	1.0	△	—
	光を放って闇のオーラをまとう			
風車振り上げ	物理	1ヒットごとに0.5	(※3)	3
	直進しつつ、回転するキーブレードを振り上げる			
風車振り払い	物理	1ヒットごとに0.5	(※3)	3
	直進しつつ、回転するキーブレードを右へ振りまわす			
風車突進	物理	1ヒットごとに0.5	(※3)	3
	キーブレードを正面で回転させつつ直進する			
突進突き	物理	1.0	×	—
	キーブレードを前に向けた姿勢で直進する			
マジックショット	無	1.0	△	—
	キーブレードから魔法弾を放つ			
包囲マジックショット	物理	1ヒットごとに0.4	△	—
	7体の分身とともに相手を取り囲んで、いっせいに魔法弾を放つ			
ミラージュブリザガ	ブリザド	1ヒットごとに1.5	△	—
	氷の結晶を6個出現させる。出現した氷の結晶は、順に相手を追って飛んでいく			
ミラージュウィッシュ 回転攻撃	物理	1ヒットごとに1.0	△	—
ミラージュウィッシュ 弾	無	1ヒットごとに1.0	△	—
ミラージュウィッシュ 結晶	無	1ヒットごとに2.0	△	—
	2体の分身とともに相手を取り囲んで、回転攻撃をくり出しつつ頭上の結晶から弾を放つことを約5秒間つづけたあと、相手に近寄って頭上の結晶を破裂させる			

※3……通常は「○」、分身が使ったときは「△」

特徴的な性質

- 最初に『スタイルチェンジ』を使う
- ワープで移動しつつ、各種の攻撃をある程度決まった順番でくり出す。2体の分身とともに攻撃を仕掛けることもある
- 少し歩いてはワープするのを3回くり返すことがある。この動作は、多数の分身を出現させながら行なう場合があり、分身がすべて消えるまで本体がダメージを受けなかったら、直後に『包囲マジックショット』を使う
- リベンジ行動でワープして『突進突き』をくり出す
- ファイア属性の攻撃を受けると、蓄積しているリベンジ値の量が減る(減る量は、その攻撃のリベンジ値と同じ)

攻略アドバイス

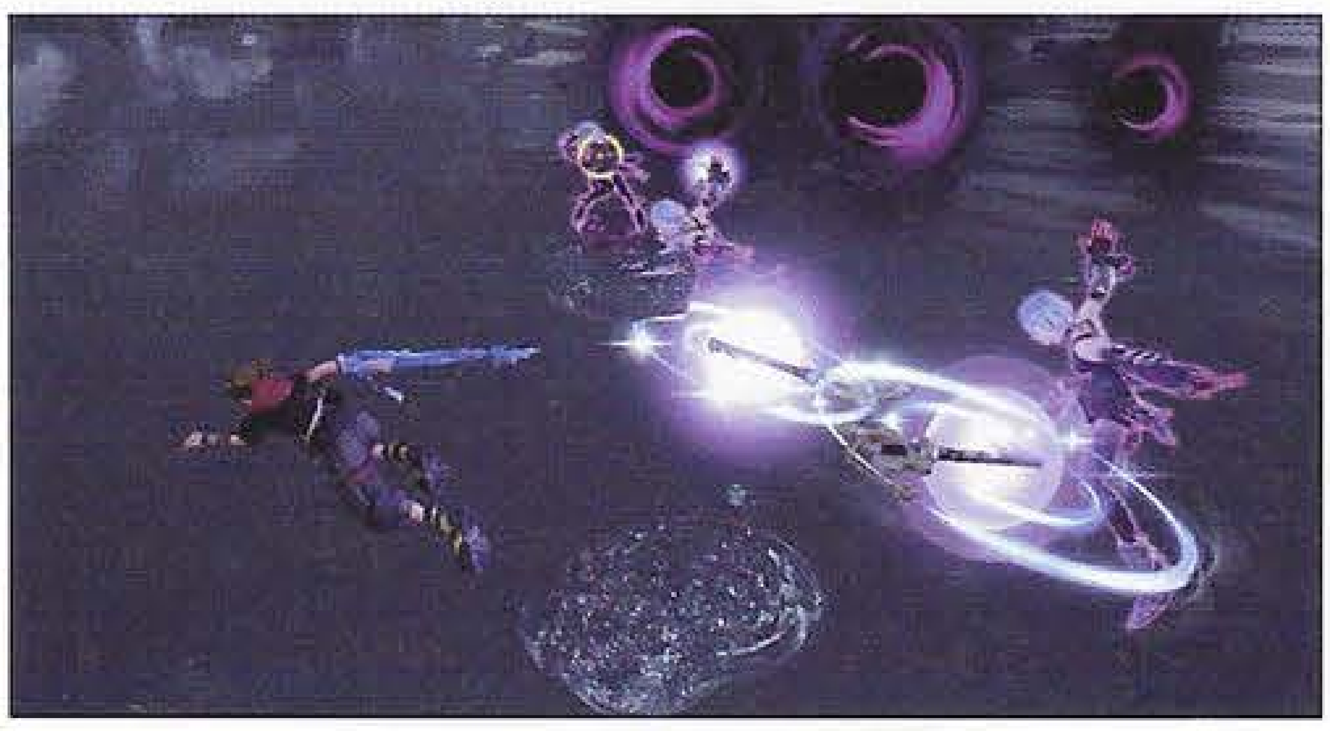
攻撃をかわしながらチャンスを待つ

ワープをくり返しつつ不意に攻撃を仕掛けてくるのがアンチ・アクアの特徴。ワープの音が聞こえたら、すばやく『ドッジロール』を行なって攻撃をかわそう。2体の分身とともにソラを取り囲んで攻撃を仕掛けてくる『ミラージュウィッシュ』は、右下の写真の方法で包囲を抜け出し、遠くへ離れるといい。

こちらの攻撃を当てるチャンスは、下記のふたつのタイミング。アンチ・アクアが多数の分身にまぎれて歩いている場合は、1体ずつ『たたかう』で攻撃すれば、たとえ分身に当たっても分身の数が減って本体を捜しやすくなる。ちなみに、HPが満タンなのは分身で、こちらが当てた攻撃に応じてHPが減っているのが本体だ。

アンチ・アクアに攻撃を当てるチャンス

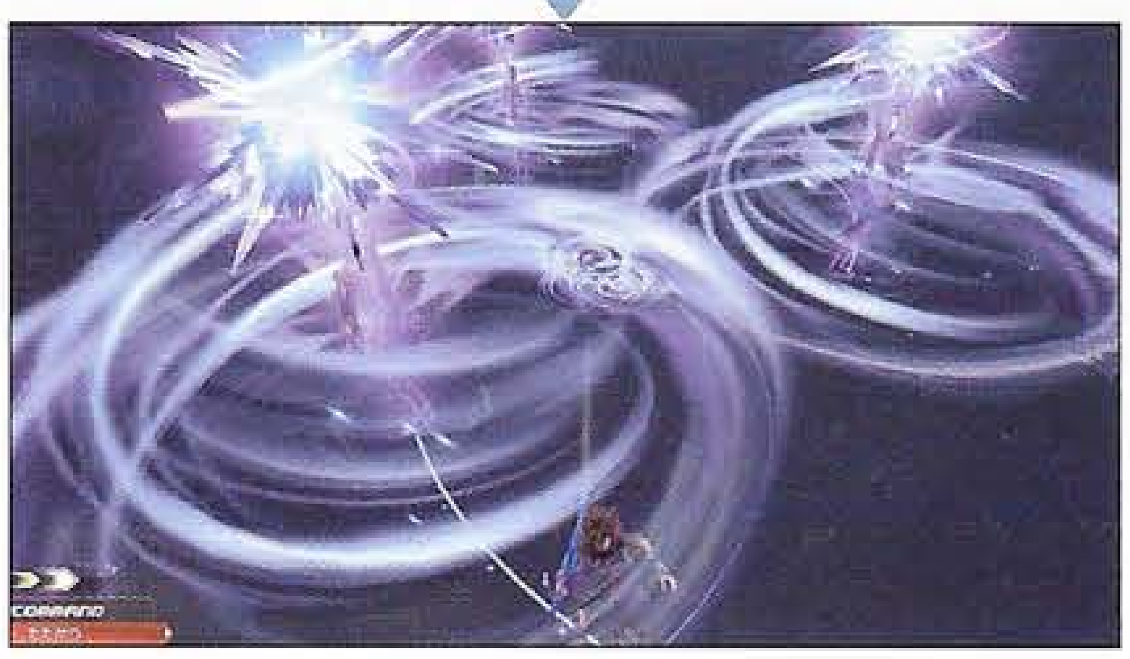
- 2体の分身と横並びになって攻撃を仕掛けてきた直後
- ひとりで(または多数の分身とともに)、少し歩いてはワープするのをくり返しているとき



⬆分身と並んで攻撃してきた敵は、動作の終わりぎわに少しスキを見せる。



⬅回転するアンチ・アクアに取り囲まれたら、回転が遅くなるまで待機。



⬅直後に近寄ってくるので、『ドッジロール』で包囲を抜け出そう。



ヴァニタス(1回目)

出現場所	HP	経験値
●旅立ちの地	2600	0

ダメージ倍率		
物理	1.0	
ファイア	1.0	
ブリザド	1.0	
サンダー	1.0	
ウォータ	1.0	
エアロ	1.0	
ダーク	1.0	
無	1.0	
連射	0.5	

有効な状態異常		
フリーズ	×	
帯電	×	
スタン	×	
ハニー	×	

項目	値
リアクション耐久値	(※1)
リベンジ発動値	6
アトラクション耐久値倍率	—
ダメージ基本上限	24

※1……通常は「0」、『連続斬り』で武器を振り上げるときは「5」

使う技

技名		属性	威力倍率	ガード	弾きLV
連続斬り	武器	物理	0.8+0.4	△	2
	衝撃波	物理	1.0	△	—
		振り下ろした武器を宙返りしつつ振り上げて、前方へ衝撃波を放つ			
ワープ斬り下ろし	武器	物理	1.0	△	2
	氷柱	ブリザド	0.5	△	2
		相手の頭上にワープして武器を振り下ろし、地面から氷柱を突き出す			
ダークファイガ	分裂前	ファイア	1.0	△	2
	分裂後	ファイア	1ヒットごとに0.3	△	—
		相手を追う火球を放つ。火球はある程度進むと5つに分裂し、高速で飛んでいく			
シャドウダイブ	武器	物理	0.5	△	2
	火球	ファイア	1ヒットごとに0.4	△	—
		地中にもぐって移動し、地上に飛び出しつつ武器を振りまわして周囲に火球を放つ			

特徴的な性質

- 相手が遠くにいるときは、「『ダークファイガ』や『シャドウダイブ』を使う」「『シャドウダイブ』を4回くり出す(4回目は『ワープ斬り下ろし』に変える場合もある)」「走って近寄る」「ある程度走ってから『ワープ斬り下ろし』か『シャドウダイブ』を使う」のいずれかの行動をすることが多い
- 相手が近くにいるときは、側転で相手の周囲をまわりつつ『連続斬り』や『ワープ斬り下ろし』を使うことが多い
- リベンジ行動で、バック転してから跳びのくか、残像を残しつつ『ワープ斬り下ろし』を使う
- 大半の攻撃動作中や、側転しているとき、バック転しているときは、基本的にひるまない
- 『シャドウダイブ』で地中にもぐっているあいだは無敵

攻略アドバイス

遠くへ離れて敵の行動に対処していく

旅立ちの地におけるヴァニタスとのバトルでは、アクアを操作して戦う。ヴァニタスの近くにいると、側転をまじえた多彩な動きに翻弄されてしまうので、遠くに離れて待ち、敵の行動に応じて下の表の方法で対処するといい。『たたかう』のコンボはヴァニタスがバック転するかワープするまで当てて、直後に『ホイールロール』などを使いながら遠くへ離れよう。なお、Ⓐボタンでフォームチェンジしたときは、『たたかう』のコンボからつづけて『フィニッシュ』を当てるのが効果的だ。

遠距離でのヴァニタスの行動への対処法

ヴァニタスの行動	対処法
『ダークファイガ』を使ってきた	『リフレク』で防ぐ
『シャドウダイブ』や『ワープ斬り下ろし』を使ってきた	攻撃動作が見えたら『リフレク』を使って防いだあと『バリアクラッカー』で反撃し(※2)、つづけて『たたかう』のコンボを当てる
走り寄ってきた	近寄られる前に『たたかう』のコンボを当てる。走りながら『シャドウダイブ』か『ワープ斬り下ろし』を仕掛けてきたときは、上の対処法に切りかえよう

※2……『シャドウダイブ』で地上に飛び出したヴァニタスがすぐさま地中にもぐり直した場合は、あと3回攻撃してくるので、それらの攻撃すべてに『リフレク』と『バリアクラッカー』を実行する



⬅攻撃動作中や側転中の敵を攻撃しても、ひるませられない場合が多い。



➡敵が寄ってきたら、これくらいの距離から『たたかう』で攻撃しよう。



⬅『シャドウダイブ』の動作の終了時に反撃すれば、敵は確実にひるむ。



リッチ

出現場所	HP	経験値
●終わりの世界	600	0

ダメージ倍率		
	物理	1.0
	ファイア	0.5
	ブリザド	(下表)
	サンダー	(下表)
	ウォータ	(下表)
	エアロ	0.5
	ダーク	0.5
	無	(下表)
	連射	0.5

有効な状態異常		
	フリーズ	×
	帯電	×
	スタン	×
	ハニー	×

項目	値
リアクション耐久値	0
リベンジ発動値	4
アトラクション耐久値倍率	0.8
ダメージ基本上限	24

使う技

技名	属性	威力倍率	ガード	弾きLV
残像スライド	ダーク	1ヒットごとに1.0	△	—
	残像をつぎつぎと残しつつ高速移動する。残像は約1.5秒後に爆発して消える			
6連ファイア	ファイア	1ヒットごとに0.5	△	—
	相手を追って飛ぶ火球を6回放つ【状態異常】バーン(100%／1秒)			
エアロラ	エアロ	1.5	△	—
	横回転して、相手の位置に風を起こす			
サンダーディスク	サンダー	1ヒットごとに1.0	△	—
	横回転しながら飛ぶ円形の雷を6つ放つ【状態異常】帯電(100%／10秒)			
クラウドマジック	—	—	×	—
	3つの雨雲を前方に飛ばす【状態異常】クラウド(100%／20秒)			
ファイアターン	ファイア	1ヒットごとに0.5	△	—
	頭上に放った6つの火球を相手めがけて飛ばす【状態異常】バーン(100%／1秒)			
ブリザガ	ブリザド	2.0	△	—
	杖を右に振って周囲に冷気を放つ【状態異常】フリーズ(100%／2.5秒)			
残像ウォータ 水球	ウォータ	1.5	△	—
残像ウォータ 爆発	ダーク	1.0	△	—
	残像を残しつつ高速移動する。残像は水球を放ったあとに爆発して消える			

特徴的な性質

- 戦う場所に応じて、ダメージ倍率、行動パターン、使う技の種類、呼び出すエネミーの種類などが変わる(下の表を参照)。ただし、「『残像スライド』などを使って相手から離れるように移動したあと、『6連ファイア』や『エアロラ』などをくり出したり、エネミーを呼び出したりする」という基本的な行動パターンは、どの場所でも共通
- HPがゼロになると別の場所へ逃走し、HPを満タンまで回復させる(サンフランソウキョウでHPがゼロになったときは力尽きる)
- リベンジ行動で『残像スライド』(アレンデールでは『ブリザガ』)を使う
- 『残像スライド』を短時間のうちに連続で使ったあとは、しばらくのあいだ、リベンジ行動以外では使わなくなる
- 『残像スライド』や『残像ウォータ』で移動しているときは無敵

攻略アドバイス

シュートフローをフルに活用

リッチとのバトルは、7つのワールドにまたがって進んでいく(→P.346)。敵の能力や行動は、戦う場所ごとに多少変化するが、逃げまわりながら魔法を放ってくる点はどこで戦う場合でも変わらない。オススメの戦法は、敵が何もしてこないときに、遠距離からシュートフローで攻撃するというもの。エバーアフターやナノギアを装備し、フォーカスリカバーなどを利用しつつロックオン最大時のシュートフローを2〜3回当てれば、あと少しダメージを与えるだけで倒せる。バトル中に現れるほかの敵は、『サンダガ』などでまとめて片づけよう。

戦う場所ごとのリッチの変化

※「基本3種」は「残像スライド、6連ファイア、エアロラ」を指す

戦う場所	ダメージ倍率(共通のもの以外) ブリザド	サンダー	ウォータ	無	使う技	リッチが呼び出すエネミー 名前	呼び出すタイミング	備考
オリンポスの天界／天の頂	1.0	1.0	1.0	0.7	基本3種	(呼び出さない)		—
トイボックスのギャラクシー トイズ／ホール：1F	1.0	0.5	1.0	0.7	基本3種、サンダーディスク	マリオネット	バトル開始直後	—
キングダム・オブ・コロナの森／沼	1.0	1.0	0.5	0.7	基本3種、クラウドマジック	フーカバー	バトル開始直後	リッチが呼び出す以外にも、マップ内にフーカバーがいる
モンストロスポリスのモンスターズ・インク／ロビー&オフィス	1.0	1.0	1.0	0.7	基本3種、ファイアターン	ラージボディ	HPが残り50%	ラージボディの出現中は、リッチが消えていなくなる
アレンデールの氷の迷宮／中層	0.5	1.0	1.0	0.7	基本3種、ブリザガ	ウィンターフォーン	バトル開始直後、HPが残り50%	地面から柱が突き出てくる(→P.293)
ザ・カリビアンのカリブ海／北海域(船の甲板)	1.0	1.0	0.5	1.0	基本3種、残像ウォータ	ヴェイパーフライ	HPが残り80%	—
サンフランソウキョウの中心街／中央エリア	0.5	0.5	0.5	0.7	すべて	ネオシャドウ	HPが残り90%、HPが残り70%	ときどき、リッチが各種の攻撃を最大6回連続でくり出す



ダーク・リク

出現場所	HP	経験値
●キーブレード墓場の断絶の迷宮／乖離の別れ道	1800	0

ダメージ倍率		
	物理	1.0
	ファイア	1.0
	ブリザド	1.0
	サンダー	1.0
	ウォータ	1.0
	エアロ	1.0
	ダーク	0.2
	無	1.0
	連射	0.5

有効な状態異常		
	フリーズ	×
	帯電	×
	スタン	×
	ハニー	×

リアクション耐久値	0
リベンジ発動値	6.5
アトラクション耐久値倍率	0.5
ダメージ基本上限	24

使う技

技名		属性	威力倍率	ガード	弾きLV
連続攻撃	武器	物理	0.5+0.5+1.0	△	―
	衝撃波	ダーク	1ヒットごとに0.8	△	―
		横振り→突き(または突き→横振り)のあとに武器を振り下ろし、地面を進む衝撃波を左右斜め前方に放つ			
ダッシュ振り	光輪	ダーク	0.5	△	―
	武器	物理	1.0	△	3
		正面に光輪を放ったあと、すばやく前進しつつ武器を右に振る			
ダークバイト		ダーク	1.5	×	―
		地面を進む影を放つ。影は相手を約5秒間追ったあと、キバを突き出して攻撃する			
ダークマイン		ダーク	1ヒットごとに0.5	△	―
		自分の周囲に闇の結晶を2～5個出現させる。闇の結晶は、相手が近くにいるか、相手の攻撃が当たるか、約10秒が過ぎると爆発する			
ダークオーラ兜割り	急降下	物理	1ヒットごとに0.5	△	2
	衝撃波	物理	1ヒットごとに1.5	△	―
	雷	ダーク	1ヒットごとに1.0	×	―
		相手の頭上にワープして急降下攻撃を仕掛けつつ地面に衝撃波を放つことを5回くり返し、最後に相手の周辺につぎつぎと雷を落とす			

特徴的な性質

- 走りまわったりワープしたりしたあと、攻撃をくり出す。何度か攻撃したあとは、少しのあいだ歩きまわることが多い
- 『ダークバイト』を使うときは、かならずソラを狙う
- HPが残り50%まで減るか、シグバールが倒されると、『ダークオーラ兜割り』を使う(以降もときどき使う)
- リベンジ行動で、遠くへワープしたあと『ダークマイン』を使う(シグバールが倒される前は、『ダークバイト』を使うこともある)
- 攻撃動作中は基本的にひるまない

攻略アドバイス

攻撃をかわしながらスキをうかがおう

ダーク・リクは、シグバールやアンセム(→P.659)と一緒に現れるが、アンセムは約20秒でバトルから離脱する。そこで、最初のうちは敵の攻撃を『ドッジロール』や『グライド』でかわしつづけて、アンセムがいなくなったら、遠くから弾を撃ってくるシグバールを先に倒し、最後にダーク・リクと戦うのがオススメだ。なお、このバトルでは、リクが一緒に戦ってくれる。ダーク・リクに対しては、『グライド』で飛びまわって攻撃をかわしながら、スキを突いてアスレチックフローで近寄り、『たたかう』のコンボなどを仕掛けるといい。



←アンセムがいなくなるまでは、無理に攻めずに逃げまわるのが安全。



←敵が歩いているところかリクの攻撃でひるんだところを狙おう。

コラムポータル　断絶の迷宮でのバトルは途中で仕切り直しがある

キーブレード墓場の断絶の迷宮では、「ソラが仲間と協力してボス敵のパーティと戦う」というバトルが5ヵ所で起こる。これらのバトルでは、いずれかの敵が離脱したり倒されたりするたびにイベントシーンが入って、戦いが仕切り直されるのだ。敵味方が受けていたダメージなどは、仕切り直し後に引き継がれる(戦闘不能状態だった仲間は復活してHPが25%回復する)。なお、仕切り直し後に負けてリトライした場合、バトルは仕切り直したところから再開されるが、敵味方のHPやMPは完全に回復するので、倒した敵以外に与えていたダメージはリセットされてしまう。



シグバール

出現場所	HP	経験値
●キーブレード墓場の断絶の迷宮／乖離の別れ道	1600	0

ダメージ倍率	
物理	1.0
ファイア	0.7
ブリザド	0.7
サンダー	0.7
ウォータ	0.7
エアロ	0.7
ダーク	0.7
無	0.7
連射	0.5

有効な状態異常	
フリーズ	×
帯電	×
スタン	×
ハニー	×

リアクション耐久値	0
リベンジ発動値	7
アトラクション耐久値倍率	0.5
ダメージ基本上限	24

特徴的な性質

- ワープで移動し、地上に立っているか空中で逆さまに浮いている状態から攻撃をくり出す。攻撃後は、しばらく歩くことが多い
- 『ショット』を使うときは、相手のほうを向かずに弾を撃ったり、銃を持つ腕を相手の近くにワープさせて弾を撃ったりすることがある
- 『ショット』と『クラスターショット』を何度か使うと(合計3回の場合が多い)、遠くに離れて銃に弾をこめる動作を行なう
- HPが残り50%まで減るか、ダーク・リクが倒されると、『アローレイン』を使う(以降もときどき使う)
- リベンジ行動で遠くへワープする(ワープ直後に『クラスターショット』を使うこともある)
- 攻撃動作中は基本的にひるまない

使う技

技名		属性	威力倍率	ガード	弾きLV
ショット		無	1ヒットごとに0.5	○	1
		相手を追って飛ぶ弾を連射する			
クラスターショット	弾	無	1ヒットごとに0.5	△	1
	爆発	無	1ヒットごとに0.5	△	—
		銃に光を集めて、大きな弾をせまい範囲にバラまくように撃つ。弾は地面に当たるとその場に残り、相手が触れるか、相手の攻撃が当たるか、約10秒が過ぎると爆発する			
アローレイン	衝撃波	—	—	×	—
	光の矢	無	2.0	×	—
	矢の雨	無	1ヒットごとに0.5	△	—
		ワープ後に銃を弓に変形させて、広範囲に衝撃波を放ちながら大きな矢を真上に射る。矢は上空で光って、矢の雨を降らせる(矢の雨が降る位置は、最初は真下だが、少しずつ周囲に広がっていく)			

攻略アドバイス

アスレチックフローを駆使してガンガン攻めろ

シグバールは、遠くから弾を撃つことによって、一緒に戦うダーク・リクたちを援護する。放っておくとやっかいなので、アンセムがいなくなったあとは優先して倒そう。アスレチックフローを利用して近寄り、すかさず『たたかう』などで攻撃するのが効果的だ。攻撃するときにシグバールをロックオンしておけば、たとえワープで逃げられても、すぐに見つけることができる。

●『アローレイン』への対処法

シグバールが広場の中央へワープすると、『アローレイン』を使って矢の雨を降らせてくる。この矢の雨は、引きつけて『リフレクトガード』で防ぐか『ドッジロール』などを使ってすり抜けるといいが、矢の雨が降っているあいだも敵が別の行動をとる点には注意。矢の雨の向こう側にいずれかの敵がいる場合は、その敵にアスレチックフローで近寄るという方法でかわすのも手だ。



⬆遠くにいるシグバールのほうを向いて R1 ボタンを押しつづけ、シュートロックのマーカーに収めたら、◎ボタンでアスレチックフローを発動。



⬆『アローレイン』を使われたあとは、『ショット』の弾を跳ね返して当ててもシグバールがひるまなくなる。



⬆接近したあとは、◎ボタン連打で攻撃しよう。密着しているかぎり、弾を撃たれても当たらないことが多い。



ルクソード

出現場所	HP	経験値
●キーブレード墓場の断絶の迷宮／乖離の別れ道	400	0

ダメージ倍率	通常時	ぐったりしているとき
物理	0.05	1.5
ファイア	0.05	1.5
ブリザド	0.05	1.5
サンダー	0.05	1.5
ウォータ	0.05	1.5
エアロ	0.05	1.5
ダーク	0.05	1.5
無	0.05	1.5
連射	0.05	1.0

	通常時	ぐったりしているとき
有効な状態異常：フリーズ	×	×
有効な状態異常：帯電	×	×
有効な状態異常：スタン	×	×
有効な状態異常：ハニー	×	×
リアクション耐久値	0	0
リベンジ発動値	7	―
アトラクション耐久値倍率	―	―
ダメージ基本上限	24	24

使う技

技名	属性	威力倍率	ガード	弾きLV
スケアカード	物理	1ヒットごとに0.25	△	―
	相手の周囲にカードを4枚出現させてぶつける			
爆弾カード	物理	0.1	△	―
	ハズレのカードが爆発する			

特徴的な性質

- ワープするかゆっくり歩いて移動したあと『スケアカード』を使い、約30秒後に、「自分が隠れたカードをソラに見つけさせるゲーム」をはじめる（ゲーム中の行動は下の図を参照）

攻略アドバイス

ルクソードが隠れているカードを見つけよう

ルクソードたちとのバトルでは、右記のように、途中で相手のゲームに挑むことになる。ルクソードに与えたダメージはその時点で回復されてしまうので、ゲームに挑むまでは、王様とふたりでほかの敵を攻撃しよう。

ルクソードのゲームに勝利するためには、彼が隠れている「当たりのカード」を見つけて攻撃することをくり返し（下の図を参照）、ルクソードのHPをゼロまで減らせばいい。ゲーム中はラクシーヌとマールーシャにダメージを与えられないが、こちらの攻撃を当てると彼らは約8秒間姿を消すので、ゲームに集中しやすくなる。

ルクソードたちとのバトルの流れ

王様と一緒にルクソード、ラクシーヌ、マールーシャと戦う

↓ 約30秒が過ぎた

ソラひとりでルクソードのゲームに挑む

↓ ルクソードを倒した

王様と一緒にラクシーヌ、マールーシャと戦う

※壁ぎわにいるゼムナスは無敵のまま何もせず、約30秒後にいなくなる

ルクソードのゲームを攻略する流れ

1 当たりのカードを攻撃

【ルクソードの行動】円形に並べた15枚のカードのどれかに隠れる。
【攻略法】15枚のカードのうち14枚は「ハズレ」で、攻撃を当てると消えるか爆発する（上下に動いているカードが、爆発するハズレ）。ルクソードが隠れている「当たり」は、表側の絵柄が右の写真のようにハズレとちがううえ、グラグラ揺れているので、それを目印に見つけて攻撃しよう。『サンダガ』などの範囲攻撃で複数のカードを攻撃してもかまわない。



ハズレのカード



当たりのカード

ソラが当たりのカードを攻撃した → 2へ

当たりのカードを攻撃できないまま約13秒が過ぎた → 3へ

2 現れたルクソードを攻撃

【ルクソードの行動】ぐったりしたまま何もしない。
【攻略法】ルクソードが現れて、ラクシーヌとマールーシャが一時的に消える。ルクソードを『たたかう』などでひたすら攻撃しよう。

ルクソードのHPを最大値の30%ぶん減らすか約15秒が過ぎた → 3へ

3 ルクソードが隠れるまで攻める

【ルクソードの行動】並べたカードを回転させはじめる（カードに隠れていた場合は、姿を現して実行する）。その前に『スケアカード』を使うこともある。
【攻略法】敵の攻撃を『ドッジロール』などでかわしながら、ルクソードに『たたかう』などを当てて少しでもダメージを与えておきたい。

→ 1へ



ラクシーヌ

出現場所	HP	経験値
●キーブレード墓場の断絶の迷宮／乖離の別れ道	1600	0

ダメージ倍率	
物理	1.0
ファイア	0.5
ブリザド	0.5
サンダー	0
ウォータ	0.5
エアロ	0.5
ダーク	0.5
無	1.0
連射	0.5

有効な状態異常	
フリーズ	×
帯電	×
スタン	×
ハニー	×

リアクション耐久値	0
リベンジ発動値	6.5
アトラクション耐久値倍率	0.5
ダメージ基本上限	24

使う技

技名		属性	威力倍率	ガード	弾きLV
天雷	腕	物理	0.5	×	2
	落雷	サンダー	1ヒットごとに0.8	×	―
	前方に跳ねて落下しつつ腕を振り下ろし、周囲に雷を落とす				
迅雷	武器振り	物理	0.2×4回	△	2
	武器投げ	物理	1ヒットごとに0.1	△	2
	放電中	サンダー	1ヒットごとに0.2	△	―
	放電終了時	サンダー	0.8	△	3
	前進しながらナイフを4回振り、後方に跳ねる。さらに、4回目の攻撃がヒットするかガードされたら、空中から8本のナイフを地面に投げて放電させる				
雷獅子	雷球	物理	1ヒットごとに0.5	△	2
	武器振り	物理	0.5	△	2
	落雷	サンダー	1ヒットごとに1.5	×	―
	全身に電気を帯びて、「雷球に変化してジグザグ飛行しつつ突進→もとの姿にもどってナイフを2回振る」という攻撃を4～5回くり返したあと、ジグザグ飛行しつつの突進をもう1回行なって、最後に雷をあちこちに落とす				

特徴的な性質

- ワープしたり側転したりしたあと、相手に走り寄って『天雷』を使う（ルクソードが倒されたあとは、かわりに『迅雷』を使うこともある）。攻撃後はバック転をすることが多い
- ルクソードが倒されると、数秒行動したあとに、マールーシャ（→P.654）の『ファントムブリッツ』に合わせて『雷獅子』を使う（以降もときどき同じことをする）
- マールーシャが倒されると、数秒行動したあとに『雷獅子』を使う（以降もときどき使う）。また、攻撃を3回まで連続でくり出すようになる
- リベンジ行動で遠くへワープする
- 攻撃動作中は基本的にひるまない

攻略アドバイス

『天雷』などの終わりぎわのスキを突く

ラクシーヌは、ガードできない攻撃の『天雷』を多用してくる。そのせいで、うかつに『リフレクトガード』を使えないので、ルクソードを倒したあとの王様とふたりで戦う場面では、マールーシャよりも先にラクシーヌを倒したい。『ドッジロール』などで攻撃をかわしたあと、すぐさま近寄って、ワープされるまで『たたかう』などでダメージを与えるのが有効だ。

●『雷獅子』への対処法

高速で飛びまわりながら攻撃してくる『雷獅子』は、『ダブルフライト』で高く跳んで『グライド』で飛びつづけたあと、広場のあちこちに落ちる雷をかわせば、無傷でやりすごすことが可能。このかわしかたは、マールーシャの『ファントムブリッツ』と同時に『雷獅子』を仕掛けられたときにも、そのまま通用する。



⬅ラクシーヌが近寄ってきたら、攻撃を『ドッジロール』などでかわす。



⬆その後、すぐに『ドッジロール』などを行ないつつ近寄れば、ラクシーヌが攻撃動作を終えてバック転をするところに、こちらの攻撃を当てられる。



⬆『雷獅子』で最後に落ちる雷は、『グライド』でただ飛びつづけているだけでは当たってしまう恐れがある。雷が落ちる場所に映る光をよく見て回避しよう。



マールーシャ

出現場所	HP	経験値
●キーブレード墓場の断絶の迷宮／乖離の別れ道	1800	0

ダメージ倍率	
物理	1.0
ファイア	0.5
ブリザド	0.5
サンダー	0.5
ウォータ	0.5
エアロ	0.5
ダーク	0.5
無	1.0
連射	0.5

有効な状態異常	
フリーズ	×
帯電	×
スタン	×
ハニー	×

リアクション耐久値	0
リベンジ発動値	6.5
アトラクション耐久値倍率	0.5
ダメージ基本上限	24

使う技

技名		属性	威力倍率	ガード	弾きLV
ワープ斬り		物理	1ヒットごとに0.7	△	2
	相手の近くにワープして大鎌を振ることを1～5回くり返す				
竜巻斬り	武器回転	物理	1ヒットごとに0.1	△	2
	振りまわし	物理	1ヒットごとに0.3	△	2
	最後の一撃	物理	1.2	△	3
	地面に闇を広げ、頭上で大鎌を回転させて相手を引き寄せたあと、身体をスピンさせつつ大鎌を振りまわす（振りまわす攻撃の最後の一撃のみ、少し身構えてから大鎌を振る）				
ファントムブリッツ	武器	物理	1ヒットごとに0.8	△	2
	地割れ	物理	3.0	×	―
	投げた大鎌を飛びまわらせて相手を5回ほど攻撃したあと、地割れを起こして光を噴出させる。大鎌が飛んでいるあいだは姿を消すが、途中で一瞬現れて大鎌を投げ直すこともある				

特徴的な性質

- ワープしたりゆっくり歩いたりしたあと、『ワープ斬り』をくり出す（ルクソード（→P.652）が倒されたあとは、ワープ後に『竜巻斬り』を使うこともある）
- ルクソードが倒されると、数秒行動したあとに、ラクシーヌ（→P.653）の『雷獅子』に合わせて『ファントムブリッツ』を使う（以降もときどき同じことをする）
- ラクシーヌが倒されると、直後に『ファントムブリッツ』を使う（以降もときどき使う）。また、攻撃を3回まで連続でくり出すようになる
- 相手に近寄られると、遠くへワープすることがある
- リベンジ行動で遠くへワープする
- 攻撃動作中は基本的にひるまない

攻略アドバイス

高い位置を飛んで『ワープ斬り』を誘おう

ワープを多用するマールーシャには、こちらの攻撃を当てづらい。同時に現れるルクソードとラクシーヌを倒してから、マールーシャとの戦いに集中しよう。マールーシャに対しては、『グライド』で上空を飛びながら相手の行動を観察し、右の表のような方法でダメージを与えるのがオススメ。観察しているときにマールーシャがワープした場合は、『ワープ斬り』に備えて『リフレクトガード』を行ない、ガードが間に合わずに攻撃を受けたら『ブローカウンター』で反撃するといい。高い位置を飛んでいれば、ほかの攻撃を受けないというメリットもある。



←なるべく高い位置を飛びつつ、敵がワープして斬ってくるのを待つ。



←『ワープ斬り』をガードしたら、『リベンジダイブ』で反撃しよう。

マールーシャにダメージを与えるおもな方法

方法	注意点
王様がマールーシャをひるませたところを攻撃する	王様とマールーシャの動きをよく見ておく必要がある
マールーシャがゆっくり歩いているところを攻撃する	ワープで逃げられることがある
『ワープ斬り』をガードして『リベンジダイブ』などで反撃し、それがマールーシャに当たってひるませたら『たたかう』などで攻撃する	反撃した時点で、マールーシャがすでに『ワープ斬り』の動作を終えていた場合は、こちらの攻撃が空振りする



↑『ファントムブリッツ』の最後の地割れは、攻撃が地面全体に広がるが、上空を飛んでいれば当たらない。



ヴァニタス（2回目）

出現場所	HP	経験値
●キーブレード墓場の断絶の迷宮／孤立の回廊	2600	0

ダメージ倍率	
物理	1.0
ファイア	1.0
ブリザド	1.0
サンダー	1.0
ウォータ	1.0
エアロ	1.0
ダーク	1.0
無	1.0
連射	0.5

有効な状態異常	
フリーズ	×
帯電	×
スタン	×
ハニー	×

項目	値
リアクション耐久値	（※1）
リベンジ発動値	6.5
アトラクション耐久値倍率	0.5
ダメージ基本上限	24

※1……通常は「0」、『連続斬り』で武器を振り上げるときは「5」

使う技

技名		属性	威力倍率	ガード	弾きLV
連続斬り	武器	物理	0.8+0.4	△	2
	衝撃波	物理	1.0	△	—
	武器を振り下ろしたあと後方宙返りしつつ振り上げて、前方へ衝撃波を放つ				
ワープ斬り下ろし	武器	物理	1.0	△	2
	氷柱	ブリザド	0.5	△	3
	相手の頭上にワープして武器を振り下ろし、地面から氷柱を突き出す				
ダークファイガ	分裂前	ファイア	1.0	△	2
	分裂後	ファイア	1ヒットごとに0.3	△	—
	相手を追う火球を放つ。火球はある程度進むと5つに分裂し、高速で飛んでいく				
シャドウダイブ	武器	物理	0.25	△	2
	火球	ファイア	1ヒットごとに0.3	△	—
	地中にもぐって移動し、地上へ飛び出しつつ武器を振りまわして周囲に火球を放つ				
キーブレードライド	氷の弾	ブリザド	1ヒットごとに0.3	○	2
	突進	物理	1ヒットごとに1.0	△	—
	飛ばす束	物理	1ヒットごとに1.2	△	2
	キーブレードの束に乗って飛びまわり、「相手を追って飛ぶ氷の弾を連射→相手めがけて3回ほど突進→キーブレードの束を自分の周囲で回転させてから相手めがけて10回飛ばす」という流れで攻撃する				

特徴的な性質

- 基本的な行動は、1回目のバトルのとき（→P.648）とほぼ同じ（『シャドウダイブ』の連発は行なわない）
- HPが残り20%まで減るか、テラ＝ゼアノートが倒されると、『キーブレードライド』を使う（以降もときどき使う）。この攻撃のあとは、つづけて『ワープ斬り下ろし』をくり出す
- テラ＝ゼアノート（→P.656）がソラを狙っているときは、ヴェントゥスかアクアを狙う（ヴェントゥスを狙うことが多い）。ただし、そのときでも、ソラがテラ＝ゼアノートを攻撃していると、ソラに対して『ワープ斬り下ろし』と『連続斬り』を使うことがある

攻略アドバイス

空中でヴァニタスを攻撃するのが有効

ヴァニタスとテラ＝ゼアノートは、一方がソラに攻撃されていると、もう一方がソラを攻撃して邪魔しようとするが、そのときにテラ＝ゼアノートが使う技は高い位置に届かない。そこで、ヴァニタスを空中に吹き飛ばしながら攻撃するという方法で、邪魔されないようにダメージを与えていき、ヴァニタスから先に倒すといい。ヴァニタスの行動は1回目のバトル（→P.648）とほぼ同じなので、走り寄ってきたり『シャドウダイブ』で飛び出したりしたところを攻撃すればOK。一緒に戦ってくれるヴェントゥスやアクアがヴァニタスをひるませたときも、近寄って『たたかう』などを当てられる。

●『キーブレードライド』への対処法

ヴァニタスはバトルの途中で、キーブレードの束に乗って攻撃する『キーブレードライド』を使う。最初に飛ばしてくる氷の弾は『リフレクトガード』などで防ぎ、以降の攻撃は『ドッジロール』でかわすのがラクだ。



⬆地上でヴァニタスに『たたかう』を当てたときは、コンボの途中で⊗ボタンを押して『スパイラルアッパー』で打ち上げ、つづけて空中でダメージを与えよう。



⬅『ワープ斬り下ろし』は前回のバトルとちがってリスクドッジが可能。



➡『キーブレードライド』で飛ぶ敵にシュートフローを使ってもいい。



テラ=ゼアノート

出現場所	HP	経験値
●キーブレード墓場の断絶の迷宮／孤立の回廊	2600	0

ダメージ倍率	
物理	1.0
ファイア	1.0
ブリザド	1.0
サンダー	1.0
ウォータ	1.0
エアロ	1.0
ダーク	1.0
無	1.0
連射	0.5

有効な状態異常	
フリーズ	×
帯電	×
スタン	×
ハニー	×

リアクション耐久値	(※1)
リベンジ発動値	6.5
アトラクション耐久値倍率	0.5
ダメージ基本上限	24

※1……通常は「0」、『ソロアルカナム』の動作中は「5」

使う技

技名		属性	威力倍率	ガード	弾きLV
ソロアルカナム		物理	1.0+0.2+0.2+0.4+0.2+0.4+0.6	(※2)	(※2)
		攻撃を7回連続でくり出す。4回目の攻撃が空振りすると、そこで動作を中断する			
ソニックインパクト		物理	1ヒットごとに1.0	△	──
		高速のタックルを1〜2回くり出す			
ダークボレー		ダーク	1ヒットごとに0.5	(※3)	2
		相手を追って飛ぶ闇の弾を連射する。正面に撃つ場合と、横回転しながらバラまくように撃つ場合がある			
エリアルコンボ		物理	0.4+0.4+1.1	△	2
		相手の近くに怪物を出現させる。怪物はなぐりかかったあと両手を振り上げ、直後にワープして地中から真上へ飛び出す(なぐる攻撃が空振りしたときは、振り上げる攻撃を省略してすぐに地中から飛び出す場合もある)			
スレッジハンマー	拳	ダーク	1.0	△	2
	闇の結晶	物理	1.6	△	──
		自分の背後に怪物を出現させる。怪物は1秒ほど身構えたあと、拳で地面をたたいて闇の結晶をその場から突き出させる			
ダークラッシュ	闇の雷	ダーク	1ヒットごとに0.4	×	──
	なぐり	物理	1ヒットごとに1.0	△	2
	闇の柱	ダーク	2.5	×	──
		怪物を出現させて自分は姿を消し、相手を引き寄せながら、「周囲に闇の雷をつぎつぎと発生させ、怪物に合計7回なぐらせたあと闇の柱を立てさせる」という攻撃をくり出す			

※2……6回目の攻撃は「ガード：▲、弾きLV：3」、それ以外は「ガード：△、弾きLV：2」
※3……「○」だが、正面から飛んできた弾をガードしようとしても背中に当たることがある

特徴的な性質

- 少しのあいだ立ち止まったあと、攻撃をくり出す。攻撃の前に、ワープしたり相手に走り寄ったりすることもある
- HPが残り50%まで減ると、『エリアルコンボ』と『スレッジハンマー』を使うようになるほか、ワープを多用しはじめる
- HPが残り20%まで減るか、ヴァニタス(→P.655)が倒されると、『ダークラッシュ』を使う(以降もときどき使う)
- リベンジ行動で、遠くへワープするか『ソロアルカナム』を使う
- ヴァニタスがソラを狙っているときは、ヴェントゥスかアクアを狙う。ただし、そのときでも、ソラがヴァニタスを攻撃していると、ワープでソラに近寄って『ソロアルカナム』を使うことがある
- 『ソロアルカナム』以外の攻撃の動作中は、基本的にひるまない

攻略アドバイス

仲間の攻撃でひるんだときが狙い目

テラ=ゼアノートは、攻撃を積極的にくり出してくるやっかいな敵。同時に現れるヴァニタスを倒してから戦ったほうが無難だろう。ヴェントゥスやアクアの攻撃でテラ=ゼアノートがひるんだときが攻めるチャンスなので、アスレチックフローですばやく近寄り、『たたかう』などを当てていきたい。敵の近くで『ソロアルカナム』をガードし、『リベンジダイブ』などで反撃してひるませたところを『たたかう』で攻撃するのも有効。



⬅敵の攻撃は、『ドッジロール』や『グライド』などでかわすといい。



➡『ソロアルカナム』をガードしたら、すぐに◎ボタンで反撃しよう。



⬆『ダークラッシュ』中の怪物の攻撃は、敵の「砕け！」などのセリフに合わせて怪物の下を『ドッジロール』で2回くぐってかわす。最後の闇の柱は、セリフの終わりぎわに『ドッジロール』をすれば回避しやすい。



シオン

出現場所	HP	経験値
●キーブレード墓場の断絶の迷宮／孤立の回廊	1600	0

ダメージ倍率	
物理	1.0
ファイア	0.7
ブリザド	0.7
サンダー	0.7
ウォータ	0.7
エアロ	0.7
ダーク	0.7
無	0.7
連射	0.5

有効な状態異常	
フリーズ	×
帯電	×
スタン	×
ハニー	×

リアクション耐久値	0
リベンジ発動値	6.5
アトラクション耐久値倍率	0.5
ダメージ基本上限	24

特徴的な性質

- バトル開始直後にサイクス(→P.658)と同じ武器を持つが、途中でいったんキーブレードに持ちかえる。持っている武器に応じて、使う技が右の表のように変わる
- 武器をキーブレードに持ちかえた直後にソラが近くにいると、『バーサクコンボ』を使う
- 攻撃動作中は基本的にひるまない
- リベンジ行動で『バーサクコンボ』を使う
- バーサクゲージの青色のゲージが満タンになると、直後にぐったりして、無敵のまま何もしなくなる

使う技

技名	属性	威力倍率	ガード	弾きLV
▼サイクスと同じ武器を持っているとき				
バーサク振り下ろし	物理	2.0	△	2
	前方へ跳ねて武器を振り下ろし、周囲に衝撃波を発する			
バーサクなぎ払い	無	1ヒットごとに0.5	△	2
	武器を振りまわして衝撃波を起こしながら、相手の周囲をまわるように進む			
バーサク突進攻撃 武器	物理	1.5	△	2
バーサク突進攻撃 衝撃波	無	1ヒットごとに1.0	△	──
	武器を構えて突進しつつ左右に衝撃波を放つ			
▼キーブレードを持っているとき				
コンボ	物理	0.5+0.5+1.0	△	2
	キーブレードで「突き→縦振り→突進横振り」の順に攻撃をくり出す			
バーサクコンボ	物理	1.0+0.2×7回+0.5+2.5	△	2
	踏みこんでキーブレードを8回振ったあと振り上げ、空中にワープしてから武器をサイクスと同じのものに持ちかえて振り下ろす			
キーブレード投げ	物理	1.5	△	3
	キーブレードを前方へ投げつける			

攻略アドバイス

敵の攻撃に1分間耐えればいい

シオンはサイクスとともに敵として現れるが、画面左上にあるバーサクゲージの青色のゲージがたまったあとは味方になる。シオンにダメージを与える必要はないので、ゲージがたまるまでの約1分間は、『ドッジロール』などを利用して攻撃をかわしつづけよう。上空を『グライド』で飛びつづけることでかわす方法もあるが、サイクスがたまにこちらへ武器を投げつけてくるので注意。



⬆サイクスと同じ武器を持っているあいだは、オーラをまとって暴れまわる。その一方、キーブレードを持っているあいだの行動はおとなしめ。



⬅シオンは、ソラとカイリのうち近くにいるほうを狙う傾向がある。



⬆バトル開始から約1分が過ぎると、シオンはぐったりして動きが止まり、こちらの攻撃も当たらなくなる。



サイクス

出現場所	HP	経験値
●キーブレード墓場の断絶の迷宮／孤立の回廊	3400	0

ダメージ倍率	
物理	1.0
ファイア	0.7
ブリザド	0.7
サンダー	0.7
ウォータ	0.7
エアロ	0.7
ダーク	0.7
無	0.7
連射	0.5

有効な状態異常	
フリーズ	×
帯電	×
スタン	×
ハニー	×

リアクション耐久値	5
リベンジ発動値	6.5
アトラクション耐久値倍率	0.35
ダメージ基本上限	24

使う技

技名	部位	属性	威力倍率	ガード	弾きLV	説明
▼通常時						
バーサク		—	—	△	2	宙に浮かんで周囲に衝撃波を放つ
▼バーサク状態や青バーサク状態のとき						
連続攻撃		物理	0.5+0.5+1.0	△	2	武器を2回振り上げたあと振り下ろす
突進攻撃	突進	物理	0.5	△	2	まっすぐ突進したあと武器を横に振る
	武器	物理	2.0	△	3	
バーサク縦振り	武器	物理	1ヒットごとに1.0	△	2	武器を振り下ろして衝撃波を起こす攻撃を3回くり出す
	衝撃波	無	1ヒットごとに0.5	△	—	
バーサクなぎ払い	武器振り	物理	1ヒットごとに1.0	△	2	武器を振りまわして衝撃波を起こしながら前進し、最後に跳ねて武器を投げる
	衝撃波	無	1ヒットごとに0.5	△	—	
	武器投げ	無	2.0	△	2	
バーサク武器投げ	武器	物理	2.5	△	2	真上に跳ねて武器を投げる。武器は相手を追って飛び、何かに当たると爆発を起こす
	爆発	無	1.5	△	—	
バーサク・ブルーバースト		—	—	△	2	宙に浮かんで広い範囲に衝撃波を放つ
▼青バーサク状態のとき						
青月振り下ろし	武器	物理	2.0	△	2	前方へ跳ねて武器を振り下ろし、周囲に衝撃波を起こす
	衝撃波	無	1.0	△	—	
青月なぎ払い		無	1ヒットごとに1.5	△	2	武器を振りまわして衝撃波を起こしながら前進する
青月突進攻撃	武器	物理	2.0	△	2	武器を構えて突進しつつ左右に衝撃波を放つ
	衝撃波	無	1ヒットごとに1.0	△	—	
青バーサク振り下ろし	武器	物理	1ヒットごとに1.0	△	2	自分の周囲に浮かべている武器を地面に飛ばしたあと、手に持つ武器を振り下ろして、すべての武器から衝撃波を起こす
	衝撃波	無	1ヒットごとに3.0	△	—	
青バーサク縦振り		無	1ヒットごとに1.5	△	2	武器を振り下ろして衝撃波を起こす攻撃を2回くり出したあと、武器で地面を突いて周囲に衝撃波を起こす
青バーサクなぎ払い	武器振り	物理	1ヒットごとに1.5	△	2	武器を振りまわして衝撃波を起こしながら、まっすぐ進む
	衝撃波	無	1ヒットごとに1.0	△	—	

特徴的な性質

- 最初に『バーサク』を使ってバーサク状態になる。以降は、バーサクゲージの状態に応じて、「通常の状態」「バーサク状態」「青バーサク状態」を切りかえつつ行動する（下の図を参照）
- 青バーサク状態のときにひるんだり吹き飛んだりすると、受けたダメージに比例した量だけバーサクゲージが減る
- 攻撃動作中は基本的にひるまない
- バーサクゲージの黄色のゲージが満タンになってから『バーサク』を使うまでのあいだと、青色のゲージが満タンになってから『バーサク・ブルーバースト』を使うまでのあいだは無敵

攻略アドバイス

攻撃をくり返すサイクスからは離れておく

バトル開始直後にサイクスがバーサク状態になって攻撃を連発してくるので、遠くに離れてガードまたは回避を行なおう。シオンが味方に加わり、一緒に戦う仲間がロクサスとシオンに変わったあとは、このふたりに攻撃をまかせつつも、遠くから『ファイガ』やシュートフローなどを使っていくといい。画面左上のバーサクゲージがゼロになってサイクスが気を失ったときは、『たたかう』のコンボを当てれば効率良くダメージを与えられる。

バーサクゲージの状態に応じたサイクスの行動

バーサクゲージ	サイクスの行動
ゼロ（※1）	通常の状態になって気を失う
黄色のゲージが増加	気を失ったまま何もしない
黄色のゲージが満タン	『バーサク』を使ってバーサク状態になる
青色のゲージが増加	バーサク状態のときの技を使う
青色のゲージが満タン	『バーサク・ブルーバースト』を使って青バーサク状態になる
青色→黄色の順にゲージが減少	青バーサク状態のときの技を使う

※1……バトル開始直後は、黄色のゲージがすぐさま満タンになる



アンセム

出現場所	HP	経験値
●キーブレード墓場の断絶の迷宮／乖離の別れ道 ●キーブレード墓場の断絶の迷宮／終焉の塔	1800	0

ダメージ倍率		
	物理	1.0
	ファイア	0.5
	ブリザド	0.5
	サンダー	0.5
	ウォータ	0.5
	エアロ	0.5
	ダーク	0.1
	無	0.5
	連射	0.5

有効な状態異常		
	フリーズ	×
	帯電	×
	スタン	×
	ハニー	×

項目	値
リアクション耐久値	0
リベンジ発動値	7
アトラクション耐久値倍率	0.5
ダメージ基本上限	24

使う技

技名	属性	威力倍率	ガード	弾きLV
ダークレーザー	ダーク	1ヒットごとに0.5	△	―
	光球を相手の頭上に3～15個並べる。それぞれの光球は、光った直後にレーザーを放つ			
バリアレーザー	ダーク	1ヒットごとに0.5	△	―
	自分の周囲をレーザーで包みながら前進する			
真ダークバイト	ダーク	1.5	×	―
	地面を進む影を放つ。影は相手を約2.5秒間追ったあと、キバを突き出して攻撃する			
真ダークマイン	ダーク	1ヒットごとに1.0	△	―
	自分か相手の周囲に闇の結晶を3～12個出現させる。闇の結晶は、相手が近くにいるか、相手の攻撃が当たるか、約5秒が過ぎると爆発する			
ダークネスルーラー 闇の力	物理	1ヒットごとに0.05	×	―
ダークネスルーラー 爆発	ダーク	3.5	×	―
	身体を闇の力で包みながら相手を引き寄せたあと、闇の力を爆発させる			

敵全員で使う技

使う技

技名	属性	威力倍率	ガード	弾きLV
アナイアレイション 束	物理	1ヒットごとに1.5	△	2
アナイアレイション 敵の攻撃	(それぞれの敵が使う技に準じる)			
	リクと王様を一時的に連れ去り、ソラの周辺を狙ってキーブレードの束をつぎつぎと飛ばす(最後にたくさん飛ばす束のうち4つはソラを狙う)。さらに、その途中でアンセムたちがひとりずつ現れて攻撃をくり出す。何をくり出すかは、それまでに誰が倒されたかで決まる			
リーダー連携	(それぞれの敵が使う技に準じる)			
	アンセムたちのなかからひとりをリーダーに選び、リーダー以外→リーダーの順に現れて攻撃をくり出す。何をくり出すかは、誰がリーダーかで決まる			

特徴的な性質

- 相手に近づかないように移動したあと、攻撃をくり出す。攻撃の前にはワープすることが多い
- ダーク・リク(→P.650)やシグバール(→P.651)とともに現れたときは、30秒間行動したあとバトルから離脱する
- 敵全員で使う技(右下を参照)を仕掛けるときや、ゼムナス(→P.660)とヤング・ゼアノート(→P.661)が倒されたあとは、『ダークネスルーラー』を使うことがある
- 移動中にソラに近寄られると、遠くへワープすることが多い
- リベンジ行動で遠くへワープして『真ダークマイン』などを使う
- 攻撃動作中は基本的にひるまない

攻略アドバイス

敵全員の行動に対処しながら戦おう

アンセムと戦う場面は2回あるものの、1回目はすぐにいなくなるので、ゼムナスやヤング・ゼアノートとともに現れる2回目が本番となる。ガードできない攻撃を使うアンセムは早めに倒したいが、このバトル中には後述する「リーダー」がソラを狙ってくるため、誰を先に倒そうとは考えず、リーダーになった敵と戦うのがオススメ。アンセムに対しては、近距離で『バリアレーザー』をガードして反撃するのが有効で、一緒に戦うリクや王様の攻撃でひるんだところに『たたかう』を当ててもいい。こちらを引き寄せて爆発を起こす『ダークネスルーラー』は、遠ざかるように『グライド』で飛べばかわせる。

●敵全員で使う技への対処法

バトル中にときどき、アンセムたちが3人とも姿を消して、特殊な攻撃『アナイアレイション』や『リーダー連携』を仕掛けてくる(『アナイアレイション』のあとは、つづけて『リーダー連携』も使う)。『アナイアレイション』のキーブレードの束は『ドッジロール』でかわし、そのほかの攻撃は高く跳んでの『グライド』で避けつつ、こちらに弾や敵が飛んでくるときはそれを『リフレクトガード』で防ぐといい。

●「リーダー」について

敵が『リーダー連携』を使うさいは、3人のいずれかひとりがリーダーになる。リーダーは、つぎに『リーダー連携』を使うまで、オーラをまとってソラを狙うのだ。最初にリーダーになるのは「HPの残り割合が一番少ないひとり」で、以降はローテーションで交代していく。なお、敵が残りひとりになると、その敵が自動的にリーダーになり、『リーダー連携』は使わなくなる。



←『バリアレーザー』をガードしたら、敵の周囲のレーザーが消えた瞬間に◎ボタンで反撃しよう。





ゼムナス

出現場所	HP	経験値
●キーブレード墓場の断絶の迷宮／終焉の塔	1800	0

ダメージ倍率	
物理	1.0
ファイア	0.8
ブリザド	0.8
サンダー	0
ウォータ	0.8
エアロ	0.8
ダーク	0.8
無	0.5
連射	0.5

有効な状態異常	
フリーズ	×
帯電	×
スタン	×
ハニー	×

リアクション耐久値	0
リベンジ発動値	7
アトラクション耐久値倍率	0.5
ダメージ基本上限	24

特徴的な性質

- 相手に近づかないように移動したあと、攻撃をくり出す。攻撃の前にはワープすることが多い
- 敵全員で使う技(→P.659)を仕掛けるときや、アンセムとヤング・ゼアノートが倒されたあとは、『デッドエンド』を使うことがある
- 移動中にソラに近寄られると、遠くへワープすることが多い
- リベンジ行動で遠くへワープして『エリアルコンボ』か『スパークボム』を使う
- 攻撃動作中は基本的にひるまない

使う技

技名		属性	威力倍率	ガード	弾きLV
エリアルコンボ	コンボ	物理	0.3(突きは0.4)＋0.5	△	2
	交差振り	物理	1.2	△	3
	回転上昇	物理	1ヒットごとに0.2	△	2
	蹴り	物理	1.0	△	3
		「右振り→左振り」「突き→なぎ払い」「まわし蹴り→足払い」のコンボを1～3種類くり出したあと、「ブレード2本による交差振り」か「回転上昇後の蹴り」をくり出す(通常は前者だが、『リーダー連携』の最中か自分のHPが残り50%まで減ったあとは後者になる)			
ショット		サンダー(※1)	1ヒットごとに0.1(※1)	△	―
		空中を飛びまわって光球を並べる。並べ終わったゼムナスがワープして姿を消すと、それぞれの光球が光弾を1発ずつ撃つ			
スパークボム		ダーク	1ヒットごとに0.5	△	―
		爆発する光球を4つ飛ばす			
デッドエンド	突進	物理	0.7	△	2
	X振り	エアロ	2.5	△	―
		縦回転しながら突進する。突進がソラに当たると、地面に「X」の字を刻みつつブレードを振り上げる			

※1……『アナイアレイション』中に使ったときは、属性が「物理」、威力倍率が「1ヒットごとに0.05」

攻略アドバイス

敵の攻撃をガードすることを重視

ゼムナスもアンセムと同様に、ふだんは離れた位置にいるうえ、かなりの頻度でワープする。ゼムナスと戦う場合は、攻撃をガードすることに集中しながら、『スパークボム』で4つの光球を飛ばしてきたときに、アスレチックフローで近寄って攻撃を当てるといい。連続攻撃を放つ『エリアルコンボ』をガードしたさいは、下の写真の方法で最後の一撃に反撃するのがベスト。



⬆『エリアルコンボ』をガードしたら、ガードをくり返しながら最後の一撃の動作を確認。



➡並べた光球が弾を撃ってくる『ショット』は、光球を並べたゼムナスが消えた瞬間にガードすれば防げる。



⬅最後の一撃が「交差振り」なら、ガード直後に⊗ボタンで『リスクドッジ』を行なって反撃する。



⬅最後の一撃が「回転上昇後の蹴り」なら、上昇した敵をジャンプで追って攻撃を当てよう。



ヤング・ゼアノート

出現場所	HP	経験値
●キーブレード墓場の断絶の迷宮／終焉の塔	1600	0

ダメージ倍率		
物理	1.0	
ファイア	0.8	
ブリザド	0.8	
サンダー	0.8	
ウォータ	0.8	
エアロ	0.8	
ダーク	0.8	
無	0.8	
連射	0.5	

有効な状態異常	
フリーズ	×
帯電	×
スタン	×
ハニー	×

項目	値
リアクション耐久値	0
リベンジ発動値	7
アトラクション耐久値倍率	0.5
ダメージ基本上限	24

使う技

技名		属性	威力倍率	ガード	弾きLV
ウィップコンボ	連続攻撃	物理	(0.3〜0.6)×2〜3回	△	2
	振り上げ	物理	0.3	(※2)	3
	振り下ろし	物理	1.5	△	3
	キーブレードをムチ状にしつつ2〜3回振ったあと振り上げる。振り上げる攻撃が当たると、相手を引き寄せてキーブレードを振り下ろす。連続攻撃の動作や威力倍率は、自分と相手の位置関係に応じて変わる				
バインドウィップ	突き	物理	0.1	△	—
	爆発	物理	0.2	×	—
	地面の光から突きを放つ。この攻撃はソラにのみ当たり、当たったら約5秒間つかまえたあと(※3)、爆発に巻きこむ				
マリスウィップ	ムチ	物理	0.1	×	2
	連続攻撃	物理	0.2×7回	×	—
	吹き飛ばし	物理	1.4	×	2
	地面に魔法陣を描いてから、キーブレードをムチ状にして正面に振り、当たった相手を吹き飛ばす(ソラに当たったときは、吹き飛ばす前に時間を止めて連続攻撃をくり出す)				
フリーズショット		ブリザド	1ヒットごとに0.2	△	—
	相手を追って飛ぶ氷の弾を扇状に配置して放つ【状態異常】フリーズ(100%／1秒)				

※2……「△」だが、攻撃を正面からガードしても背中に当たることがある

※3……つかまっているときのソラは、地面の光の近くでしか行動できない。ただし、フォームチェンジや連携などを行なうと、つかまっている状態を解除できる



⬆『フリーズショット』の氷の弾は、飛んでくる速度がやや遅い。しっかり引きつけてガードするか、弾のそばをまわるように『グライド』で飛んでかわすといい。

特徴的な性質

- 相手に近づかないように移動したあと、攻撃をくり出す。攻撃の前にワープすることは少ない
- 敵全員で使う技(→P.659)を仕掛けるときや、アンセムとゼムナスが倒されたあとは、『マリスウィップ』を使うことがある
- 移動中にソラに近寄られると、遠くへワープすることが多い
- リベンジ行動で遠くへワープして『ウィップコンボ』などを使う
- 攻撃動作中は基本的にひるまない

攻略アドバイス

『ウィップコンボ』をガードして反撃を狙う

アンセムやゼムナスとちがって、ヤング・ゼアノートは接近してくる傾向が強め。走り寄ってきたときには、ほぼ確実に『ウィップコンボ』をくり出すので、敵が3回目のムチを振りはじめるまでガードしたあと『リベンジダイブ』で反撃するか、3回振り終わるまでガードしたあとリスクドッジカウンターで反撃しよう。リクや王様と戦っているところを、背後から攻撃するのも手だ。なお、ヤング・ゼアノートは『アナイアレイション』や『リーダー連携』(→P.659)の最中に、ガードできない攻撃の『マリスウィップ』を使う場合が多い。『マリスウィップ』は、こちらが高く跳んでおけば空振りさせることができる。



⬅『ウィップコンボ』で3回目にムチを振る動作が見えたら◎ボタン。



⬅うまくいけば敵がひるんで、直後に『たたかう』で攻撃できる。



レプリカ・ゼアノート

出現場所	HP	経験値
●スカラ・アド・カエルム	2000	0

ダメージ倍率	
物理	1.0
ファイア	1.0
ブリザド	1.0
サンダー	0.2
ウォータ	1.0
エアロ	1.0
ダーク	0.7
無	1.0
連射	0.5

有効な状態異常	
フリーズ	×
帯電	×
スタン	×
ハニー	×

リアクション耐久値	0
リベンジ発動値	8
アトラクション耐久値倍率	0.5
ダメージ基本上限	24

特徴的な性質

- 全部で12体いて、全員でHPを共有している
- ソラが特定の場所を通りかかると何体かで現れ（現れる数はバトルが長引くほど増えていく傾向がある）、ある程度行動するといっせいに姿を消す。一度現れた場所には、しばらく出現しない
- 相手から離れたまま飛びまわったり、遠くへワープしたりしたあと、攻撃をくり出す。ただし、出現直後だけは場所ごとに決まった行動をする場合が多い
- 1体だけ銃を持っており、使う技が異なる
- ワープ直後に『連続攻撃』や『縦回転突進』を使うことがある
- 『振り上げ』でソラを上に吹き飛ばすと、ほかの何体かがつぎつぎと『縦回転突進』などを仕掛ける
- HPが残り75%まで減ったあとは、6体または7体以上で現れたときに『波状雷撃』を使うことがある
- ダメージを受けてひるむと、体勢を立て直したあと遠くへワープする（リベンジ行動ではすぐにワープする）

攻略アドバイス

アスレチックフローで飛びついて攻撃

このバトルから先は、エンディングまで3連戦になる。開始前に、連戦中に役立つ下の表の防具やアクセサリーと、エリクサーなどを用意しておこう。『たたかう』のコンボが敵に届かないことがあるので、使う武器はラダーオブフェイトなどの遠くまで届くものがオススメだ。

レプリカ・ゼアノートはふだんは姿を消しているが、こちらがマップ内の特定の場所を通りかかると、12体のうちの何体かが現れる。空中を飛びまわるこの敵に対しては、アスレチックフローで接近して『たたかう』を仕掛けるのが効果的。『連続攻撃』などを使わない「銃を持つ敵」を狙ったり、『エアロガ』などの範囲攻撃で複数の敵にまとめてダメージを与えたりするのもいい。

●『波状雷撃』への対処法

空が暗くなったら、敵が『波状雷撃』が使う合図。落雷は移動してかわし、出現した敵が仕掛けてくる攻撃は、出現の約2秒後（12体で突進してきたあとの攻撃は出現直後）に『リフレクトガード』を使って防ぎたい。

以降の3連戦で役立つ防具とアクセサリー

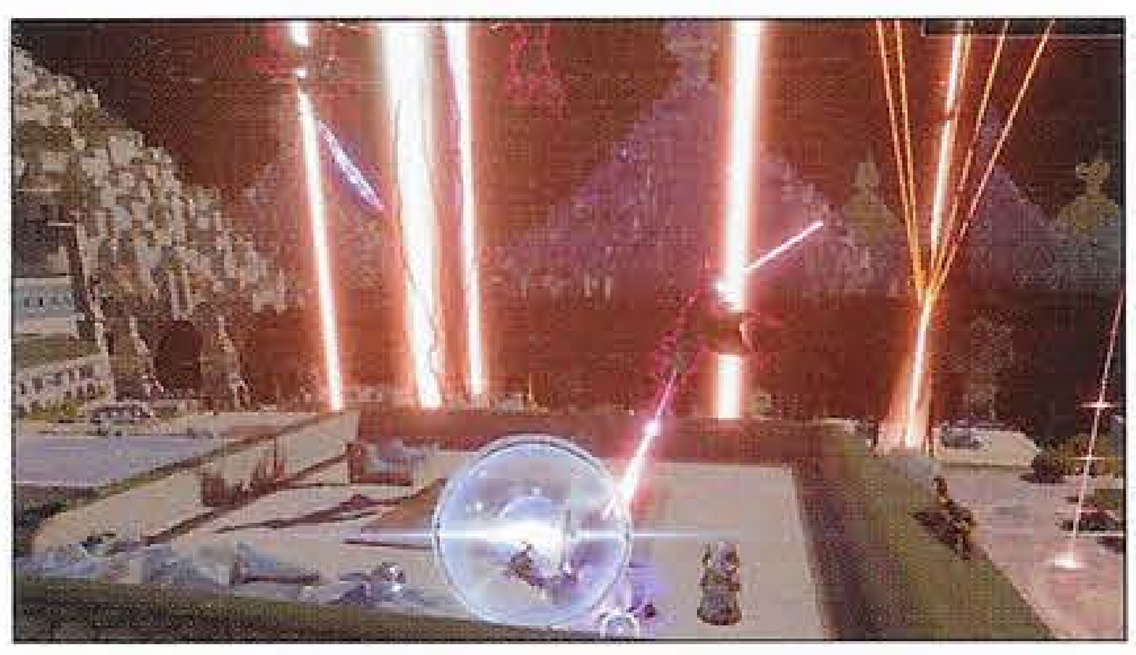
カテゴリー	役立つもの
防具	防御力やダーク耐性を大きく上げるもの（カオスアンクル、リボンなど）
アクセサリー	攻撃力や魔法力を大きく上げるものか、『MPヘイスト』『ダメージアスピル』などの長期戦に便利なアビリティがついているもの（ファントムリング、スターチャームなど）

使う技

技名		属性	威力倍率	ガード	弾きLV
連続攻撃	1~2回目	物理	1.0×2回	○	2
	3回目	物理	1.5	△	2
		前進しながら武器を3回振る			
振り上げ		物理	1.5	△	2
		前進して武器を振り上げる			
縦回転突進	突進	物理	1ヒットごとに1.0	△	2
	振り下ろし	物理	1.5	△	2
		縦回転しつつ相手めがけて突っこんだあと、武器を振り下ろす			
横回転突進		物理	1ヒットごとに1.0	△	2
		横回転しつつ相手めがけて突っこみ、何かに当たるとUターンしてから止まる			
波状雷撃	落雷	サンダー	1ヒットごとに1.5	△	―
	突進	サンダー	1ヒットごとに0.5または1.0	△	2
	武器振り	サンダー	1.5	△	2
		空を暗くしてあちこちに雷を落としながら、闇の雷をまとったレプリカたちが「3体で突進→3体で突進→6体で突進→12体で突進→1体が武器を振る→11体が相手の周囲から同時に突進」という流れで攻撃する			
▼銃を持つ1体が使う技					
ショット		無	1ヒットごとに1.0	○	1
		少しだけ相手を追って飛ぶ弾を連射する			
クラスターショット		無	1ヒットごとに0.5	△	1
		銃に光を集めて、大きな弾をバラまくように撃つ			



⬅場所によっては敵が陣形を組んで現れ、いっせいに攻撃してくる。



➡『波状雷撃』中に敵が使う突進攻撃は、回避しにくいのでガードしよう。



アーマー・ゼアノート

出現場所	HP	経験値
●スカラ・アド・カエルム	3600	0

ダメージ倍率	
物理	1.0
ファイア	1.0
ブリザド	1.0
サンダー	1.0
ウォータ	1.0
エアロ	1.0
ダーク	0.7
無	1.0
連射	0.5

有効な状態異常	
フリーズ	×
帯電	×
スタン	×
ハニー	×

リアクション耐久値	0
リベンジ発動値	10
アトラクション耐久値倍率	0.3
ダメージ基本上限	24

使う技

(P.664を参照)

特徴的な性質

▼**バトル全般で共通**
- 攻撃を1～3回くり出したあと、少しのあいだ何もせずに移動する。攻撃の前後にはワープすることが多い
- 攻撃動作中は基本的にひるまない
- リベンジ行動で遠くへワープするか『フレアピラー』を使う

▼**序盤戦**
- HPが残り75%まで減ると、『ヘヴンリーピラー』を使う
- HPが残り50%以下になった直後に、戦う場所を水中に移して中盤戦に移行する(このとき、HPは残り50%まで回復する。中盤戦でリトライしたときも、残り50%で中盤戦から再開される)

▼**中盤戦(水中戦)**
- 「『フレア』×2回→『連続攻撃』」と行動することがやや多い
- HPが残り40%まで減ると『フレアトルネード』を使う
- HPが残り25%以下になった直後に、戦う場所を空中に移して終盤戦に移行する(このとき、HPは残り25%まで回復する。終盤戦でリトライしたときも、残り25%で終盤戦から再開される)

▼**終盤戦(空中戦)**
- 2回目の行動で『ヘヴンリーピラー』を使う(以降もときどき使う)

攻略アドバイス

敵の攻撃の手が止まったところを攻めろ

アーマー・ゼアノートとのバトルは、箱状に変形した街のなかで戦う序盤戦、水中で戦う中盤戦、空中で戦う終盤戦という3つのパートに分かれており、敵のHPを一定の割合まで減らすごとにつぎのパートへ進んでいく。中盤戦の水中では出せる技が変わり(→P.154)、終盤戦ではドナルドとグーフィーがいなくなるのが特徴だ。

敵の行動はパートごとに変わるものの、「攻撃を1～2回ほどくり出すと、少しのあいだ何もせずに移動する」という基本的な部分は、どのパートでも同じ。そこで、ふだんはガードや回避に徹し、敵が何もしてこないときにこちらから攻めるといい。なお、緑色の火球で囲んでから爆発させる『囲みフレア』と、終盤戦で『連続攻撃』のあとなどに仕掛けてくる『フェイスクロー』は、どちらもガードできない。『囲みフレア』は緑色の火球が光って集まってくる瞬間に、『フェイスクロー』は直前の攻撃動作が終わって敵がワープしたときに、『エアドッジ』などを使えばかわすことが可能だ。

●『ヘヴンリーピラー』への対処法

『ヘヴンリーピラー』で巨大な火柱が立つと、直後に敵はさまざまな攻撃を仕掛けてくる。右の連続写真の方法で対応し、引き寄せ中の『囲みフレア』は緑色の火球が現れた約1秒後に『エアドッジ』を使ってかわそう。



⬆『連続攻撃』の流れはいくつかあり、場面によっても変わる。P.664を参考に、どういう攻撃をしてくるかを覚えておくと、ガードや回避をしやすくなるはずだ。



➡『連続攻撃』の突進突きは、ガードすると敵がよろめくことがあるので、なるべくガードしたい。



⬅『ヘヴンリーピラー』で巨大な火柱が立ったら、火柱から離れた位置で敵の攻撃を防ぐかかわす。



⬅火柱が消えたあとは敵に引き寄せられる。遠ざかるように『グライド』で飛んで抵抗しよう。

次ページへつづく

使う技

技名		属性	威力倍率	ガード	弾きLV
連続攻撃	縦振り	物理	1.0	△	2
	横振り	物理	1.0	△	2
	横回転振り	物理	1ヒットごとに0.5 (最後の1回転は1.0)	△	2
	突進突き	物理	0.5または1.0	(※1)	2
	上昇突き	物理	1.5	△	2
		5種類の攻撃のうちいくつかを、特定の流れでくり出す(攻撃の流れは下の表を参照)			
たたき落とし		物理	1.5	△	2
		相手のそばにワープして武器を振り下ろし、下へたたき落とす			
フェイスクロー	つかみ	—	—	×	—
	激突	物理	2.0(※2)	×	—
		ワープして相手につかみかかり、つかんだら下に投げて地面に激突させる			
フレア		無	1.0	△	—
		相手の位置に炎を集める。炎は相手を引き寄せたあと爆発する			
囲みフレア		無	—(ソラ以外には1.0)	×	—
		8つの緑色の火球を、ソラの周囲に出現させる。火球はソラのまわりをまわってから集まって爆発し、爆発がソラに当たるとアーマー・ゼアノートのそばへワープさせる			
フレアショット		無	1ヒットごとに0.35	△	—
		火球を前方へバラまくように放つ			
フレアピラー		無	1.5	△	—
		細い光の柱を発生させ、そこに火柱を立てる			
フレアトルネード	火柱	無	1ヒットごとに1.5	△	—
	竜巻	無	1ヒットごとに1.0	△	—
	火球	無	1ヒットごとに0.35	△	—
		以下の順番で攻撃する ①相手の周囲をまわる4本の火柱を立てる ②武器による連続攻撃(※3)を2回仕掛ける ③火柱を集めて合体させ、炎の竜巻に変える ④火球を並べて放つことを3回くり返す			
ヘヴンリーピラー	巨大火柱	無	1ヒットごとに1.5	×	—
	火柱	無	1ヒットごとに1.5	△	—
	火球	無	1ヒットごとに0.35	△	—
	炎	無	1ヒットごとに0.1	×	—
	大爆発	無	2.0	×	—
	ガレキ	無	1ヒットごとに0.1	△	—
		以下の順番で攻撃する ①広場の中央に巨大な火柱を立てる ②ところどころに火柱を立てる ③火球を前方にバラまいたり武器による連続攻撃(※3)を仕掛けたりする ④巨大な火柱を消して、広場の中央で身体を炎に包みつつ相手を引き寄せる(※4) ⑤大爆発を起こす(終盤戦ではガレキも飛ばす)			

※1……この動作を3回くり返すときは「○」、それ以外は「△」
※2……このダメージでは、相手のHPは残り1までしか減らない
※3……この連続攻撃の動作や威力倍率などは、『連続攻撃』と同じ
※4……このとき、相手が遠くにいたら『囲みフレア』も使う

場面ごとの『連続攻撃』のバリエーション

場面	基本的な攻撃の流れ
序盤戦	● 縦振り→横振り→縦振り→上昇突き(※5) ● 突進突き×1～3回→縦振り→横振り→横回転振り ● 横回転振り×2回
中盤戦	● 縦振り→横振り→横回転振り ● 突進突き→縦振り→横振り
終盤戦	● 縦振り→横振り→縦振り→上昇突き(※6) ● 縦振り→横振り→横回転振り→上昇突き ● 突進突き×3回→縦振り→横振り→横回転振り ● 突進突き×3回　● 突進突き×6回

※5……この直後には、ほぼ確実に『たたき落とし』を使う
※6……この直後には、ほぼ確実に『フェイスクロー』を使う



特徴的な性質

▼バトル全般で共通
- 攻撃を1～2回くり出したあと、少しのあいだ何もせずに移動する。攻撃の前後にはワープすることが多い
- 『連続攻撃』で武器を振る前に相手から攻撃されると、ワープしてかわすことがある
- 攻撃の動作中は基本的にひるまない
- リベンジ行動で後方宙返り後にワープする

▼前半戦
- HPが残り50%以下になった直後に、戦う場所を浮上させて後半戦に移行する(このとき、HPは残り50%まで回復する。後半戦でリトライしたときも、残り50%で後半戦から再開される)

▼後半戦
- HPが残り25%まで減ると、ソラを特殊なレイジフォームにしつつ『アセンション』を使う(以降も、ときどきこれを行なう)。『アセンション』の使用中は、攻撃をくり出す回数が3～5回に増え、自分のHPが減らないが、攻撃動作中にもひるむことがある
- 『アセンション』を中断させられると、『XIII連撃』を使う
- HPが残り1までしか減らない

攻略アドバイス

戦う場所が浮上したあとが本番

マスター・ゼアノートの行動はアーマー・ゼアノート(→P.663)と似ており、攻撃後にスキだらけで飛びまわるタイミングがある。そのときまではガードや回避をつづけ、敵の攻撃の手が止まったら一気に攻めこもう。

バトルの途中で戦う場所が浮上したあとは、マスター・ゼアノートが『ダークシューティング』や『アセンション』を使ってくるようになる。『ダークシューティング』で弾を放つときの敵は空中で静止しているので、シュートフローで攻撃するチャンスだ。敵のHPを残り1まで減らしたあと、Ⓐボタンで『ラストレイ』→『トリニティ』を実行すれば勝利となる。

●『アセンション』→『XIII連撃』への対処法

『アセンション』を使われると、ソラのフォームが特殊なレイジフォーム(右ページを参照)に固定されたまま、光の柱などで何度も攻撃されるうえ、マスター・ゼアノートにダメージを与えることができなくなる。この状況から抜け出すには、敵に攻撃を当てると出現する光の玉を拾ってフォーム値を満タンまでため、Ⓐボタンで『リターントゥライト』を使って『アセンション』を中断させればいい。『アセンション』の中断後に分身や光線で攻撃してくる『XIII連撃』は、分身の攻撃を『リフレクトガード』で防ぎ、光線を『リベンジダイブ』や『ドッジロール』などの無敵になる動作でかわすのが比較的安全。

マスター・ゼアノート



⬆マスター・ゼアノートはワープを多用するが、ロックオンしておけば見失いにくい。



⬆『アセンション』を使われているあいだは、地面を走る光の柱を回避しつつ攻撃を当てていこう。



⬅『XIII連撃』の光線はガード不能。無敵になってかわすしかない。

『アセンション』中のレイジフォームの特徴

- 『リスクチャージ』『フィニッシュ』を使えない
- 時間経過で解除されない
- フォーム値は、敵に攻撃を当てることではなく、マスター・ゼアノートから出現する光の玉(下記を参照)を拾うことでたまる
- フォーム値が満タン(＝100)までたまれば、△ボタンで『リターントゥライト』(属性:無、威力倍率:1.0×6回＋6.0)を使ってフォームを解除できる

『アセンション』中に出現する光の玉の仕組み

- マスター・ゼアノートに攻撃が当たると1個(ひるませた場合は2個)出現する。光の玉のサイズには小と大があり、どちらが出現するかは、当たった攻撃の種類で決まる
- 光の玉はソラだけが拾える
- 小さい光の玉を拾うとHPが3回復してフォーム値が1たまり、大きい光の玉を拾うとHPが5回復してフォーム値が5たまる

△ シチュエーションコマンド　ラストレイ→トリニティ

【表示条件】マスター・ゼアノートのHPが残り1になった
【効果】バトルに勝利する(『ラストレイ』のあと、暗転後の画面でボタンやスティックを操作して心音を5回鳴らし、そのあと『トリニティ』を実行する必要がある)

出現場所	HP	経験値
●スカラ・アド・カエルム	3000	0

ダメージ倍率	
物理	1.0
ファイア	0.7
ブリザド	0.7
サンダー	0.7
ウォータ	0.7
エアロ	0.7
ダーク	0.5
無	1.0
連射	0.5

有効な状態異常	
フリーズ	×
帯電	×
スタン	×
ハニー	×

リアクション耐久値	(※7)
リベンジ発動値	6
アトラクション耐久値倍率	―
ダメージ基本上限	24

※7……通常は「0」、『アセンション』使用中は「10」

使う技

技名		属性	威力倍率	ガード	弾きLV
連続攻撃	縦振り	物理	0.5(※8)	△	2
	横振り	物理	0.5(※8)	△	2
	ななめ振り	物理	0.5(※8)	△	2
	振り上げ	物理	0.5または1.0(※8)	△	2
	光輪	ダーク	0.5	△	―
		武器を使った4種類の攻撃を、特定の流れでくり出す(下の表を参照)。一部の流れでは、武器から光輪も放つ			
たたき落とし		物理	1.0または1.5	△	2
		相手のそばにワープして宙返りしつつ武器を振り下ろし、下へたたき落とす			
コール・カラミティ	武器	物理	1.0	○	2
	冷気	ブリザド	1ヒットごとに0.5	×	―
	火球	ファイア	1ヒットごとに1.0	△	―
	落雷	サンダー	1ヒットごとに1.0	×	―
		投げた武器から冷気を放ったあと、火球を3個ぶつけ、最後に雷を3回落とす 【状態異常】冷気のみ「フリーズ(100%／3秒)」			
ダークシューティング		ダーク	1ヒットごとに1.0	△	―
		相手を追って飛ぶ闇の弾をつぎつぎと放つ			
アセンション	光の柱	ダーク	1ヒットごとに1.0	△	―
	円形の光	ダーク	1ヒットごとに1.5	△	―
		光の柱を周囲や前方に走らせたり、武器による連続攻撃(※9)を仕掛けたりする。さらに、広場の中央の光に相手が近寄ったら、光の周囲に円形の光を放つ			
XIII連撃	分身	物理	1ヒットごとに0.5	△	2
	光線	ダーク	1ヒットごとに1.5	×	―
	太い光線	ダーク	1ヒットごとに3.0	×	―
		分身による攻撃と光線による攻撃をくり返したあと、多数の光線と太い光線を放つ			

※8……武器から光輪も放つときは「1.5」
※9……この連続攻撃の動作や威力倍率などは、『連続攻撃』と同じ

場面ごとの『連続攻撃』のバリエーション

場面	基本的な攻撃の流れ
(いつでも)	● 縦振り→横振り→ななめ振り→振り上げ(※10) ● ななめ振り→振り上げ→ななめ振り→振り上げ ● 縦振り→横振り→ななめ振り ● 振り上げ→『たたき落とし』
後半戦	● (横振りまたは縦振り)×7回(※11)
『アセンション』中	● 縦振り→横振り→縦振り→横振り→ななめ振り ● 振り上げ×3回 ※これらの流れのときのみ、武器から光輪も放つ

※10……この直後には、ほぼ確実に『たたき落とし』を使う
※11……3回目と5回目の攻撃では、基本的にはドナルドやグーフィーを狙う



ダークインフェルノ

攻略アドバイス

敵が紫色や赤色のオーラをまとったら戦法を変えよう

ダークインフェルノとは、ソラひとりで戦うことになる。下記のような準備をして、万全の態勢でのぞみたい。基本となる戦法は、敵の攻撃をガードまたは回避したあと、動作の終わりぎわを狙って『たたかう』のコンボを当てていくというもの。『フレイムファング』『回転払い』『ポールファイア』を使われたら、右ページの写真の方法で対処するのも有効だ。敵に反撃させないためにも、コンボによる攻撃は8～10回ほどで止めるといい。なお、敵の攻撃のうち武器を振るものは、最後の一撃がガードできないので、『ドッジロール』などでかわそう。



紫色のオーラをまとっているとき



赤色のオーラをまとっているとき

特徴的な性質

- 地面をすべるように移動したり、後方(または左や右)へ跳びのいたりしたあと、攻撃をくり出す
- HPが残り70%まで減ると、紫色のオーラをまとい、連続行動をするようになる(下のコラムを参照)
- HPが残り40%まで減ると、赤色のオーラをまとい、連続行動の流れが変わる
- リベンジ行動で、武器を目の前で交差させたまましばらく静止し、静止中に攻撃されると、そのダメージをゼロにして『トリプルブレイク』で反撃する(遠くから攻撃された場合は、反撃せずに跳びのく)
- 攻撃動作中や跳びのいている最中は、基本的にひるまない(それぞれの動作の終わりぎわと、『フレイムファング』で武器を2回振った直後をのぞく)

ダークインフェルノ戦にのぞむ前の準備

- ソラのレベルを上げて(70以上あればかなりラクになる)、下の表のような防具やアクセサリーを身につける。武器は好みで選んでかまわないが、攻撃力が高いものがオススメ
- 仲間がおらずアトラクションフローのコマンドも出現しないので、仲間やアトラクションフロー関連のアビリティは外し、あまったAPをほかにまわす
- ガードカウンターは、すばやく攻撃できる『リベンジスラッシュ』をセットする

ダークインフェルノ戦で役立つ防具とアクセサリー

カテゴリー	役立つもの
防具	防御力やファイア耐性を大きく上げるもの(コズミックベルト+、ファイガンバングルなど)
アクセサリー	攻撃力や魔法力を大きく上げるものか、『MPヘイスト』などのMPチャージの時間を短くするアビリティがついているもの(マスターネックレス、ミッキーブローチなど)

コラムポータル　ダークインフェルノの連続行動の流れは状況に応じて変わる

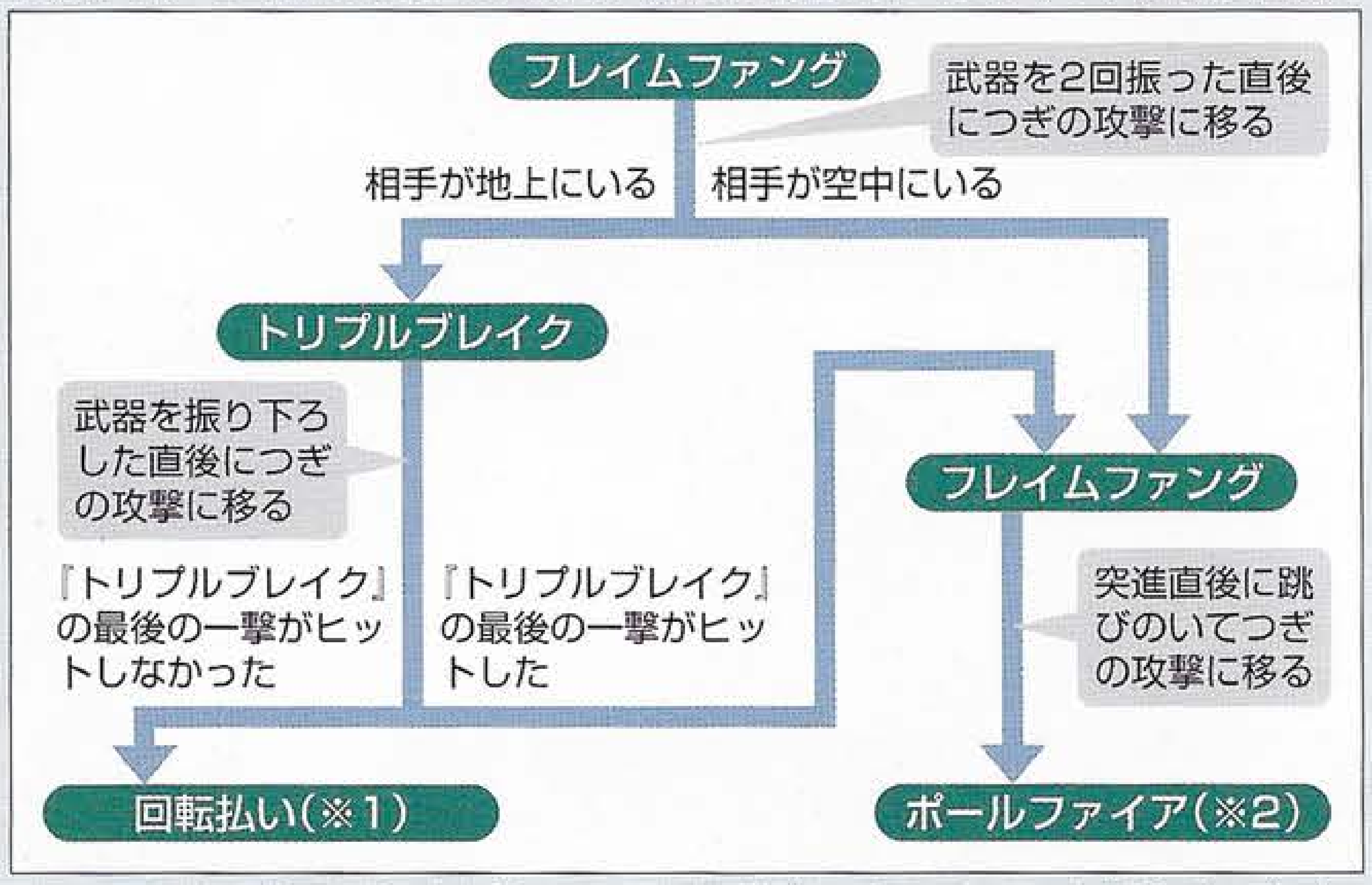
オーラをまとったダークインフェルノは、攻撃と攻撃を早いタイミングでつなげながら連続で行動する。この連続行動は流れが一定ではなく、「直前の攻撃が相手にヒットしたかどうか」などの条件でつぎの動作が変わるのだ。連続行動の流れがどのように変化するかの例を右に紹介しよう。



⬅連続で行動するときには、音を発して光を放つ。

ダークインフェルノの連続行動の流れの例

※紫色のオーラをまとっているときに、移動してから『フレイムファング』を使った場合



※1……最後に『回転払い』を使ってから15秒が過ぎていなかった場合は、跳びのくだけで攻撃しない

※2……最後に『ポールファイア』を使ってから30秒が過ぎていなかった場合は、時間が過ぎるまで移動したあとに使うか使用をあきらめる



●敵が紫色のオーラをまとったあとの対処法

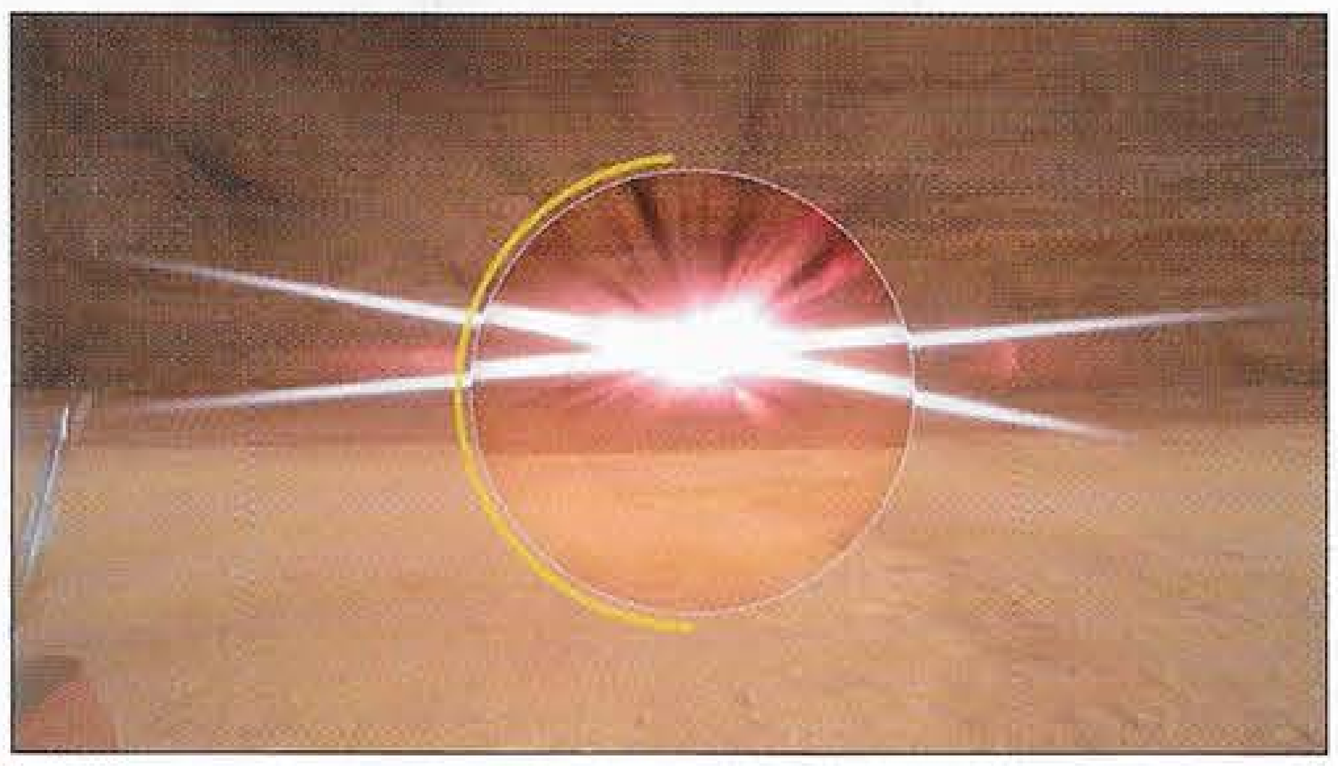
オーラをまとったダークインフェルノは、攻撃と攻撃を本来よりも早いタイミングでつなげる連続行動をするようになり、その合間にこちらの攻撃を当てるスキがほとんどなくなる。しかし、下の3点の写真の戦法は、紫色のオーラをまとったあとでも有効。『7連乱舞』の最後の突進をかわせば、跳びのいたあとほぼ確実に『回転払い』を使ってくるので、逃さず攻撃を当てよう。

●敵が赤色のオーラをまとったあとの対処法

紫色のオーラをまとっていたときよりも連続行動を多用してくるようになり、敵が非常に手ごわくなる。攻撃のガードや回避を優先しつつ、下記のどちらかの方法で敵にダメージを与えていくといい。なお、赤色のオーラをまとっている敵が移動後に『ポールファイア』の動作をはじめたときは、すぐに近寄ろう。そうすれば、敵は直後に『回転払い』をくり出してくるので、『ポールファイア』の火球を『グライド』でかわす余裕ができる(近寄らないと『フレイムファング』を使われてしまい、火球を『グライド』でかわすのが難しくなってしまう)。

赤色のオーラをまとった敵へのおもな攻撃方法

- 敵が移動しているところを『サンダガ』やシュートフローで攻撃し、ひるませたらアスレチックフローで接近して『たたかう』などを当てる
- 敵が移動後に仕掛けてきた『7連乱舞』をガードすると、つづけて「『トリプルブレイク』→『7連乱舞』→跳びのいたあと『回転払い』」と行動してくるので、2回目の『7連乱舞』の途中までガードし、最後の突進をかわしたあと、『回転払い』に下の写真の方法で攻撃する



⬆『回転払い』を使ってきたら、敵の攻撃が届かない距離からシュートロックを行ない、写真の「X字の光」が見えた瞬間にアスレチックフローで飛びついて攻撃しよう。



⬆『ポールファイア』の火球は、『ダブルフライト』で高く跳んだあと『グライド』で円を描くように飛んでかわす。敵が地中にもぐった場合は、もぐった地点で待ちかまえて、出てきたところを攻撃するといい。

出現場所	HP	経験値
●キーブレード墓場(バトルポータルNo.14)	4000	0

		赤色のオーラをまとう前	赤色のオーラをまとったあと
ダメージ倍率	物理	1.0	1.0
	ファイア	0.7	0
	ブリザド	0.7	0.7
	サンダー	0.7	0.7
	ウォータ	0.7	0.7
	エアロ	0.7	0.7
	ダーク	0	0
	無	0.7	0.7
	連射	0.5	0.5

		赤色のオーラをまとう前	赤色のオーラをまとったあと
有効な状態異常	フリーズ	×	×
	帯電	×	×
	スタン	×	×
	ハニー	×	×
リアクション耐久値		0	0
リベンジ発動値		6.5	6.5
アトラクション耐久値倍率		—	—
ダメージ基本上限		24	16

使う技

技名		属性	威力倍率	ガード	弾きLV
7連乱舞	交互振り	物理	1.0×5回+1.2	△	2
	突進	ファイア	2.0	×	2
		前進しながら左右の武器を交互に3回ずつ振ったあと、ドリル回転しつつ突進する			
フレイムファング	左右振り	物理	1.2+1.5	△	2
	振り下ろし	ファイア	2.0	×	2
		カーブを描いて一気に近寄り、一方の武器を振り下ろしてもう一方の武器を振り上げたあと、両方の武器を交差させるように振り下ろす			
トリプルブレイク	十字振り	物理	1.0×2回	△	2
	振り下ろし	ファイア	2.0	×	2
		十字を描くように武器を振ったあと、両方の武器を交差させるように振り下ろす			
回転払い		ファイア	3.0	×	—
		力をためたあと横回転しつつ武器を振りまわして、武器の形をした光で広範囲をなぎ払う【状態異常】スタン(100%/5秒)			
ポールファイア	蹴り	ダーク	1.0	△	—
	火球	ダーク	1ヒットごとに0.5	△	—
		地面に刺した武器を軸にして横回転しつつ蹴ったあと、7~13発の闇の火球を放ってしばらく地中に隠れる。放たれた火球は、地面スレスレの高さで円を描くようにまわりながら相手を追ったあと回転速度を上げて、3~5発ずつ順番に相手めがけて飛んでいく			



⬆『フレイムファング』の2段目の攻撃をガードした直後に『リベンジスラッシュ』で反撃すると、敵を吹き飛ばせる(赤色のオーラをまとった敵が、連続行動で『トリプルブレイク』を使ったときをのぞく)。吹き飛ばした直後に『たたかう』で攻撃することも可能だ。

Index



ミュージック
下村陽子
Yoko Shimomura

代表作 「KH」シリーズ、FFXV、ライブ・ア・ライブ、スーパーマリオRPG、聖剣伝説 レジェンド オブ マナ、ハイスコアガール(TVアニメ)

Q 曲を作るときに気をつけたことは?

A 「自然であること」ですね。各ワールドに溶けこんだ曲、プレイヤーのみなさんの気持ちに自然に寄り添える曲、それを一番に意識しています。

Q タイトル画面で流れる『Dearly Beloved』の、今回のコンセプトを教えてください。

A ピアノコンチェルトです。「超絶技巧のピアノをメインにしてほしい」という、哲さん(野村哲也氏:ディレクター)からのオーダーでした。曲調としては、イントロをあえて「あれ？　今回ちがう曲?」と思われるように作ったので、おそらくプレイヤーのみなさんが予想されなかったアレンジになったのではないでしょうか。いつものメロディーが聴こえてきた瞬間、「あぁ、やっぱりこの曲なんだ!」と思っていただけたならうれしいです。

Q 今回の作品で聴いてほしいところは?

A もう全部です、全部!!　今回は、一緒にシリーズ作品の作曲を担当してきた関戸氏(関戸 剛氏)や石元氏(石元丈晴氏)に加え、たくさんのアレンジャーさんが参加されています。それぞれの個性があふれる楽曲でありながら、どこかひとつの方向へ向かっている部分を感じていただけたら幸いです。過去曲をアレンジしていただいたバトル曲とか、本当にカッコいいんですよ。「私、こんなにいい曲書いたっけ？　カッコ良すぎて私の曲とは思えない……」と何度も言ってしまいました(笑)。

Q 開発中の忘れられない思い出を教えてください。

A 「スカラ・アド・カエルム」という名前は、じつは2017年のオーケストラコンサートツアーでロサンゼルス公演のオーケストラにつけられたのが初出です。哲さんからの指定でしたが、そのときは「どういう意味があるのだろう……」と思っていました。

自分だけが知っている本作の秘密

ここ数年はオーケストラコンサートで世界をまわりながら、いろいろな場所で曲を作りました。たとえば、モンストロポリスの曲はヨーロッパのホテル、15周年記念のオルゴールのデータは香港行きの飛行機のなかで作ったものです。

Photo by OSAMU NAKAMURA



ミュージック
石元丈晴(THRILL 株式会社)
Takeharu Ishimoto

代表作 KH 3D、すばらしきこのせかい、クライシス コア -FFVII-、ディシディアFF、FF零式

Q 担当されたのは、どの場面の曲ですか?

A ザ・カリビアンや、サンフランソウキョウのビッグ・ヒーロー6の場面、あとはカットシーンとボス戦の曲が多かったです。全部で21曲ですね。

Q 今回の曲のコンセプトを教えてください。

A 「KH」は大作のシリーズなので、自分が作りたい曲というよりは、「KH」らしさを十分に意識することがコンセプトでした。ディレクターからの説明や「KH」の世界観を理解して、それを曲で具現化しつつ自分の個性も出す、っていう作業です。

Q ディレクターからは何か注文がありましたか?

A ありました、がっつり(笑)。先行して作っていた曲にさらに注文がついたり、制作する前に方向性について注文を受けたりと、曲によってさまざまでしたね。終わってみれば、やり取りしたことで大きく磨かれた曲もあって、楽しかったです。

Q 一番こだわって制作した部分は?

A ザ・カリビアンの曲です。世界中のみなさんが知っているあの曲ではなく、自分が『パイレーツ・オブ・カリビアン』の新曲を作るなんて、人生でなかなかないシチュエーションですから、制作するときは燃えましたね。ゲームのなかで、自分の作った曲がなじんでくれていたら良いのですが。

Q 次回作ではどんなことに挑戦したいですか?

A 「KH」に関わるのはひさしぶりですが、このタイトルに参加して曲を作り上げること自体が挑戦だと思っているので、みなさんの心に残る曲を制作したいですね。幅広い年齢層のファンから期待されている作品ですから、とてもやりがいがあります。

自分だけが知っている本作の秘密

ヴァニタス戦の曲を『KH BbS』から『KHIII』用にアレンジし直したときは、トイレに行ってもお風呂に行っても一日中メロディーが頭から離れず、気がつくと歌ってました。そして「この曲の名前なんだっけなぁ～」と思い出せず、晩ご飯を食べているときに「ヴァニタス戦やないかっ!?」と気づいて、ひとりで爆笑しました。伝わるかな～、このポンコツさが。



SECRET CHAPTER 9 シークレット





シークレット30

SECRET

マスター・ゼアノートの野望は阻止されたものの、依然として世界はたくさんの秘密で満ちている。それらのなかから、厳選された30のシークレットを紹介しよう。

NO.1 つぎなる冒険のヒントが隠されたシークレットムービーが見られる

▶シークレットムービー

ダークシーカー編の完結を迎える今作にも、恒例のシークレットムービーが存在する。シークレットムービーを見るための条件は以下のふたつで、両方を満たせば、タイトル画面の「THEATER」内に「シークレット」の項目が追加されるのだ。

シークレットムービーを見るための条件

- エンディングを迎えて王冠マークがついたセーブデータで、特定の数(ゲームモードによって以下のようにちがう)の幸運のマークを撮影している
  - ・ビギナーモード…………90個(すべて)
  - ・スタンダードモード……60個以上
  - ・プラウドモード…………30個以上
- ゲームをバージョン1.03以上にアップデートしている



⬆近代的なビル街で目覚めるソラ。リクもまた、別のビル街で目を覚ますが、どこからか彼を見つめる視線が……。

NO.2 ゲームモードによるバトルの難易度の変わりかた

▶ゲームモードによるちがい

ゲーム開始時に選択するゲームモードは、バトルの難易度に大きな影響を与える。具体的なちがいは下の表のとおりで、ビギナーモードはバトルでかなり有利なうえ、レベルも上がりやすい。

ゲームモードごとのちがい

ゲームモード	与えるダメージ	受けるダメージ	得られる経験値
ビギナーモード	×1.25	×0.5	×1.25
スタンダードモード	×1.0	×1.0	×1.0
プラウドモード	×1.0	×1.5	×1.0

※このほかにも、シークレットムービーを見るための条件が変化する(上記を参照)

NO.3 セーブデータは場所ごとに表示される顔の候補がちがう

▶セーブデータに映る人物

セーブデータの右端には、ソラやリクなど、さまざまな人物の顔が表示される。その顔が誰になるかは、表1のように、セーブを行なった場所によって候補がちがっているのだ。とくに、ワールドマップやキーブレード墓場での候補は、物語の進み具合に応じて表2のように増え、最大で11人にもおよぶ。ちなみにソラは、オリンポスのクリア前とクリア後で髪型がほんの少しだけ変化する。

表1 セーブデータに表示される顔の候補

セーブした場所	表示される顔の候補
ワールドマップ	(表2を参照)
オリンポス、トイボックス、キングダム・オブ・コロナ、モンストロポリス、アレンデール、ザ・カリビアン、サンフランソウキョウ	ソラ、ドナルド、グーフィー、そのワールドで仲間になるキャラクター(※1)
トワイライトタウン	ソラ、ドナルド、グーフィー
100エーカーの森	ソラ
闇の世界(※2)	リク、王様
旅立ちの地	ソラ、ドナルド、グーフィー、アクア
キーブレード墓場	(表2を参照)
終わりの世界	ソラ
スカラ・アド・カエルム	ソラ、ドナルド、グーフィー
エンディング直後(クリアデータ)	ソラ

※トイボックス、モンストロポリス、ザ・カリビアンでは、ソラとドナルドとグーフィーの外見がそのワールドのものになる。サンフランソウキョウでは、ソラがARデバイスをつける

※1……そのキャラクターが仲間になる前は表示されない

※2……オートセーブでのみセーブできる

表2 ワールドマップやキーブレード墓場でのセーブデータに表示される顔の候補の変化

時期	表示される顔の候補
オリンポスをクリアしたあと	ソラ、ドナルド、グーフィー、リク、王様
ザ・カリビアンかサンフランソウキョウをクリアしたあと	上記の5人+カイリ、アクセル
旅立ちの地をクリアしたあと	上記の7人+アクア、ヴェントゥス
キーブレード墓場(2回目)をクリアしたあと	上記の9人+ロクサス、シオン

No.4 ゲームを遊びつくしてモバイルポータルを完成させよう

▶モバイルポータル

モバイルポータルでは、表3の12項目から好きなものを選んでさまざまな情報が見られる。確認できる情報は、冒険が進むにつれて増えていくので、コンプリートを目指してゲームをやりこんでみよう。なお、一部の項目のコンプリートは、トロフィーや実績の条件になっている(→P.680)。



⬅何も登録されていない項目は「？？？」で伏せられ、すべてが登録された項目にはミッキーマークがつく。

表3 モバイルポータルの各項目でできることとコンプリートする方法

項目	できること	コンプリートする方法
アルバム	モバイルポータルで撮影した写真を見られる	(ミッキーマークはつかない)
幸運のマーク	各ワールドにある幸運のマークの撮影状況と、撮影した写真を確認できる	90個の幸運のマークをすべて撮影する(→P.361)
クラシックキングダム	入手したゲームデータに対応したミニゲームを遊べる	23種類のミニゲームすべてでスコアを記録する(※3／→P.394)
おはなし	各ワールドのあらすじを読める	以下のふたつの条件を満たす ●100エーカーの森をクリアする ●エンディングを迎える
キーワードグロッサリー	重要なキーワードの解説を読める	キーブレード墓場(2回目)をクリアする
シークレットレポート	入手したシークレットレポートを読める	No.1～13のバトルポータルをクリアする(→P.456)
キャラクター事典	物語上の重要人物に関する情報を読める	以下のふたつの条件を満たす ●100エーカーの森を訪れる ●エンディングを迎える
エネミー攻略事典	倒したことがある敵に関する情報と、倒した数を見られる。なお、登録されるのは「ハートレス(※4)」「ノーバディ」「アンヴァース」「そのほか(トイボックスに出現するおもちゃ)」のみ(※5)	以下のふたつの条件を満たす ●すべての種類の敵を倒す ●ミニゲーム『セブンプリンズ』の7種類のミッションすべてでスコアを記録する(→P.382)
宝物リスト	各ワールドにある宝箱の中身の入手状況と、入手した中身を確認できる	すべての宝箱から中身を入手する
料理リスト	作ったことがある料理について、必要な食材と、成功および大成功した回数を確認できる	スペシャルメニューを含めたすべての料理を大成功で作る(→P.410)
合成リスト	アイテム合成で作ったことがあるアイテムについて、必要な素材と、合成した回数を確認できる	アイテム合成で作れるアイテムをすべて作る(→P.554)
プレイレコード	使った技や、挑戦したミニゲームのハイスコアなどを確認できる(表4を参照)	表4の要素すべてについて、技を使ったりスコアを記録したりする

※3……「BARNYARD SPORTS」は全競技で記録する必要がある
※4……各種のプリンは、対応するミッションでスコアを記録すると登録される
※5……真XIII機関のメンバーは登録されない。また、一部の敵は倒した数が記録されない

表4 プレイレコードにハイスコアなどが記録される要素

要素		ハイスコア以外に記録されるもの
▼バトル		
シュートフロー(※6)		使用回数
アトラクションフロー(※7)	パイレーツシップ	使用回数
	スピニングカップ	
	シューティングライド	
	メリーゴーランド	
	スプラッシュライド	
リンク	ワンダーバルーン	使用回数
	8bitボム	
	キングスフレア	
	プラズマエンカウンター	
	シースペクタクル	

※6……各キーブレードのシュートフローごとに記録される(ミッドナイトブルー、ファントムグリーン、ドーンティルダスクのものは記録されない)
※7……『マウンテンコースター』は記録されない

要素		ハイスコア以外に記録されるもの
▼ミッション		
セブンプリンズ	チェリープリン	(ハイスコアのみ記録される)
	ストロベリープリン	
	オレンジプリン	
	バナナプリン	
	グレーププリン	
	ウォーターメロンプリン	
	メロンプリン	
▼ミニゲーム		
VERUM REX -Beat of Lead-		クリアタイム
フェスティバルダンス		チェイン数
フローズンスライダー		クリアタイム
フラッシュトレーサー	Aコース	クリアタイム
	Bコース	
100エーカー	ティガーのベジタブルファーム	ベストショット
	ランピーのフルーツキャッチ	
	プーのハニーポット	

NO.5 99個持っているアイテムをさらに拾おうとすると？

▶アイテムの所持上限

合成素材や食材は、99個を超えて持つことができない。99個持った状態で、プライズボックスからそのアイテムを手に入れようとすると、下の写真のように「MAX」と表示され、何も入手できないままプライズボックスが消えてしまうので注意。



⬅これがアイテムを持ち切れないときのマーク。なお、グミシップでグミブロックやアイテムを入手するさいに持ち切れない場合も、このマークが表示される。

NO.6 ドナルドやグーフィーが呼びかけてくる連携の決まりかた

▶仲間との連携

バトル中に、ソラがドナルドと行なえる連携は2種類、グーフィーと行なえる連携は3種類ある。彼らがどの連携を呼びかけてくるかは、いくつかの条件で変化し、下の表の確率で決まるのだ。

ドナルドが呼びかけてくる連携の決まりかた

条件	呼びかけてくる確率	
	フレアフォース	ドナルドメテオ
ボス敵や、HP倍率が5.0以上の敵(※1)が出現している	50%	50%
上記以外	100%	0%

※1……アースコア(タワー)、ロックトロール、メタリックトロール、クレイジーキャリッジ、フロストサーペント、アンカーパイレーツ、バーサーカー、ソーサラー、スパイキートード、ギガース：パワータイプ、ギガース：スピードタイプ、シュープリーム・スマッシャー

グーフィーが呼びかけてくる連携の決まりかた

※複数の条件を満たしているときは上側のものほど優先される

条件	呼びかけてくる確率		
	グーフィーボンバー	トリニティラッシュ	ツリーウィップ
オリンポスの手順16(→P.230)を開始していない	100%	0%	0%
オリンポスの手順16(→P.230)で、サテュロスの群れが隊列を組んでいる	0%	100%(※2)	0%
アースコア(タワー)、各種のタイタン族、キングオブトイズ、ダークキューブのいずれかが出現している	100%	0%	0%
マシュマロウが出現していて、『ツリーウィップ』の使用回数が3回未満	0%	0%	100%
ソラが瀕死になっている	20%	80%	0%
ラージボディ、ロックトロール、スパイキートード、タートルトードのいずれかが出現している	20%	80%	0%
カラミティコーラスが出現している	50%	50%	0%
上記以外	80%	20%	0%

※2……バトル開始から30秒後にかならず呼びかけてくる

NO.7 使用可能になる海神の力の種類は壊したコアの色に応じて変化する

▶海神の力

ザ・カリビアンで現れるハートレス船などにはコアがあり、コアをすべて壊すと残りHPに関係なく倒せる(→P.625)。コアには赤、青、緑の3色が存在し、どの色を壊してゲージを満タンにしたかで出現しやすいシチュエーションコマンド(海神の力／→P.323)が下の表のようにちがう。特定の海神の力を使いたいなら、対応する色のコアを残しておき、ゲージが満タンになる直前に壊すといい。

コアの色と出現しやすいコマンドの対応

コアの色	赤	青	緑
			
出現しやすいコマンド	レイジングキャノン	タイダルウェイブ	ウインドチェイサー

NO.8 いつもとちがうBGMで真XIII機関と戦う方法があった

▶BGMの変化

キーブレード墓場の断絶の迷宮で行なわれる、ダーク・リク、シグバール、アンセムの3人とのバトルでは、しばらく戦っていると、アンセムが去っていってBGMが変化する。そのあと、残ったふたりのうち、シグバールを先に倒した場合は、BGMがバトル開始時のものにもどるのだ。また、ヴァニタスとテラ=ゼアノートのふたりとのバトルでも、テラ=ゼアノートを先に倒して残りがヴァニタスひとりになると、BGMが変わり、旅立ちの地でヴァニタスと戦ったときと同じ曲が流れる。

NO.9 『8bitボム』をうまく使って『ダークラッシュ』をかわそう

▶『ダークラッシュ』への対処法

テラ=ゼアノートが使う『ダークラッシュ』は、ソラたちを急激に引き寄せつつ攻撃してくる。この技がこちらを引き寄せるスピードは非常に速く、『グライド』を利用しても逃げ切ることはできない。しかし、リンクの『8bitボム』を使って、写真のようにテラ=ゼアノートとのあいだにブロックを設置しておけば、引き寄せられずにすむ。



⬅敵から離れた位置にブロックを設置し、その裏側に隠れていれば攻撃が届かない。



NO.10 『エアスライド』をくり返して敵の出現場所を通らずに先へ

▶マップのショートカット

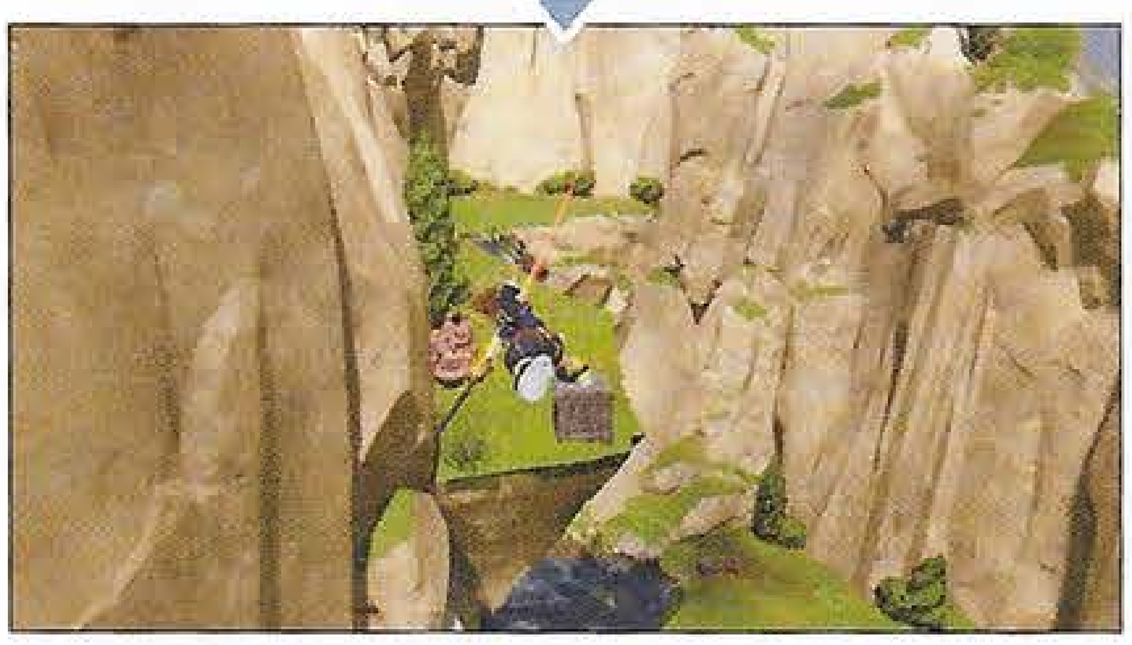
『エアスライド』と『たたかう』をすばやく交互にくり返していくと、あまり高度を落とさずに空中を移動できる。オリンポス山を登るときは、通常であれば、ゼウス像がある道(手順11a)と滝が流れている道(手順11b)のどちらを通っても敵と戦わなければならないが(→P.227)、このテクニックを使えば両方のバトルを回避することが可能だ。

オリンポス山で敵と戦わずに先へ進むためのルート





⬅『エアスライド』の動作の終わりぎわに、『たたかう』で武器を振る。



⬅これをくり返していけば滝の上の足場にたどり着き、敵と戦わずにすむ。

NO.11 トワイライトタウンで『KHⅡ』の話が聞ける

▶街の人の会話

各ワールドで街の人たちに近づくと、彼らの会話が聞こえてくる。トワイライトタウンの街の一角/トラム広場では、ストラグルバトルやサイファーの近況など、『KHⅡ』に関係することが話題にのぼっているので、いろいろ聞いてまわってみよう。



⬅本作でサイファーたちに会えない理由も、街の人たちの会話でわかる。

NO.12 『エアロ』の上昇気流に乗って一気に近道

▶マップのショートカット

キングダム・オブ・コロナの森/湿地をはじめて訪れたときは、3ヵ所にある広い谷間を越えるために、ラプンツェルの髪をロープがわりにして移動する(→P.266)。しかし、『エアロ』で発生させた上昇気流に触れてガケを登れば、1番目と2番目の谷間を通らずに洞窟へショートカットできる。



⬅鉱石が光る大きな岩の近くのガケで『エアロ』を使い、上昇気流が発生したら、その上に乗ってジャンプ。

NO.13 ラプンツェルに使ったアイテムは別れぎわに返ってくる

▶ワールドキャラクター

ラプンツェルは、コロナの町に到着してソラたちと別れると(→P.267)、二度とパーティーにもどってこない。では、ラプンツェルが装備していたものや、彼女に使ったパワーアップなどのステータス上昇系アイテムはどうなるかというと、ラプンツェルがパーティーから外れるときにすべて返却されるのだ。



⬅ラプンツェルがパーティーにもどってこないのは、髪を切り、戦う手段を失ってしまったから?

NO.14 闇の世界でのイベントシーンで合体キーブレードが登場

▶キーブレード

闇の世界でのイベントシーン(Chapter X:闇の世界「闇に降り立つ」)では、ソラとリクがデビルズタワーにトドメを刺すときに、ふたりが合体させたキーブレードを使う。その見た目は、『KH 3D』に登場した合体キーブレードと同じだ。

KH 3D



KHⅢ



⬆『KH 3D』の合体キーブレードは、存在しなかった世界でリアリティシフトを使ったときに出現する。

Index

NO.15 淡く光る氷の道しるべを探せばオラフの本物の胴もすぐに見つかる

▶オラフの身体探し

アレンデールの北の山のあちこちに立つ氷の道しるべは、ソラたちが進むルートを教えてくれる便利なものだが、じつは雪渓でバラバラになったオラフの身体を探すとき(→P.297)にも役立つ。ニセモノが3つある胴のうち、本物の胴のそばにだけ氷の道しるべが立っているのだ。



←本物の胴は小さくて目立たないが、氷の道しるべを目印にすれば見つけやすい。

NO.16 オラフの身体を集めるときにニセモノの胴を手に入れると……？

▶オラフの身体探し

アレンデールでバラバラになったオラフの身体を探すときに、ニセモノの胴を使ってオラフの身体を完成させてしまった場合は、下の写真のように、オラフがそれぞれちがったリアクションを見せてくれる。彼のユーモラスな対応が楽しめるので、わざとニセモノの胴を手に入れるのもいいだろう。

汚れた胴



←泥で汚れているのを日焼けだとカンチがいしてカッコをつける。

ゆがんだ胴



←頭が安定しないせいで視界も揺れまくり、最後はふたたびバラバラに。

巨大な胴



←明らかにアンバランスだが、意外にも本人は気に入っている様子。

NO.17 リヴァイアサンを限界まで強化するとブラックパール号に乗れるようになる

▶ザ・カリビアンの船

ザ・カリビアンで白いカニを集めると、ソラたちが乗る船「リヴァイアサン」のレベルが上がって性能が強化されていく(→P.323)。さらに、レベルをMAXまで上げれば、リヴァイアサンが強化されるだけでなく、ジャックの船「ブラックパール号」も操縦できるようになるのだ。ブラックパール号の性能は下の表のとおりで、HPがリヴァイアサンよりもやや低く、大砲を自分の正面に撃てないという難点はあるものの、「世界最速の船」の異名どおりに移動速度が速いうえ、大砲をより短い間隔で撃てる。

ブラックパール号の性能

LV	HP	攻撃力	大砲
MAX	7000	160	左右に15門(前方はなし)



↑上記の条件を満たしてワールドクリア後にポートロイヤルの港を訪れると、リヴァイアサンとブラックパール号が2隻並んで停泊しており、乗りかえができる。

NO.18 終わりの世界で話せる人のなかに「KH」シリーズの重要人物が？

▶心だけになった人物

終わりの世界で12体のソラの身体を集める場所では、心だけになった人物たちと話すことができる(→P.345)。彼らのなかには、『KH COM』などに登場したナミネもいるので、ぜひ話を聞いてみよう。

心だけになった人物たちの場所



★…心だけになった人物



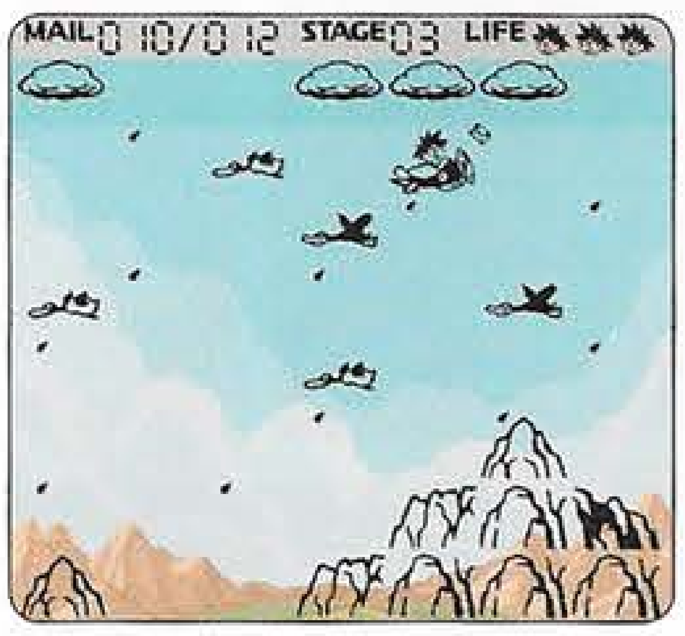
no. 19 『クラシックキングダム』お役立ちテクニック集

▶クラシックキングダム

モバイルポータルのミニゲーム『クラシックキングダム』で、各ゲームをプレイするときに覚えておくと便利なテクニックをいくつか紹介しよう。より高いスコアを狙いたいときに活用してみてほしい。

MICKEY, THE MAIL PILOT (→P.395)

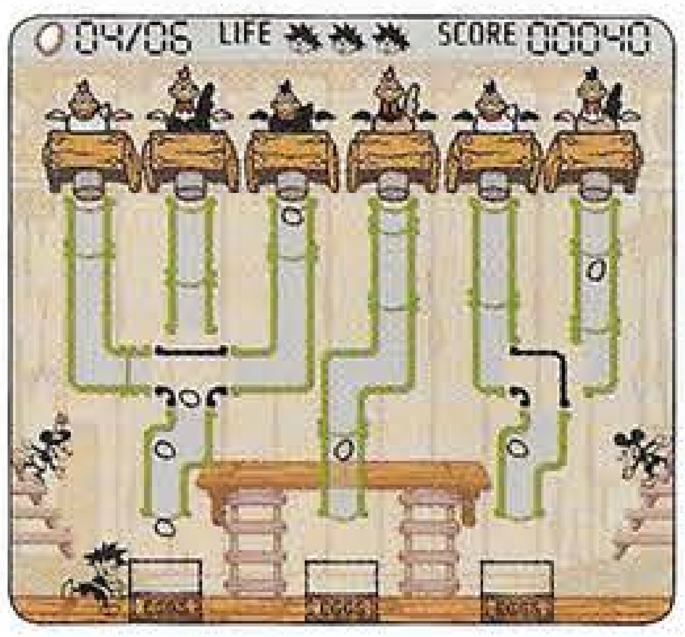
雨が降っているあいだはときどき風が吹いて、飛行機の高度が1段下がってしまうが、方向キーの上か下を入力しているときは風が吹かない。これを利用して、一番上の段を飛びながら方向キーの上を連打すれば、飛行機が風を受けることがなくなり、同じ高度で飛びつづけられる。



⬅雨のあいだは、上記の要領で一番上の段を飛ぶのが安全。ただし、前方からくる鳥には気をつけよう。

THE MUSICAL FARMER (→P.396)

パイプから卵が出た瞬間に箱を入れかえると、その時点で卵が箱のなかへ収まった状態になる。通常よりもワンテンポ早いタイミングで卵を箱に収めることができるぶん、パイプの向きを変えたり、箱を入れかえたりする余裕が生まれるのだ。



⬅このタイミングで箱を入れかえれば、卵が箱に収まる。ミッキーやミニーへ早めに卵を渡すことも可能。

FISHIN' FRENZY (→P.403)

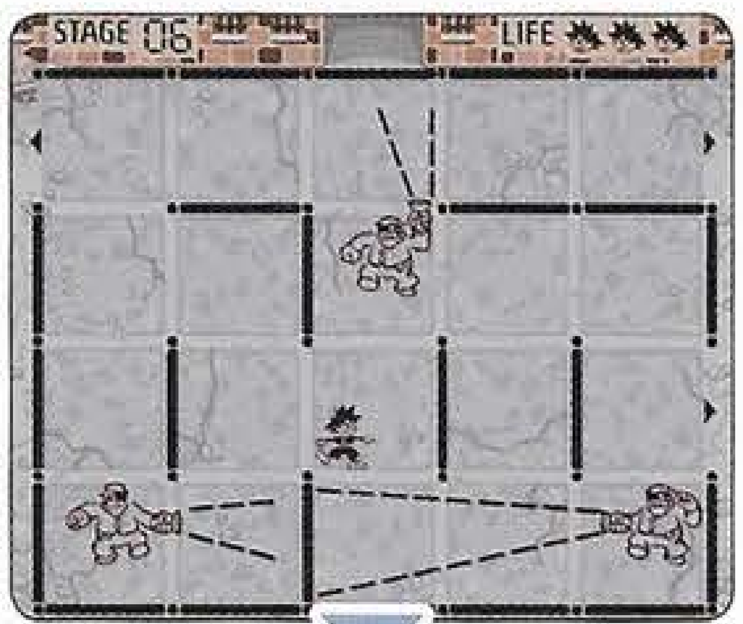
巨大魚は、遠くに現れたあとに少しずつこちらへ迫ってくるが、3段階目(船にぶつかる1段階前)のときに魚を釣り上げると、真上の位置の巨大魚が消える。複数の巨大魚が迫ってきていて、どこにも逃げられないときは、イチかバチか試してみよう。



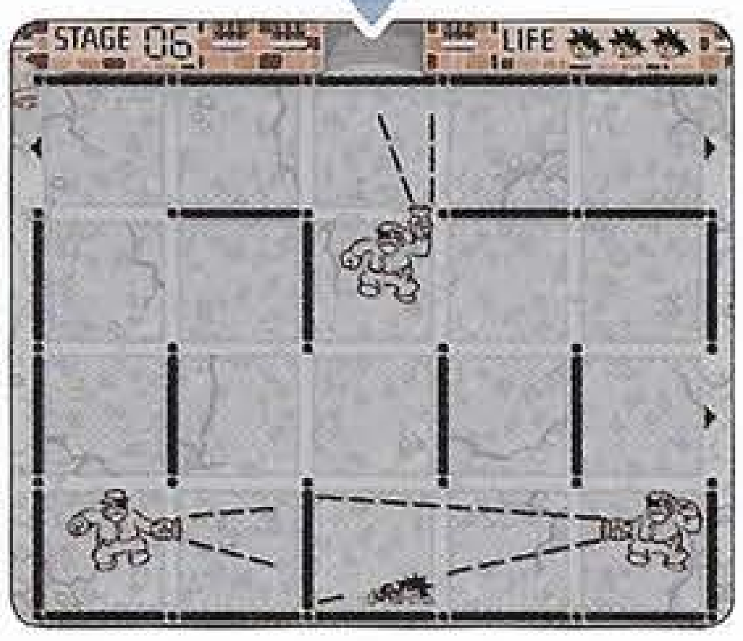
⬅巨大魚がこの位置にいるあいだに魚を釣り上げればOK。少しでも遅いとミスになるので注意したい。

MICKEY'S PRISON ESCAPE (→P.404)

◎ボタンを押しているあいだは、ソラがその場に伏せて、看守のライトに照らされても見つからなくなる。これは、すでにライトで照らされている場所へ自分から踏みこんだあと、すかさず◎ボタンを押した場合でも有効なのだ(下の写真を参照)。



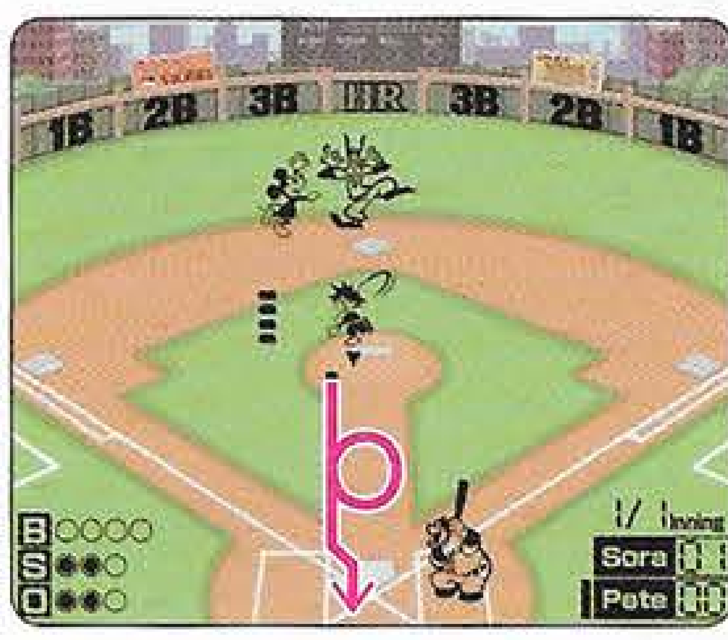
⬅先のステージでは、看守の人数が増えて、ライトで照らしてくるタイミングが計りにくい。ライトで照らされた場所へうっかり移動してしまったら……。



⬅方向キーを入力して移動した瞬間から、◎ボタンを押しっぱなしにしよう。すると、移動した先でソラが伏せて、看守のライトで照らされても身を隠せる。

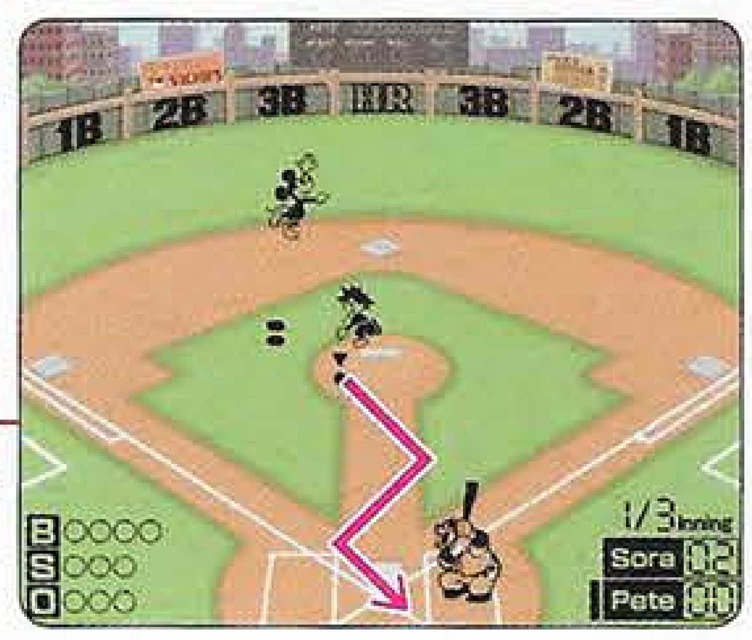
HOW TO PLAY BASEBALL (→P.405)

このゲームでは3種類の魔球が投げられる。魔球は、投手が投げるコースを決めたあと、「!」が表示されているあいだに下記の操作を行なえば投げることが可能だ。なお、ピートも魔球を投げてくる。



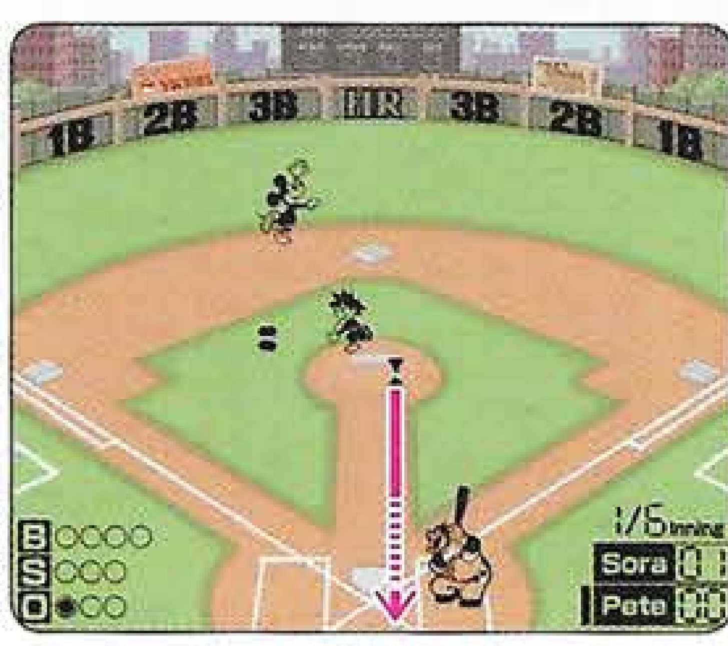
大回転ボール

⬅方向キーを1回転させると、ボールが途中で円を描くように1回転する。



イナズマボール

➡方向キーを左右に2往復させると、ボールが左右へ行ったりきたりする。



ブレーキボール

⬅方向キーを上へ入れっぱなしにしておくと、球速が途中で遅くなる。

No.20 『クラシックキングダム』の映画をトワイライトタウンで見てみよう

▶クラシックキングダム

トワイライトタウンの野外シアターで上映中の映画は、すべて『クラシックキングダム』のゲームを題材にしたもの。上映される作品は、初訪問時からしばらくのあいだは3作品、100エーカーの森をクリアしたあとは5作品で、野外シアターへ行くたびにいずれか1作品がランダムで選ばれる。

トワイライトタウンで上映される作品

作品	選ばれる時期
GIANTLAND	最初から
MICKEY, THE MAIL PILOT	
THE MUSICAL FARMER	
BUILDING A BUILDING	100エーカーの森をクリアしたあと
THE MAD DOCTOR	

No.21 クラシックノーツを装備して地面に穴を掘ってみると……

▶クラシックキングダムのソラ

『クラシックキングダム』のすべてのゲームをプレイすれば、キーブレードのクラシックノーツが手に入る。これを装備してクロックドリルに変形させた状態で、スライド移動を行なうかコンボフィニッシュを出してみよう。すると、ソラは地面に穴を掘って進むが、そのときの穴の形は『クラシックキングダム』の各ゲームで操作するソラのシルエットになっているのだ。



No.22 ランクの高いレストランは厨房もゴージャス

▶リトルシェフのレストラン

ミニゲーム『リトルシェフのレストラン』で調理を行なうキッチンは、レストランのランクが高くなるにつれて、以下のように変化していく。ソラの背後にある調理器具や食材の種類の増えかたからも、繁盛店へと成長する様子がうかがえる。

星なし



★～★★



★★★



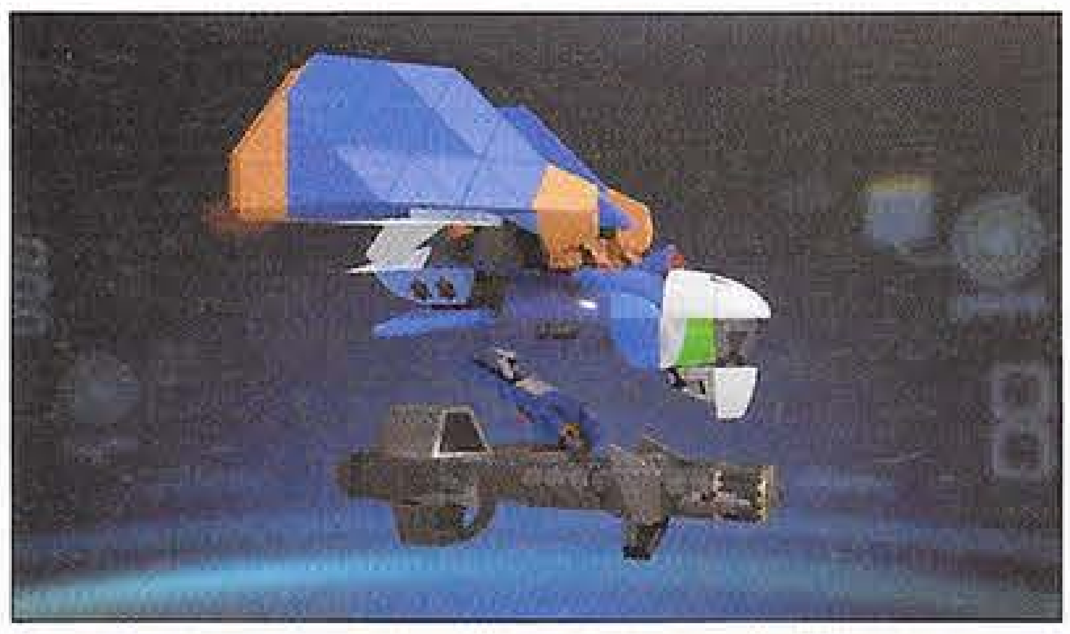
★★★★～★★★★★



No.23 『グミシップ』に懐かしの名作の自機とボス敵が登場していた

▶グミシップ

『グミシップ』には、1997年にスクウェア(現：スクウェア・エニックス)から発売されたプレイステーション用のシューティングゲーム『アインハンダー』の機体が登場する。スペシャル設計図の「エンディミオン」は自機、ボスの「シュヴァルツガイスト」はSTAGE 6のボスを再現しているのだ。また、シュヴァルツガイストと戦うときは『アインハンダー』でのBGMのアレンジ版が流れるが、グミシップにレーザーブレードグミかマニピュレーターグミがセットされていると、BGMが原曲に変わる。



←エンディミオンは、機体の腹部から伸びた1本の腕が武器を持っているというユニークな機体。



↑シュヴァルツガイストは見た目だけでなく、攻撃方法も『アインハンダー』のときと同じだ。

No.24 モーグリのフォトミッションはこんな写真でもクリアできる

▶フォトミッション

ショップでは、モーグリからのお題に沿った写真を撮る「フォトミッション」に挑戦可能(→P.560)。そのうち以下のふたつは、意外なものを撮影してもミッションクリアと見なされる。



←No.9のゼウスは、オリンポス山／崖道にあるゼウスの像を撮影してもかまわない。



→No.13のオラフは、北の山／雪渓でニセモノの胴をつけた状態の写真でもクリアとなる。

No.25 カメラを向けられた仲間たちの行動を見てみよう

▶写真撮影時の反応

パーティーの仲間にカメラを向けると、彼らは驚いたりポーズを決めたりと、さまざまな反応を見せる。ここでは、そういった仲間たちの反応を、ピックアップして紹介しよう。ほとんどの仲間は反応のしかたが複数あるほか、アレンデールにいるエルサたちやサンフランソウキョウにいるヒロたちなどもカメラを向けると反応してくれるので、それぞれのワールドを訪れて撮影してみるといい。

カメラを向けられたときの仲間たちの反応の例

ドナルド



⬆困った顔をして、「ちょっと待って、まだ撮らないで」と頼んでくる。

グーフィー



⬆「僕を撮ってくれるの？」と、うれしそうに両手を大きく振る。

ヘラクレス



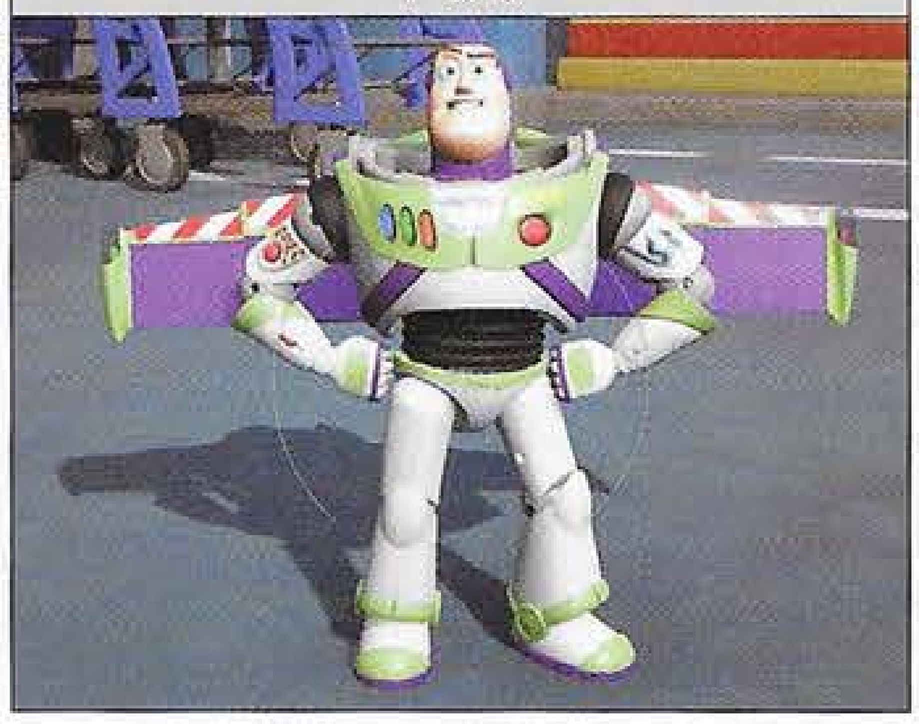
⬆両手を腰に当てる得意のポーズをとり、白い歯を見せて笑う。

ウッディ



⬆カメラに気づき、カウボーイハットを指で軽く弾いて笑顔になる。

バズ



⬆「かっこよく撮ってくれよ」と言いつつ、ボタンを押して翼を開く。

ラプンツェル



⬆「えっ、笑えばいいの？」と聞いたあと、かわいらしくほほえむ。

フリン



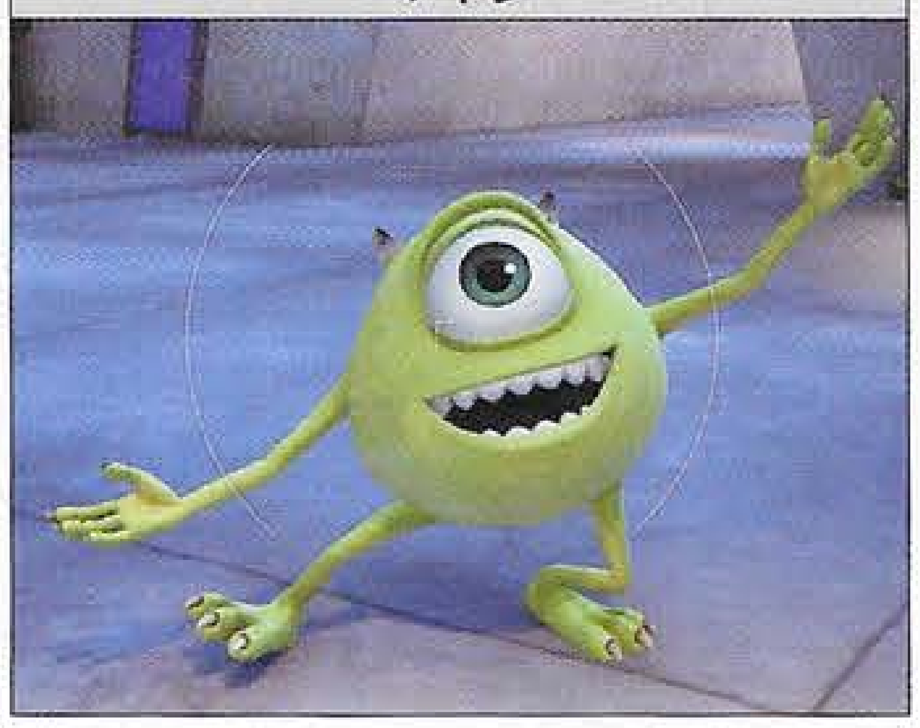
⬆右手を腰に当ててポーズを作り、気取った表情でソラを見つめる。

サリー



⬆「撮ってくれるのか、ありがとう」と笑顔でお礼を言う。

マイク



⬆両手でソラを指さしたあと、「びっくり！」と左右に腕を広げる。

マシュマロウ



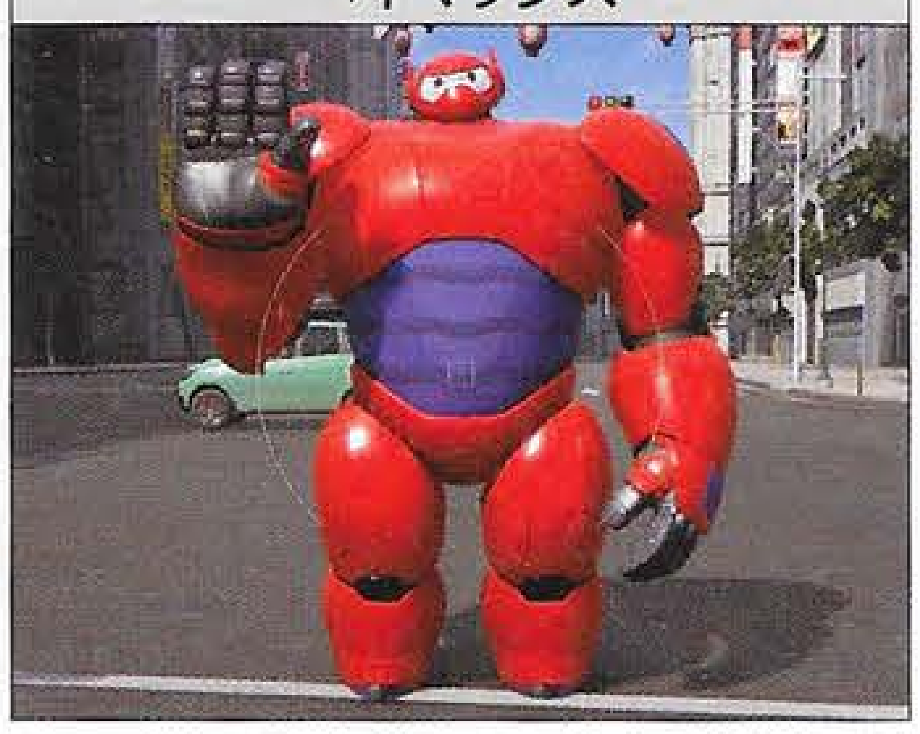
⬆「ウガー」と声を上げながら、身体に氷のトゲをたくさん生やす。

ジャック



⬆はじめて見たカメラが何かわからず、「それは望遠鏡か？」と聞く。

ベイマックス



⬆右手を挙げて「記念撮影ですか？」と質問し、首を少し傾ける。

Index

NO.26 ピクサーの映画でおなじみのあの車が『KHⅢ』にも登場

▶ピザ・プラネット

ピクサーの映画では、『トイ・ストーリー』でおなじみのピザ屋「ピザ・プラネット」のトラックが、作品のどこかに登場するのが恒例となっている。じつは、本作のピクサー作品のワールドにも、以下の場所にこのトラックがこっそり姿を見せているのだ。

トイボックス



⬅ギャラクシー トイズの入口から外へ出たところにトラックが駐車中。

モンストロポリス



➡笑いフロアの、幸運のマークがあるデスクに写真が貼られている。

リトルシェフのレストラン



⬅食材を切るときにキッチンをよく見ると、棚にトラックのステッカーが。

NO.27 ヘリウムガスを吸いこむとソラたちの声がおかしなことに

▶ボイス

トイボックスのギャラクシー トイズには、風船をふくらませるためのボンベが置いてある。ボンベの栓や風船に攻撃を当てると、中身のヘリウムが漏れて煙が発生し、煙に触れた場合はソラたちの声がふだんよりも高くなるのだ。効果がつづくのは約20秒で、そのあいだはバトル中のかけ声なども変わる。



⬆ボンベはお店の2階と3階にある。なお、ヘリウムを吸ったあとも、ドナルドの声だけは全然変わらない。

NO.28 ギャラクシー トイズの店頭に並んでいる商品あれこれ

▶おもちゃ

トイボックスのギャラクシー トイズはかなり大きなおもちゃ屋で、店頭に並んでいるおもちゃの種類もじつに多彩。なかには下の写真のような、どこかで見覚えのあるものも売られている。



⬆2階のキャラクターグッズコーナーでは『ディシディア FF NT』の召喚獣のフィギュアが売られており、オーディンやバハムートなどおなじみの召喚獣が勢ぞろい。



⬆3階のテレビゲームコーナーへ行くと、一番目立つところに『VERUM REX』が置かれている。CMで宣伝していたとおり、通常版と限定版の2種類があるようだ。

NO.29 昼のサンフランソウキョウでは道路を行きかうクルマに注意

▶サンフランソウキョウ

サンフランソウキョウの中心街を昼に訪れたときには、多くのクルマが道路を走っている。クルマはソラや仲間に近づくと停止するので、ソラたちが道路の真ん中でウロウロしていると、思わぬ大渋滞を引き起こしてしまうことも……。



⬆ベイマックスが目の前でチョウとたわむれていても、クルマの運転手たちは文句を言わずに待ってくれる。

No.30 ロード画面に表示されるメッセージを一挙に公開！

▶ロード画面のメッセージ

セーブデータを読みこむときや、各ワールドを訪れるときなどのロード画面では、SNS風のメッセージが表示される。メッセージの候補には以下の32種類があり、該当するシーンを見たあとや、各ワールドをクリアしたあとに表示されるようになるのだ。

ロード画面に表示されるメッセージ

▼どのワールドでも表示されるもの

繋がる心が俺の力だ！
♡みんなもいっしょに

もしかしたら今までで一番きれいな場所かも
♡空 ♡水 ♡心が還る場所

3人で一人前は納得してないけど今回もよろしくな！
♡出発 ♡ソラ ♡ドナルド ♡グーフィー

この世界は同じに見えていつも場所が変わるし
中も微妙に違ってて不思議なんだ
イェン・シッド様って意外と好奇心旺盛なのかな？
♡僕のお師匠様 ♡元キーブレードマスター ♡不思議な塔

恥ずべき過去も研究の糧とする。それが研究者の務めさ
♡投稿テスト ♡元XIII機関 ♡VI:ゼクシオン
♡レイディアントガーデン ♡解析なう

子供っぽかったソラも、たくさんの旅で成長してるんだなぁ
多少は、だけどね
♡ソラ ♡ドナルド ♡グーフィー
♡デスティニーアイランド

10年近くも闇の中で一人ぼっちなんて本当に強い女性だな
早くヴェントゥスとテラに会わせてあげたい！
♡アクア ♡キーブレードマスター ♡おかえり
♡10年 ♡デスティニーアイランド ♡ありがとう

俺もみんなに助けられてここにいる
全員がそろわなかったのは残念だけど必ず助ける
待ってて！
♡ロクサス ♡テラ ♡ナミネにお礼を言う

勝負は最後まで分からないよ
♡光は過去からだって届く

▼旅立ちの地をクリアするまでどのワールドでも表示されるもの

またここにたどり着くとは思わなかった
まるで誰かに導かれたみたいだな
♡ウェイトゥザドーン ♡闇の世界 ♡海岸 ♡アクア
♡捜してます

伝えたい言葉、伝えたい気持ち
ここは色んな秘密を優しく包んでくれる森
ソラ、私も力になれるようにがんばるね
♡カイリ ♡リア ♡アクセル ♡秘密の森 ♡修行中

ゼアノートはテラを器にし、その後アンセムとゼムナスに分かれアンセムは俺を器にした
アンセムの姿は俺と関係しているのか？
♡アンセム ♡ゼムナス ♡ゼアノート ♡テラ
♡捜してます ♡レイディアントガーデン ♡嫌な想像

俺の中にヴェントゥスが？
まったく記憶にないんだけどリクなら何か知ってるかな？
♡ヴァニタス ♡ヴェントゥス ♡ヴェン ♡捜してます
♡モンストロポリス ♡駆除中
♡この姿の時に言われたくなかった

ロクサスに関する大きな手掛かりになりそうだよ！
♡二人のアンセム ♡賢者 ♡ロクサス ♡捜してます
♡情報募集中 ♡トワイライトタウン ♡幽霊屋敷
♡ハイネ ♡ピンツ ♡オレット

▼オリンポスでのみ表示されるもの

何度も力を失ってるソラだけど、実は僕たちもなんだ……
♡ソラ ♡ドナルド ♡グーフィー ♡お約束

ゼウスの稲妻すごかったー！
ヘラクレスもいつかこうなるのかな……
♡ゼウス ♡ヘラクレス ♡天界 ♡パパ ♡カミナリ

▼トワイライトタウンでのみ表示されるもの

会ったことはないのに会ったことがある友達
なんだか不思議だけど友達にはかわりないよね
♡トワイライトタウン ♡ロクサス ♡捜してます
♡情報募集中

リトルシェフのケーキ！
みんなにも食べさせてあげたいな
♡タルトゥ・オ・フリュイ ♡LaRatatouille
♡トワイライトタウン ♡リトルシェフ ♡スウィーツ
♡ケーキ

▼トイボックスでのみ表示されるもの

また仲間が増えたよ！
みんなの名前もう覚えた？
♡ウッディ ♡バズ ♡レックス ♡ハム
♡グリーンアーミーメン ♡エイリアンたち

どんなゲームなんだろう？
ヨゾラってやっぱりリクに似てるよな？
そのせいか何か不思議な繋がりを感じる……
♡VERUMREX ♡ヨゾラ ♡アクションRPG ♡リク
♡ギャラクシートイズ

▼キングダム・オブ・コロナでのみ表示されるもの

目を奪われるくらいきれいで便利な長ーい髪の毛
でも色々大変そうだよね
♡ラプンツェル ♡ロングヘアー ♡キングダム・オブ・コロナ

ラプンツェルの魔法が、ユージーンを助けたんだけど、
魔法の力だけじゃないと思う！
♡ラプンツェル ♡ユージーン ♡塔
♡マキシマスも仲間 ♡髪切った

▼モンストロポリスでのみ表示されるもの

笑いのエネルギーなら僕たちの専門分野！
たくさん作ってるよ！
♡マイク ♡サリー ♡ブー ♡ソラ ♡ドナルド
♡グーフィー ♡モンストロポリス ♡笑顔がエネルギー
♡グミシップ ♡変顔

楽しかったけど、やっぱりこの姿はなかなかなじめないなぁ……
でも見慣れるとありなのかなぁ……
♡秩序 ♡モンスター ♡不気味 ♡やっぱり見慣れない

▼アレンデールでのみ表示されるもの

『秩序』を守るための魔法だとはわかってるんだけど
この世界では防寒用に魔法使ってほしかったなぁ
♡アレンデール ♡雪 ♡寒い ♡コート ♡マフラー
♡手袋 ♡帽子

エルサは魔法と同じくらい歌声がすごかった！
歌を聴いて彼女の抱える思いが少しわかった気がする
♡エルサ ♡氷の城 ♡女王

▼100エーカーの森でのみ表示されるもの

プーとの約束。
何度忘れられても何度だってここに来るよ
♡プー ♡ピグレット ♡ティガー ♡ラビット ♡ルー
♡ゴーファー ♡ランピー ♡ハチミツ食べたいな
♡ジャンプもしたくなる ♡100エーカーの森 ♡また来るね

▼ザ・カリビアンでのみ表示されるもの

何か大変なタイミングに来ちゃったみたい
ジャックも相変わらずトラブル続きなんだなぁ
♡ジャック ♡ソラ ♡ドナルド ♡グーフィー ♡トラブル中

念願だったキャプテン・ソラ専用のスペシャルな船！
イカダとはやっぱり全然違うな！
♡船 ♡キャプテン ♡海 ♡カニ

▼サンフランソウキョウでのみ表示されるもの

もうやらない
♡ソラ ♡ドナルド ♡グーフィー
♡キーブレード・ヒーロー3 ♡ビッグ・ヒーロー6

ベイマックスの心は、誰にも上書きできない本物の心！
♡ベイマックス ♡キーブレード・ヒーロー3 ♡バラララララ

▼ワールドマップでのみ表示されるもの

二人とも頼もしいです。グミシップの整備は頼んだよ
♡投稿テスト ♡チップ ♡デール ♡モバイルポータル



トロフィー&実績
コンプリートガイド

トロフィーや実績は、どれだけゲームをやりこんだかの証明になるもの。エンディングを迎えたあとは、それらのコンプリートを目指してみるといい。

ゲームを遊びつくしてコンプリートマスターを目指そう

冒険を進めて特定の条件を満たすと、PS4版ではトロフィーの獲得が、Xbox One版では実績の解除ができる。本作で獲得可能なトロフィーは46種類あり、グレードの内訳は右の表のとおり。一方、実績は45種類で、すべてを解除すれば1000のゲーマースコアを得られるのだ。

トロフィーのグレードと獲得時に得られるポイント

※「ポイント」は、トロフィーレベルや達成率に関係する値

グレード	数	ポイント	グレード	数	ポイント
プラチナ	1	180(※1)	シルバー	10	30
ゴールド	3	90	ブロンズ	32	15

※1……達成率には影響しない

トロフィー&実績リスト

※条件はPS4版とXbox One版で共通。ただし、「KINGDOM HEARTS Ⅲ コンプリートマスター」はPS4版でのみ獲得可能
※名前が赤い太字のものは、条件を満たすまでトロフィー名や実績名が表示されない

マーク	名前と条件
	**KINGDOM HEARTS Ⅲ コンプリートマスター** 条件 ほかのすべてのトロフィーを獲得する
	**新たなる旅路** 条件 「NEW GAME」を選んで冒険をはじめる
	**神々の戦い** 条件 オリンポスをクリアする
	**黄昏の決意** 条件 トワイライトタウンをクリアする
	**大切な友達** 条件 トイボックスをクリアする
	**愛の魔法** 条件 キングダム・オブ・コロナをクリアする
	**笑顔の力** 条件 モンストロポリスをクリアする
	**ありのままで** 条件 アレンデールをクリアする

マーク	名前と条件
	**海賊の流儀** 条件 ザ・カリビアンをクリアする
	**誰かのヒーロー** 条件 サンフランソウキョウをクリアする
	**おかえり** 条件 100エーカーの森をクリアする
	**集いし絆** 条件 旅立ちの地をクリアする
	**約束のおまじない** 条件 キーブレード墓場(2回目)を訪れる
	**最終決戦** 条件 キーブレード墓場(2回目)をクリアする
	**ゲームクリア** 条件 エンディングを迎える
	**隠れ王様** 条件 モバイルポータルの「幸運のマーク」をコンプリートする

マーク	名前と条件
	エネミーハンター 条件 モバイルポータルの「エネミー攻略事典」をコンプリートする
	トレジャーハンター 条件 モバイルポータルの「宝物リスト」をコンプリートする
	クリエイター 条件 モバイルポータルの「合成リスト」をコンプリートする
	レコーダー 条件 モバイルポータルの「プレイレコード」をコンプリートする
	心弾む思い出 条件 アトラクションフローを使って敵を倒す(※2)
	心交わす思い出 条件 リンクを使って敵を倒す(※2)
	マジックマスター 条件 極大魔法(『〇〇〇ガン』／→P.190)を使う
	ナイト 条件 エネミーを1000体倒す
	ビショップ 条件 エネミーを3000体倒す
	ルーク 条件 エネミーを5000体倒す
	スイーツマイスター 条件 ミニゲーム『セブンプリンズ』のすべてのミッションでスコアを記録する
	サルベージャー 条件 グミシップの「トレジャー」を20個獲得する
	スタージャーニー 条件 グミシップですべての星座を撮影する
	エースパイロット 条件 グミシップでシュヴァルツガイストを倒す
	センチュリオン 条件 ミニゲーム『VERUM REX -Beat of Lead-』を12000000以上のスコアでクリアする

マーク	名前と条件
	グレイテストダンサー 条件 ミニゲーム『フェスティバルダンス』を70000以上のスコアでクリアする
	トリックスター 条件 ミニゲーム『フローズンスライダー』を600000以上のスコアでクリアする
	スピードスター 条件 ミニゲーム『フラッシュトレーサー』の両方のコースでAランクを獲得する
	ドレッドノート 条件 ザ・カリビアンでリヴァイアサンを最大レベルまでパワーアップさせる
	キャプテン 条件 ザ・カリビアンで敵の船を200隻倒す
	はいチーズ！ 条件 モバイルポータルの機能で写真を撮影する
	旅の思い出 条件 モバイルポータルの「アルバム」に50枚の写真を登録する
	フードコーディネーター 条件 すべての食材を集める
	フルコース 条件 ミニゲーム『リトルシェフのレストラン』でいずれかの料理を大成功で完成させる
	グランシェフ 条件 ミニゲーム『リトルシェフのレストラン』ですべての料理を大成功で完成させる
	ハイスコア 条件 ミニゲーム『クラシックキングダム』のいずれかのゲームでスコアを記録する
	ゲームマスター 条件 ミニゲーム『クラシックキングダム』のすべてのゲームでスコアを記録する(※3)
	ブレードマスター 条件 いずれかのキーブレードを最大レベルまで強化する(※4)
	アルテマウェポン 条件 アルテマウェポンをアイテム合成で作る(→P.554)
	レベルカウントストップ 条件 ソラのレベルを99にする

※2……発動した瞬間の攻撃では、敵を倒しても条件を満たせない
※3……「BARNYARD SPORTS」は全競技で記録する必要がある
※4……アルテマウェポンは最初から最大レベルなので、入手するだけで条件を満たせる

Index



物語を読み解くポイント

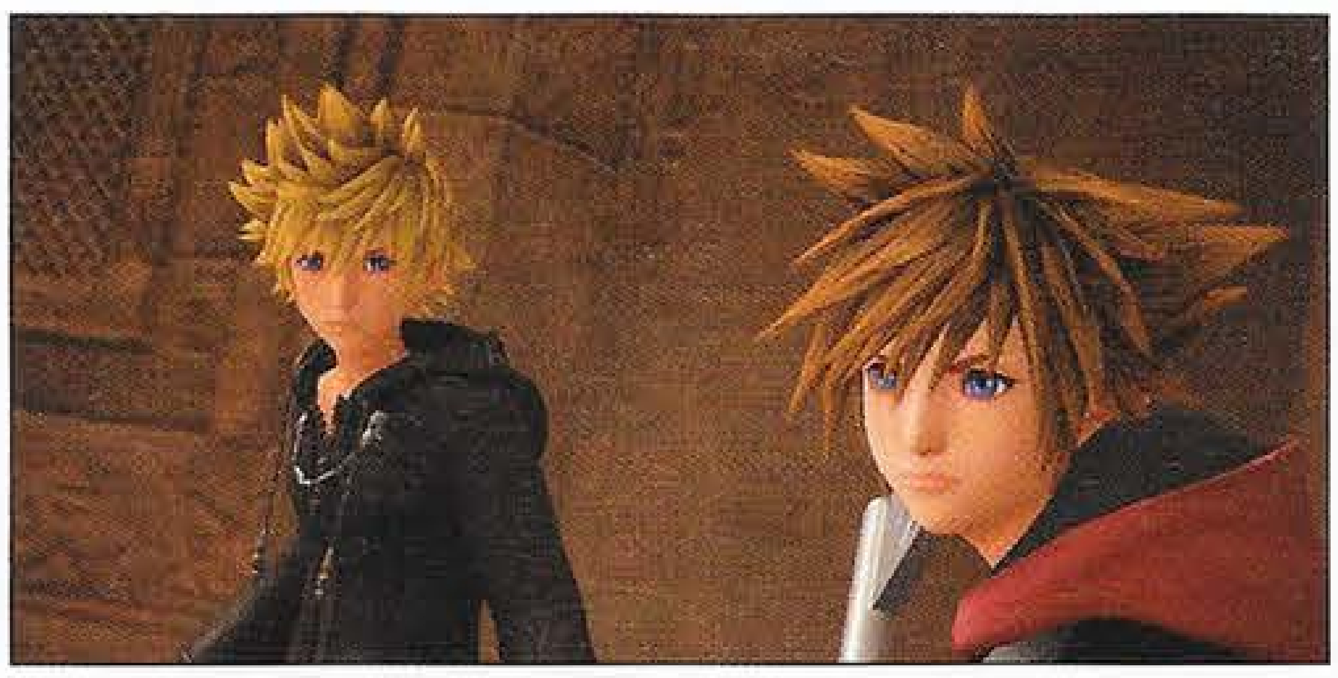
ダークシーカー編が完結した本作では、多くの事柄に決着がついた。それらを総括しつつ、新たに示された謎のいくつかを解説しよう。



7人の光の守護者

▶ 途中でメンバー交代したため、のべ人数は7人よりも多い

真XIII機関と戦うソラたちは「7人の光の守護者」と呼ばれていたが、実際には7人以上いる。これは、メンバーの一部が途中で入れかわったためだ。具体的には、負傷したアクセルとさらわれたカイリが途中で外れたかわりに、テラとロクサスがメンバーに加わっている（一時的にシオンもかわりを務めるが、正式な最終メンバーはゲーム内の「キャラクター事典」で確認可能）。ちなみに、「7つの光と13の闇」の衝突がχブレードを生むことを把握したうえでイェン・シッドが「7人の光の守護者」を集めたのは、そうしなければ7つの純粋な光の心（ニューセブンハート）が「光と闇の衝突」に利用されてしまい、彼女たちに危険がおよぶと判断したからだ。



⬆途中でメンバー交代はあったが、"7つの光と13の闇の衝突"でχブレードが生まれたことには変わりない。

光の守護者のメンバー





ソラのなかに眠る3つの心

▶ 今回の戦いでそれぞれがあるべきところへ還った

アンセムコードなどで言及されていた「ソラのなかに眠る3つの心」が誰のものかは、物語中でヴェントゥスとロクサスについては明示されるが、残りのひとつは、はっきりとは描かれない。とはいえ、『KH Days』や『KH 3D』の物語の内容を踏まえれば、最後のひとつがシオンの心であることはわかるはずだ。今回の冒険において、3つの心すべてがそれぞれの身体へと還り、ソラの心のなかはようやく整理がついたことになる。



⬅シオンの心は、ソラと真XIII機関のシオンが対峙したとき、彼女の身体へ還った（右ページ参照）。



真XIII機関

▶ 多くの者たちは過去から心を移していた

みずからの心をいくつもの器に入れようとたくらんだゼアノートの例からもわかるように、「KH」シリーズの世界においては、ひとりの心を複数に分けることができる。真XIII機関のメンバーのうち「本来この時代に存在しないはずの者」たちは、「過去のある時点から分けた心」をレプリカの身体に移すことで、現在の時間における存在を保っていたのだ。ちなみに、ダーク・リクは、「過去のリク＝レプリカの心」を移しており、過去のリク本人の心を移したわけではない。



⬅今作で登場するアンセムやゼムナス、ヤング・ゼアノートの肉体は、すべてレプリカだ。

真XIII機関のメンバーの身体と心の構造

※ 補欠 ……補欠メンバーであることを示す

名前	どのような存在か	今回の戦いのあとどうなったか
マスター・ゼアノート	本人(人間)	消滅(昇天)
ヤング・ゼアノート	レプリカに過去のヤング・ゼアノートの心が入っている	消滅(心は過去にもどる)
テラ＝ゼアノート	テラの身体に過去のテラ＝ゼアノートの心が入っている	身体にテラの心がもどり、テラとして復活(テラ＝ゼアノートの心は消滅)
アンセム	レプリカに過去のアンセムの心が入っている	消滅
ゼムナス	レプリカに過去のゼムナスの心が入っている	消滅
ヴァニタス	レプリカに過去のヴァニタスの心が入っている	消滅
シグバール	本人(ノーバディ)	人間にもどり(？)生存
ヴィクセン 補欠	本人(ノーバディ)	倒されないまま人間にもどり生存
サイクス	本人(ノーバディ)	人間にもどり生存
デミックス 補欠	本人(ノーバディ)	人間にもどり生存(？)
ルクソード	本人(ノーバディ)	人間にもどり生存(？)
マールーシャ	本人(ノーバディ)	人間にもどり生存(？)
ラクシーヌ	本人(ノーバディ)	人間にもどり生存(？)
ダーク・リク	レプリカに過去のリク＝レプリカの心が入っている	器となるレプリカの素体を残して消滅(残された素体はナミネの器として利用される)
シオン	レプリカに「XIII機関に加入して間もないころのシオンの心」が入っている	ソラから本来の心がもどって記憶を取りもどし、光の守護者側へ転身



特例❶ テラ＝ゼアノート

テラ＝ゼアノートは、「心が不在のテラの身体に、過去のテラ＝ゼアノートの心を移す」という形で存在を保っている。もともとテラ＝ゼアノートは、テラの心とゼアノートの心が主導権争いをしつづけている状態で、テラの心は「テラの身体」と「テラ＝ゼアノートの背後の怪物」のなかを行ったりきたりしていた(→P.727)。テラの身体そのものは、アンセムとゼムナスが倒れたときにゼアノートとともに復活を果たしたものの、テラの心は「背後の怪物」にとらわれたままになっており、身体がふたたびゼアノートの器にされたのだ。



⬅テラの心は閉じこめられていただけで、「怪物」がテラのハートレスというわけではない。



特例❷ シオン

真XIII機関は、『KH 3D』の時点でひとり欠けていた。そこにあてがわれたのがシオンだ。彼女は「過去のレプリカ人形のシオン」の心を移すことで存在しており、ロクサスやアクセルについての記憶をほぼ持たない。しかし、ソラに宿るロクサスの呼びかけがきっかけとなり、ソラの心のなかにあったシオンの心が、ソラとロクサスの力を吸収する能力を持っていた彼女の身体に吸収され、シオン本人の記憶と存在が復活。その結果、アクセルなどから失われていた彼女に関する記憶もよみがえった。



⬆この場面でシオンに語りかけたのは、彼女の名を呼ぶときの声からわかるように、ソラのなかのロクサスだ。

Index



償う者たち

▶ それぞれのやりかたで償おうとする旧XIII機関の面々

過去にソラたちと敵対していた旧XIII機関のメンバーは、人間にもどった者やふたたびノーバディになった者など、それぞれの道を歩んでいる。彼らのうち、「償いのため」に行動した3人についてまとめてみた。

サイクス



サイクスは真XIII機関の一員として復活した当初から、アクセルやロクサスを助けようと考えていた。ヴィクセンが言っていた「計画の首謀者」でもあるサイクスは、ロクサスの復活にはレプリカ研究の主導者だったヴィクセンの力が不可欠と考えて彼を機関に招いている。

もともとサイクスとアクセルは同じ目的(→P.687)を持っていたが、アクセルはロクサスやシオンといった新たな友だちを作っていった。サイクスはそれが不満だったらしく、そのいらだちをぶつけるかのようにロクサスにはややキツい態度で接し、アクセルとの仲に亀裂が生じてしまう。しかし本心では、新たな友を得たアクセルをうらやましく思っていただけであり、今回はアクセルとその親友ロクサスのために行動したのだ。



⬆以前にアクセルの目の下にあったマーク(逆さ涙のおまじない)は、サイクスが彼に教えてあげたものだった。

ヴィクセン



ヴィクセンが真XIII機関に身を寄せた表向きの理由は「レプリカの研究を進めるため」だが、本当の狙いは「償いのために、より人間に近い器をソラたちに託すこと」。当初は、ゼアノートの指示どおり研究を進めたものの、アンセム(ゼアノートのハートレス)が賢者アンセムを捕らえたのを知ると、いよいよ本来の目的のために動き出す。そしてみずからの償いを果たすべく、救出した賢者アンセムの身柄とレプリカの素体を、レイディアントガーデンのイェンツォのもとへ送り届けた。



⬅自身が裏切り者でありながら、ルクソードの不忠をとがめるあたりは、なかなかの役者ぶり。

イェンツォ



人間として研究に従事するイェンツォは、本作の開始時点からソラたちと協力関係にあり、もっともわかりやすい形で償いの道を歩んでいた人物。過去にゼアノートにだまされて賢者アンセムを裏切ったことを悔やむ彼は、恩師の残したデータを解き明かし、ロクサスとナミネを再生させることで償いを果たそうとした。ヴィクセンに託された器をロクサスとしてよみがえらせることができたのは、イェンツォがアンセムコードの解析や心の再形成といった研究を熱心に推し進めていたおかげだ。



“光の敗北”をくつがえしたもの

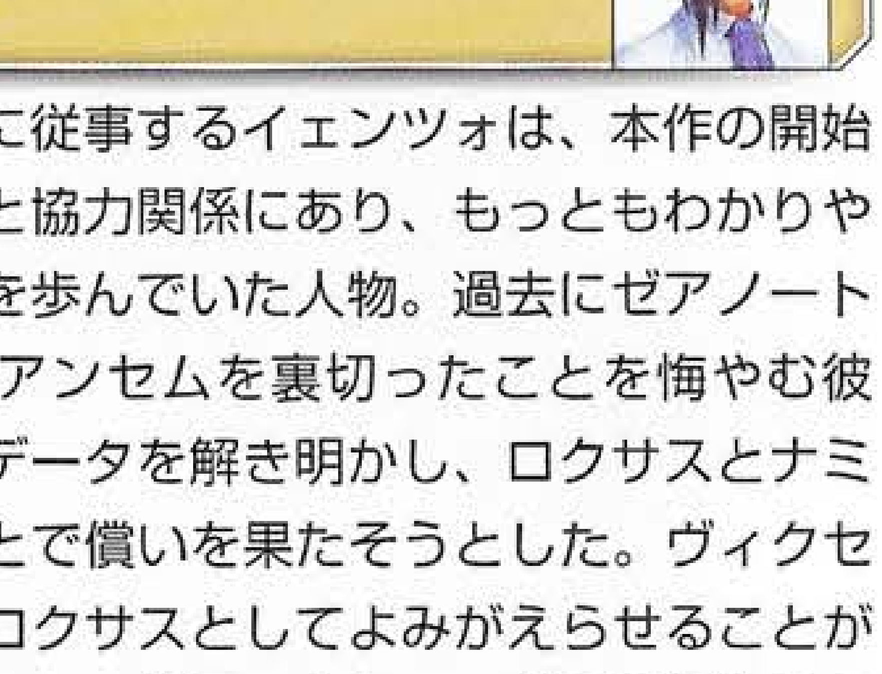
▶ ナミネをはじめとするさまざまな「繋がり」の力

キーブレード墓場にて、ソラたち光の守護者はいったん闇に敗北してしまう。しかし、やり直しにあたる二度目の戦いでは、留まりし思念や古のキーブレード使いたちがソラに力を貸し、一度目とはまるでちがう展開になった。これは、終わりの世界でナミネが「テラとの繋がりをたどってみる」と言っていたとおり、彼女の助力のおかげで留まりし思念が駆けつけ、その結果、光の守護者が倒されずにすんだからだ。



⬆テラとナミネは過去に話したことがあり、ナミネがその繋がりをたどってテラの思念に働きかけた。

⬇仲間が倒れなかったのでソラの心は折れず、彼のあきらめない心に古のキーブレード使いたちが応える。



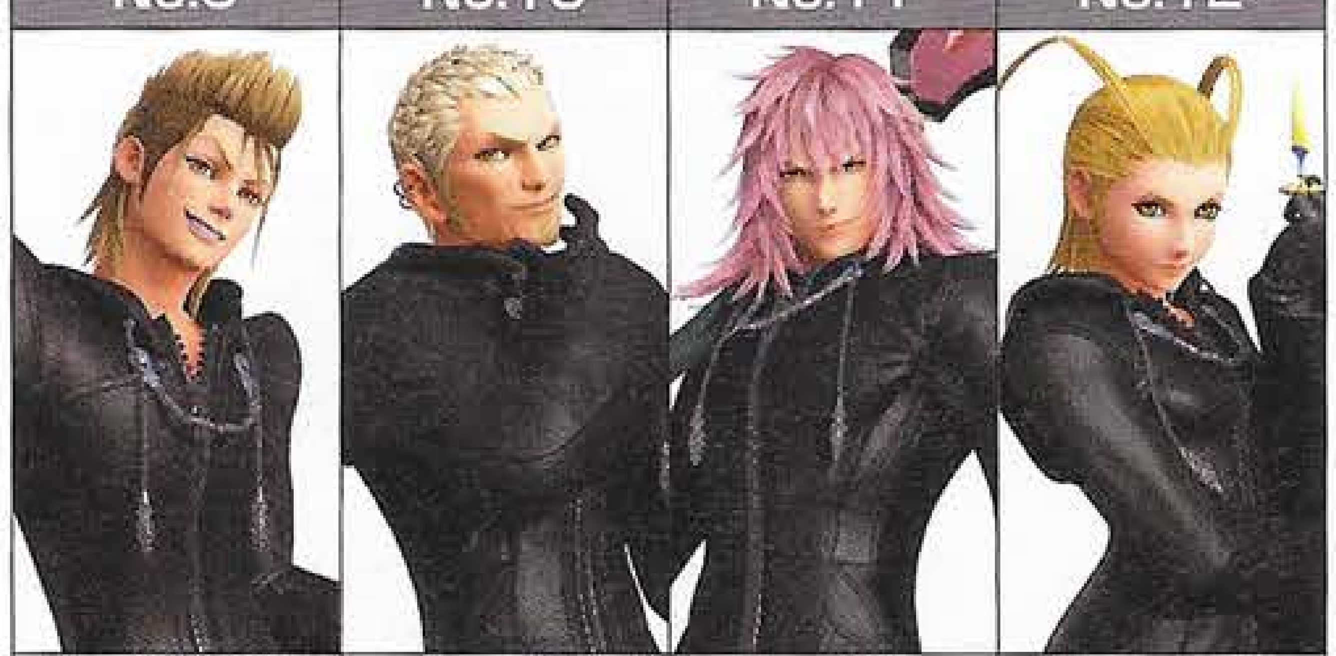


古(いにしえ)のキーブレード使い

▶ ゼアノートが追っていたキーブレード戦争のもうひとつの手がかり

本作では、旧XIII機関のNo.9～12の4名が、じつは古のキーブレード使いを捜すために機関に招かれたとの事実が、ゼムナスの口から語られた。なぜこの招集が行なわれたかというと、古のキーブレード使いが、はるか昔の光と闇の戦い――キーブレード戦争の秘密をにぎっていると、ゼアノートが考えたからだ。実際、マールーシャとラクシーヌは古の時代と関わりがあることが、『KH ユニオン クロス』で描かれている。

旧XIII機関のNo.9～12のメンバー



No.9	No.10	No.11	No.12
デミックス	ルクソード	マールーシャ	ラクシーヌ
人間のときの名前	人間のときの名前	人間のときの名前	人間のときの名前
(現時点では不明)	(現時点では不明)	ラーリアム	エルレナ



⬅アンセムが被験者の少女を捜していたのも、彼女が古のキーブレード使いだという推測にもとづいている。



⬆『KH ユニオン クロス』にはヴェントゥスも登場。彼も古のキーブレード使いのひとりだ。



ロストマスターの目覚め

▶ おとぎ話の時代から時を超えて現れし者たち

本作のエピローグでは、シグバールの正体が「おとぎ話の時代から、名前と身体を変えつつ生きつづけてきたキーブレードマスターのひとりであるルシュ」ということが明かされ、ルシュの同胞だった予知者の4人が姿を現す場面が描かれる。彼らこそが、古の時代に消えた「ロストマスター」と呼ばれる者たちだ(→P.728)。しかし、この場面には、『KH χBC』に登場した予知者のひとりアヴァの姿がない。シグバールは、「アヴァがいないのは彼女が使命を全うしたからだろう」と語るが、真相は不明。また、予知者たちの師匠マスター・オブ・マスターが、今後の物語に関わってきそうだが……？



⬆シグバールが持つ黒い箱を、遠くから見つめるマレフィセントとピート。彼らの動向も気になるところ。

現代に現れた古の予知者たち



イラ



インヴィ



アセッド



グウラ

※エピローグは、ゲームのバージョンを1.02以上にアップデートしたうえでエンディングを迎えると見ることができる(タイトル画面の「THEATER」からも視聴可能)

Index

シークレットレポート解説

SECRET REPORT

エンディング後に挑めるバトルポータル(→P.456)をクリアすると、全13編からなるシークレットレポートを入手可能。これらを読み解くことで、物語の裏側の部分を理解しておきたい。

シークレットレポート#1

回想――

私は生きているの?
目覚めたら牢獄の中にいた。
そして研究者たちが私は何者かを調べようとしていた。

私は何者なのか……
思い出せるのは4人の仲間、鍵……
名もなき私はXと呼ばれるようになっていた。

ここに来てからの唯一の楽しみは、時々来てくれる二人の少年との会話。
そんなある日、私を牢獄から連れだす人が現れた。
薄明かりの中、見えた彼の顔は隻眼だった。
数年が経った今も自分が何者なのかわからないままでいる。

鍵が導く心のままに――

筆者不明

シークレットレポート#1 解説

筆者は、賢者アンセムの城で研究対象となっていた「被験者X」と呼ばれる少女。闇の探求者アンセムが捜している少女や、サイクスとアクセルが語っていた女の子と同一人物だ。

point

● **「4人の仲間、鍵……」**…被験者の少女が、「仲間が4人いて鍵(キーブレード)と関わりが深い」ということを匂わせる文言。締めの一文「鍵が導く心のままに――」は、彼女が古の時代からやってきた人物ということを暗に示しているようだ。

● **「時々来てくれる二人の少年」**…レイディアントガーデンで暮らすアイザとリアのこと。彼らは、この少女に会おうとして賢者の城へ忍びこんでいた(シークレットレポート#6を参照)。

● **「見えた彼の顔は隻眼だった」**…賢者アンセムの城にいる隻眼の男といえば、ブライグ(人間時代のシグバール)が真っ先に思い浮かぶ。彼が隻眼になったのは『KH BbS』の中盤で、アイザやリアが城に忍びこんでいた時期とも合致する。

シークレットレポート#2

承認試験日誌――

マスター承認試験に向け単身世界をめぐる旅をはじめ数日が経った。
エラクゥスも旅に出ることを希望していたが、まず俺からということになった。
書物で見たおとぎ話の世界をめぐる旅。

数年前まで海に囲まれた世界で育ち外の世界を夢見ていた俺は、未来からの導きによって故郷を旅立った。
そしてマスターの元にたどり着くまでの道中、いくつかの闇とも触れ合った。
闇はコントロールできるようになれば恐れる対象ではない、あの頃からそう思っている。

おとぎ話の時代から初代マスターの血を継ぐエラクゥス。
その背中を追う存在ではなく、肩を並べる存在でいたい。
彼に対抗する力を得るには、光と闇のバランスから見出せる力を身につけなければ。

ゼアノート

シークレットレポート#2 解説

キーブレードマスターになる前の、若き日のゼアノートが書いたレポート。「闇はコントロールできれば恐れる対象ではない」「光と闇のバランスから見出す力を身につける」など、老年期の彼に通ずる思想が見て取れる一方で、親友エラクゥスと切磋琢磨したいという純粋さも感じられる。

point

● **「おとぎ話の時代から初代マスターの血を継ぐエラクゥス。」**…マスター・エラクゥスが「初代マスターの血を継ぐ」という新事実が明かされた。なお、ディレクターの野村哲也氏によれば、この「初代マスター」とは『KH ユニオン クロス』に登場するダンデライオンのなかの誰かであり、『KH χBC』に登場するマスター・オブ・マスターや予知者とは無関係だという。

シークレットレポート#3

被験者Xと心の実験に関するメモ1――

女性、15歳前後。早朝、中央広場で発見。
7日が過ぎ、ようやく言葉を発するが自らの名前も思い出せず記憶喪失。
ここがどこの世界か気にしている様子。
いっしょに仲間がいたと思われる言動あり。
仲間の名前も思い出せないようだが、数名で元の世界を離れたらしい。
その時の記憶を探ると拒否反応を起こす。

心に関する実験。
我が師、賢者アンセムは記憶を失っていた私を被験者とした最初の実験以降、
何かを恐れ実験をやめてしまった。
しかし、その実験こそ私と同じく記憶を失った彼女にも有効ではないか?
心を探ることによって記憶に触れることが可能。
私自身、実はその実験によって記憶を取り戻しかけている。

彼女がどこから来た何者なのか興味深い。
「鍵が導く心のままに……」確かにそうつぶやいた。

ゼアノート

シークレットレポート#3 解説

レポート#2と同じく著者はゼアノートだが、レポート#3～4は賢者の弟子時代に書かれたもの。被験者Xについての彼なりの考察が記されている。

シークレットレポート#4

被験者Xと心の実験に関するメモ2――

記憶は相変わらず戻らず、つかみどころのない会話がつづく。
彼女の話は、まるでおとぎ話の世界のようだ。
彼女の話を断片的に考えると、考え難いが時間を超えた可能性がある。
だとすれば、彼女の心をのぞきたい衝動は抑えきれない。

最初の実験に際し候補者の中から数名使ってテストをしたが、皆精神が保てずに壊れていく。
彼女に、特別な被験者に万が一があっては惜しい。

最中、我が師に多数の被験者を使い、テストを繰り返していたことが知られ、
研究の中止と研究結果の破棄を厳しく言い渡された。
それだけではなく、多くの被験者たちの解放と共に彼女も姿を消してしまった。

被験者Xはどこに？
我が師が彼女を隠したのか？

しかしこの実験の中止はしない。
自ら被験者第一号として本実験を実行する。

ゼアノート

シークレットレポート#5

回顧録1――

子供だった自分たちにとって、その城は魅力的だった。
中では賢者アンセムが様々な研究を行い、その恩恵によって人々は平和に過ごしていた。
それだけでも好奇心は充分駆り立てられたが、閉鎖された塀の向こう、悪い噂もあった。
夜な夜な人のうめき声のようなものが聞こえる。
危険な人体実験を行っている。
親友のリアといっしょに好奇心による探索を計画した。

門番の二人は屈強で、研究者も兼任しているとはとても思えないが、
まずその二人の目をかいくぐり城へと忍び込まなければいけなかった。
案の定すぐに見つかって、城の外へ放り出される日々がつづいていた。

やっと侵入が成功した日、城の奥深く長い螺旋階段の下には檻が並び暗闇がつづいていた。
檻の中に誰かいるのかまでは確認できず、呼び掛けるわけにもいかない中、
確かに感じる気配の恐怖に侵入を後悔していた。
しかし引き返そうとした時、かすかに声がした気がした。
恐る恐る声の方に進むと、薄く射し込む光に照らされた彼女がいた。

サイクス

シークレットレポート#6

回顧録2――

光はわずかで彼女の姿はやはりはっきりは確認できなかった。
声を潜め会話をしてみたがその子は記憶を失っているようだった。
なぜこんな所に閉じ込められているのか？
それすらわからないままだった。
ただ、その子を助けたいと思った。

それから頻繁に城に忍び込もうとしては門番に放り出され、時には侵入に成功して少女の話し相手になった。
まだ子供だった自分たちがその子のためにできることはそれくらいしかなかった。
そんなことをつづけているうちに、その子を助け出そうとリアと決意した。
ともかく助けたい一心でその日は城に忍び込んだ。

それから何度か忍び込んでも少女に二度と会うことはなかった。
彼女は幻だったのか？
リアと正攻法で彼女を捜すことにした。
今日は城の門番の正面に立つ。
賢者アンセムの弟子となるために。

サイクス

シークレットレポート#7

レプリカ計画による人の再生に関しての所見――

XIII機関メンバー時の消滅が大きなダメージだったのか、
私は人間としての復活からすぐには目覚めなかったようだ。
目覚めてからも少しの間、床に伏したまま成すべきことを考えていた。

シークレットレポート#4 解説

賢者の弟子ゼアノートによる、被験者Xについての観察レポートの後編。被験者Xはおとぎ話の時代から時を超えてやってきたらしいことがうかがえる。

point

- **「皆精神が保てずに壊れていく。」**…ゼアノートが人体実験をくり返し、多くの被験者を犠牲にしていた事実を示す。ゼアノートの非道な行ないの一部は、『KH I』のアンセムレポート1にも書かれていた。
- **「我が師が彼女を隠したのか？」**…これはあくまでゼアノートの解釈であり、闇の探求者アンセムはこの考えを根拠に賢者アンセムを問いつめていた。実際にはシークレットレポート#1にあるとおり、ブライグが被験者Xを連れ出している。

シークレットレポート#5 解説

サイクスことアイザの少年時代の回顧録。好奇心から賢者の城へ忍びこんだアイザとリアが、謎の少女（被験者X）と出会うまでの経緯が読み取れる。

point

- **「門番の二人は屈強で～」**…城の守衛を務めるディランとエレウスのこと。彼らに見つかったアイザとリアが城から放り出される様子は、『KH BbS』のエンディングでも描かれていた。

シークレットレポート#6 解説

被験者Xとの交流を振り返るサイクスの回顧録の後編。アイザとリアのふたりが、姿を消した被験者Xを捜すために賢者アンセムに弟子入りしたことが明らかになる。

point

- **「ともかく助けたい一心で～」**…どことなく冷めた印象のあるサイクスだが、少年時代には「少女を助けたい一心」で行動する情熱的な部分もあった模様。ゼムナスの側近になったのも、それが被験者Xを救う近道になると考えたからだ。



"レプリカ計画"
XIII機関時代に用意したレプリカは約20体。
初期から数体はNo.もない失敗作だったが、そんな初期ロットから最初の成功例として、
リク=レプリカが生まれた。
No.iシオンに至っては、ほぼ人間に等しい状態まで達したが、
対面する相手との関係性によって、その姿が安定しなかった。
その二人を元に、人間に限りなく近いレプリカを数体作っていたが完成目前で中断。
おそらくゼアノートは、初期ロットを含め、それら後期の未使用のレプリカを利用するだろう。

今日久しぶりに立ち上がり広場まで歩いてみようとしたが、彼が現れ私に意外な提案をしてきた。
私よりずいぶん若いが、ゼムナスの参謀にまで上り詰めた男。
その提案に同意し再びノーバディとなった。
過去のレプリカ計画を利用するにはその方が都合がいい。
すべては償いのため。

ヴィクセン

シークレットレポート#8

真XIII機関の構造――

ゼアノートの12の器、本体となる自分を含めそれを真XIII機関と総称している。
計画の数は満たされており、私とデミックスの二人は補欠扱いとされた。

ゼムナスが率いていたXIII機関だった数名は私同様に一度人間として復活し、
再びノーバディとして機関入りしていたが、相変わらずゼムナスは例外だった。
この時間に存在する本物のゼアノートは老人で、彼が真XIII機関を率いている。
彼が人間である以上、彼のハートレスとノーバディ、過去に打ち倒され消滅した者たち、
そして一番若いゼアノートは、この時間の存在ではないのだ。

彼らは私が過去に作ったプロトタイプを器とし、過去に存在する瞬間を切り取り、その心だけを移している。
ゼアノートはそのプロトタイプをより人間に近づけるための改良を命じた。
血肉の通った人間の器となるレプリカの完成は、私の償いにも好都合だ。
あとはその器をどうやって彼らに託せばいいのか考えなくてはならない。

ヴィクセン

シークレットレポート#9

賢者アンセムのデータ解析に関して1――

我が師がリクに託したデータにすべて目を通した結論。

ソラ君の心には3つの箱があり、それぞれに3人の心が収められた状態。
1つはロクサス。もう1つはロクサスと同時期。
もう1つはそれ以前から。
その3つの心は沈黙したまま、ソラ君の心に溶けている。
この心を物理的に取り出そうとすれば、以前ソラ君がハートレス化したように危険。

まずはその心を収める器と、その器が目覚めるきっかけが必要。
ベストな方法は器となる人間の体に戻すことだが、二人は不明だとしても、ロクサスには人間の体がない。
カイリの心に内包されているだろうナミネも同様。
体があれば、あとはきっかけだけでソラ君から心は元の体へと還る。
きっかけは彼らの心に繋がる者。

心の完全なデータ化は不可能であり、心の欠片程度しか再構成できない。
やはりソラ君本人の中にある彼らの心が必須となるが、
トワイライトタウンのデータから彼らの記憶はほぼ完全に再現が可能だろう。
しかし人間の体を持たないロクサスとナミネには、このデータが重要となる。

イェンツォ

シークレットレポート#10

賢者アンセムのデータ解析に関して2――

体の代わりとして考え得るのは、レプリカ。
この空の器にトワイライトタウンのデータから彼らのデータを移す。
彼らの記憶から器は彼らの姿を形成し、人間の体と限りなく近い状況が作られる。

そして最後の鍵はソラ君の中に眠る本人の心。
彼らの体の誕生に、眠る心を揺り動かされるきっかけがあれば、
その心は自らの肉体へと還るのではないだろうか。

レプリカ…… 人の器として革新的な研究ではあるが、その研究自体まだ完成形ではなかったはず。
しかも、肝心なエヴェンの失踪。
ロクサスとナミネ、あと1名の体の用意も必要だと想定した場合、レプリカは合計で最低3体は必要となる。

シークレットレポート#7 解説

人間として復活したエヴェン(ヴィクセン)が、ふたたびノーバディとなった経緯を記したレポート。彼の重要な研究「レプリカ計画」の詳細について記述されている点が見逃せない。また、ゼムナスの参謀にまで上り詰めた男――サイクスが、エヴェンに償いの提案をしてきた様子も書かれている。

point
●**「XIII機関メンバー時の消滅が大きなダメージだったのか～」**…『KH COM』でアクセルの炎に焼かれて消滅した場面のことを指す。ノーバディが倒されたときの衝撃が、人間として復活するさいの体調に影響するようだ。

シークレットレポート#8 解説

真XIII機関の構造について、ヴィクセンの視点から考察した内容。「この時間の存在ではない者」が、心を過去から未来へ送りレプリカに移すことで現在の時間に存在している、という仕組みが説明されている。

point
●**「血肉の通った人間の器となるレプリカ」**…ヴィクセンが研究を進めていたものであり、これをソラたちへ託すことがヴィクセンの目的のひとつ。物語中ではデミックスの協力を得てイェンツォのもとへ届けられ、それがロクサスの器となった。

シークレットレポート#9 解説

アンセムコードを解析したイェンツォのレポート。ソラの心のなかに3つの心が内包されている事実と、それぞれの心を身体へ安全にもどす方法の考察が書き記されている。

point
●**「1つはロクサス。もう1つはロクサスと同時期。もう1つはそれ以前から。」**…ロクサスと同時期からある心がシオン、ロクサス以前からある心がヴェントゥスのもの。ちなみに、シオンの心とロクサスの心がソラと同化したタイミングは、約7日ほどの差しかない。

シークレットレポート#10 解説

「レプリカを利用してロクサスやナミネを復活させる」というプランについて書かれたもの。トワイライトタウンのデータから再現した「ロクサスのデータ」をレプリカに移すことで"心以外は完全なロクサス"を用意したうえで、ソラの心からロクサスの心を還す計画だ。

point
●**「子供の頃によくいっしょに食べていたアイスの味を思い出す。」**…賢者アンセムの好物シーソルトアイスは、幼少期のイェンツォもよく食べていた。ふたりがアイスを食べ歩く様子は、『KH BbS』のシークレットイベント「Blank Points」でも見られる。

どちらもかなりの難題ではあるけど、こうして師のデータを解析していると、
子供の頃によくいっしょに食べていたアイスの味を思い出す。
今は裏切りを後悔するより、二人を再生することで師の本当の心を証明しなければ。

イェンツォ

シークレットレポート#11

観察記1――

ロストページに書かれたとおりに起きるキーブレード戦争を見届けた。
次にマスターから授かったキーブレードを継承する必要がある。
生き残ったダンデライオンから選出されたユニオンリーダーの5名。
この中の誰かにキーブレードを引き継ぎ、俺はこれからもその行く末を見ていなければならない。

しかしそのユニオンリーダーの選出メンバーに、密かな入れ替えが起きたようだ。
マスターが選ばなかった想定外のメンバー。
いわばマスターの書いたプログラムにウイルスが侵入したようなもの。

このウイルスがおかしな行動をはじめた。
無謀な脱出を計画し5人をまた別の世界線へ送り出そうとしている。
そんなことが可能なのか?
キーブレード戦争後、ダンデライオンを別の世界線に移した計画と同じだが、
マスターでもないあの少年たちにそんなことが実行可能だとは思えない。
わざわざ未来から誘い込んだ魔女が鍵を握っているようだ。

ユニオンリーダーに関しては、もっとシンプルな計画だと思っていたが、
いや、それすらマスターの意思によるものなのか?

筆者不明

シークレットレポート#12

観察記2――

キーブレード戦争が起きない世界線であっても平和ではなかった。
マスターや我々弟子が不在になってから、"闇"が現れたのだ。
闇の台頭によって世界は再び終焉を迎える。
混乱の中、マスターの指示どおりユニオンリーダーの一人にキーブレードを継承した。
そして、犠牲を伴い別の世界線へと送り出された5人。
これでキーブレード使いの血脈は途絶えることはないだろう。
キーブレードを失った自分も、最後の使命を果たすためにこの地を去る。
この体を捨て、心を他の器へと移しつづけるのだ。

そしてこのまま時代を見つめ、先の時代へと進み、いずれ別の世界線へと送り出された5人にも、
数年、数十年、数百年、先の時代で会うことになるだろう。

繰り返される継承の歴史のどこかで、キーブレード戦争を再現する"選ばれし者"が現れる。
その者が"贖罪の山羊"たるキーブレードを手にした時、俺は最後の使命を果たすために再び動きはじめる。

ロストマスターの目覚めだ。

筆者不明

シークレットレポート#13

観察記3――

どうやら今回の体と名前で最後になりそうだ。
いくつもの体と名前を経た自分のことに関してはまた機会があれば、ここでは割愛しておく。

キーブレードは長い時代を経て順調に継承され、ようやく闇に傾倒するキーブレードマスターが誕生しそうだ。
これまで遠くからキーブレードを監視してきたが、俺も舞台に上がる頃合いか。
キーブレードの力を欲し近づく愚者を演じればいい。
彼の協力者として、その傍らで我がキーブレードを見守る。

見つめる目。
マスター・オブ・マスターから託されたキーブレード。
マスターの目を用いて作られたそのキーブレードを未来へと繋げ、その目を通してマスターは未来を見る。
体を入れ替えながら時代を超え、そのキーブレードを見守るのも俺の使命。
長い時間だ。途方もなく長い。

いよいよこの時代でキーブレード戦争がはじまり、キングダムハーツが開かれる。
光と闇の衝突によって生み出される真のキングダムハーツ。
かつての仲間たちとの再会はもうすぐ。
それによって俺の使命も結実する。
そして彼の帰還も……

筆者不明



シークレットレポート#11 解説

シークレットレポート#11～13は、『KH χBC』に登場したマスター・オブ・マスターの弟子のひとり、ルシュが書き記したもの。今後の「KH」シリーズの展開に深く関わりそうな内容が満載だ。

point

- **「ロストページに書かれたとおりに起きるキーブレード戦争を見届けた。」**…「ロストページ」とは、予知書から意図的に除外された「欠落したページ」のことで、そこに書かれた内容を知る人物はごく少数だった。
- **「ユニオンリーダーの選出メンバーに、密かな入れ替えが起きたようだ。」**…『KH ユニオン クロス』でユニオンリーダーに就いているのは、エフェメラ、スクルド、ヴェントゥス、ブレイン、ラーリアムの5名。ただし、マスター・オブ・マスターの命を受けたアヴァは、ストレリチアという少女をユニオンリーダーのひとりに選んだはずだった。誰が彼女と入れかわったのかは、現時点では不明。
- **「わざわざ未来から誘い込んだ魔女が鍵を握っているようだ。」**…魔女とはマレフィセントのこと。『KH I』でアンセムに心を解放されて肉体を捨てた彼女は、かつてマスター・ゼアノートから聞いた「時間を超える条件」を満たしたことに気づき、古の時代へと移動した。

シークレットレポート#12 解説

キーブレード戦争が起こらない世界もやがて終焉を迎え、ユニオンリーダーの5人が別の世界線へ送り出される様子が書かれている。ルシュは、このときに本来の体を捨てた模様。

point

- **「ユニオンリーダーの一人にキーブレードを継承した。」**…ルシュが持っていたキーブレードは、マスター・オブ・マスターから託された最古の一振りとされるもの。文中で"贖罪の山羊"と称されているこのキーブレードは、長い年月を経たのち、マスター・ゼアノートの手に渡ることになる。

シークレットレポート#13 解説

マスター・ゼアノートの台頭を見たルシュ(ブライグ)が、この時代でキーブレード戦争が起こると確信したうえで書いた一編。「マスター・オブ・マスターが、ルシュに継承させたキーブレードを通して未来を見ていた」という事実を再確認する内容も書かれている。

point

- **「キーブレードの力を欲し近づく愚者を演じればいい。」**…『KH BbS』においてブライグがマスター・ゼアノートに接触したときのことを指す。

キングダム ハーツⅢ

アートギャラリー

ART GALLERY

『KHⅢ』が完成するまでには、さまざまなコンセプトが盛りこまれた設定画が数多く描かれている。それらの設定画のいくつかを、カテゴリーごとに紹介していこう。

オフィシャルイラスト

ゲームのパッケージや、タイトル画面などに使われているイラスト。作者である野村哲也氏のコメントつきで掲載する。



約束



野村哲也氏のコメント

いつものナンバリング作品定番の波打ちぎわのソラです。気づかれたかたもいるようですが、Ⅰ、Ⅱ、Ⅲとソラが背を向けています。去っていくようにも見えますが、手に持っているのは、再会の誓いとなるパオプの実なのがポイントです。本編を暗示する感じにもなっています。



集結

野村哲也氏のコメント

1作目のパッケージイラスト『予感』のオマージュです。最初は『予感』と同じバランスで描こうとしましたが、キャラ数が多く断念しました。あえて表情は出さずフラットにし、背景で表情を感じてもらえるようにしました。



王冠



野村哲也氏のコメント

オリジナルの絵は長年「KH」をともに作ってきた仲間に贈ったもので、額のなかにも一緒に作ってきたタイトルのキャラを描いています。その後、「KH」15周年のときに中央のソラだけ切り抜いてお披露目し、今回『KHⅢ』用にリファインしました。そのさいに額の数を増やし、額内は用途に合わせ使ってもらおうかと思っていました。結果的には額内は空白にし、見る人の感性におまかせしようと、こういう完成形となりました。



3

野村哲也氏のコメント

オリジナルの絵は『KHUX』の3周年用に描きました。このときが3人の『KHⅢ』の衣装のお披露目になり、せっかくなので『KHⅢ』本編に使用したいと再編集して組みこみました。背景には『KHⅢ』のメインアートワークで使用していた柄を敷いています。個人的に、このソラの顔はお気に入りです。

キャラクター設定画

各キャラクターの新しい衣装の設定画。ソラやリクはもちろん、トワイライトタウンのハイネたちの服も描かれている。

ソラ







トイボックスでの姿



ザ・カリビアンでの姿



モンストロポリスでの姿



ARデバイス装着時



ソラ（フォームチェンジ時）



Index


トイボックスでの姿
モンストロポリスでの姿
ザ・カリビアンでの姿

ドナルド

グーフィー


モンストロポリスでの姿
トイボックスでの姿
ザ・カリビアンでの姿



リク

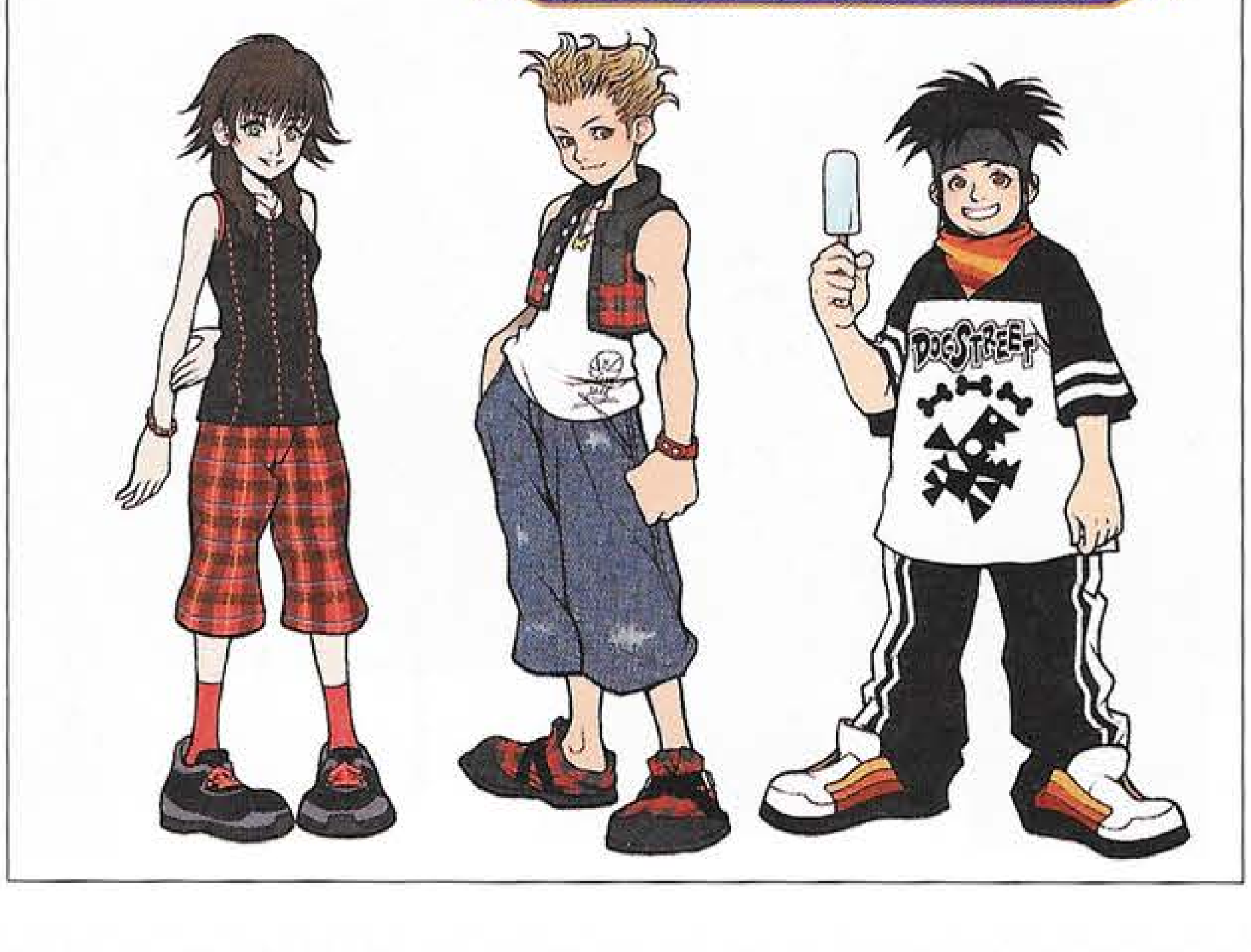
王様





カイリ

オレット、ハイネ、ピンツ

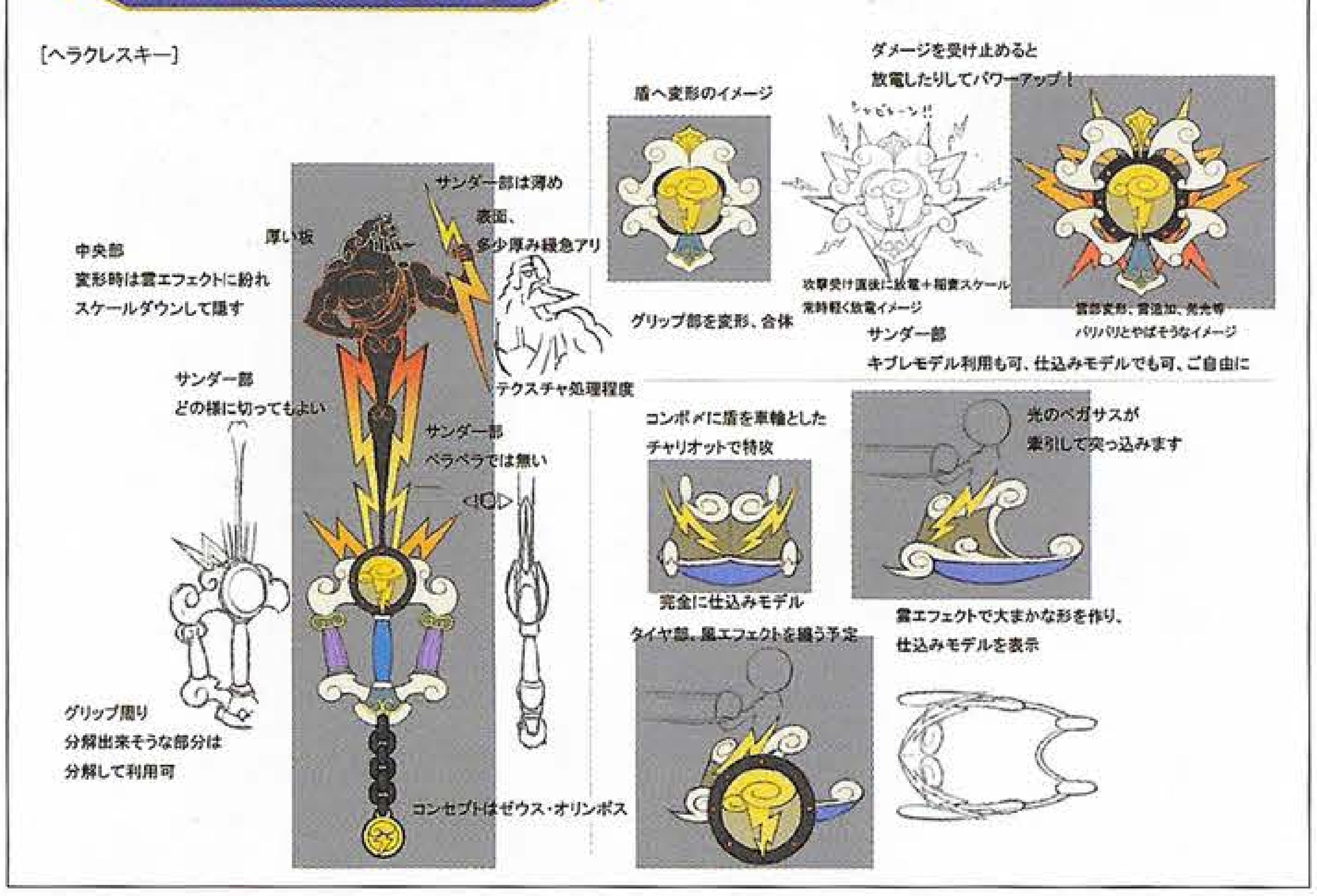


Index

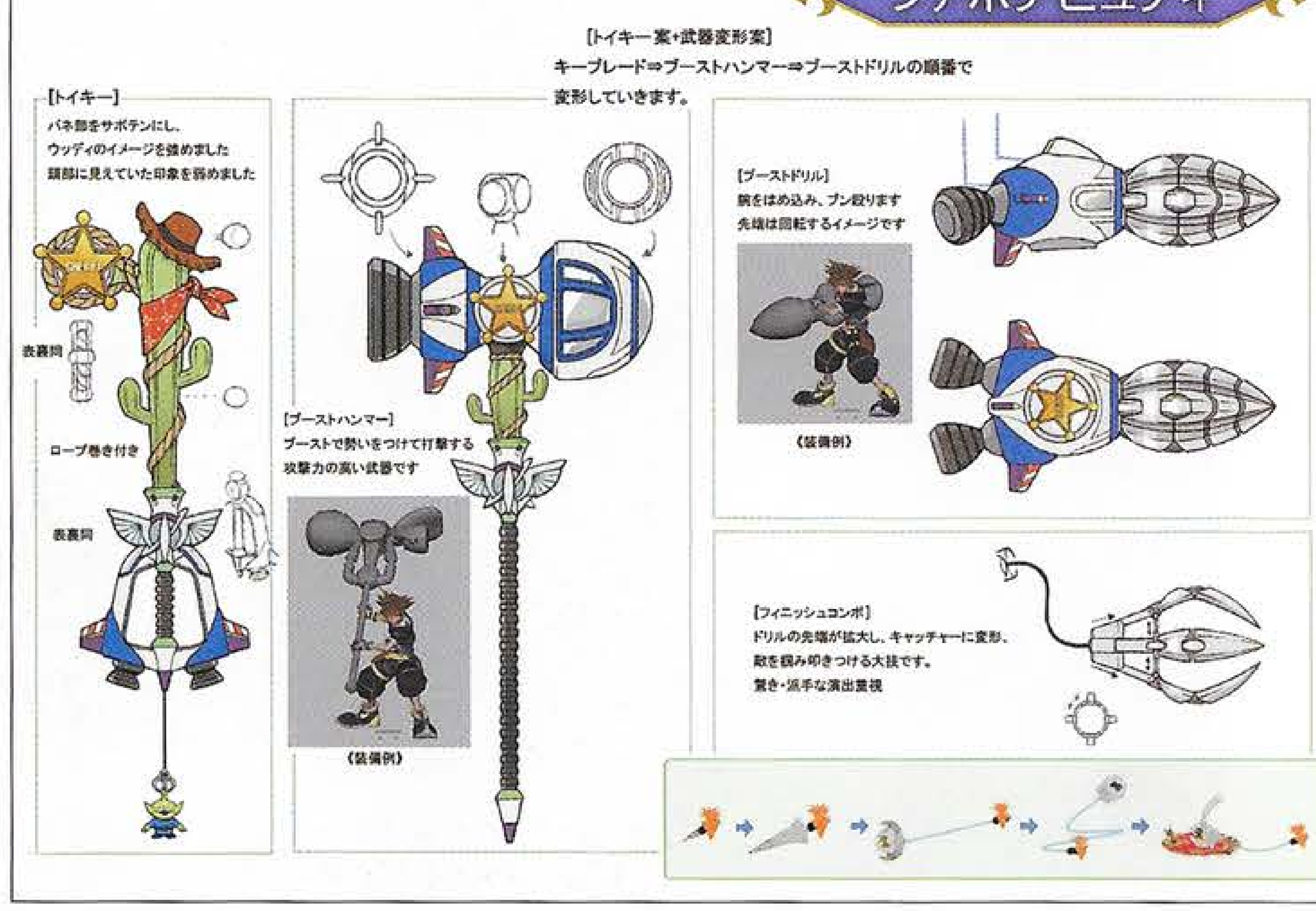
武器&アイテム設定画

ソラが使うキーブレードは、いろいろな形に変わる。設定画には、変形に関するアイデアが盛りだくさんだ。

ヒーローズオリジン

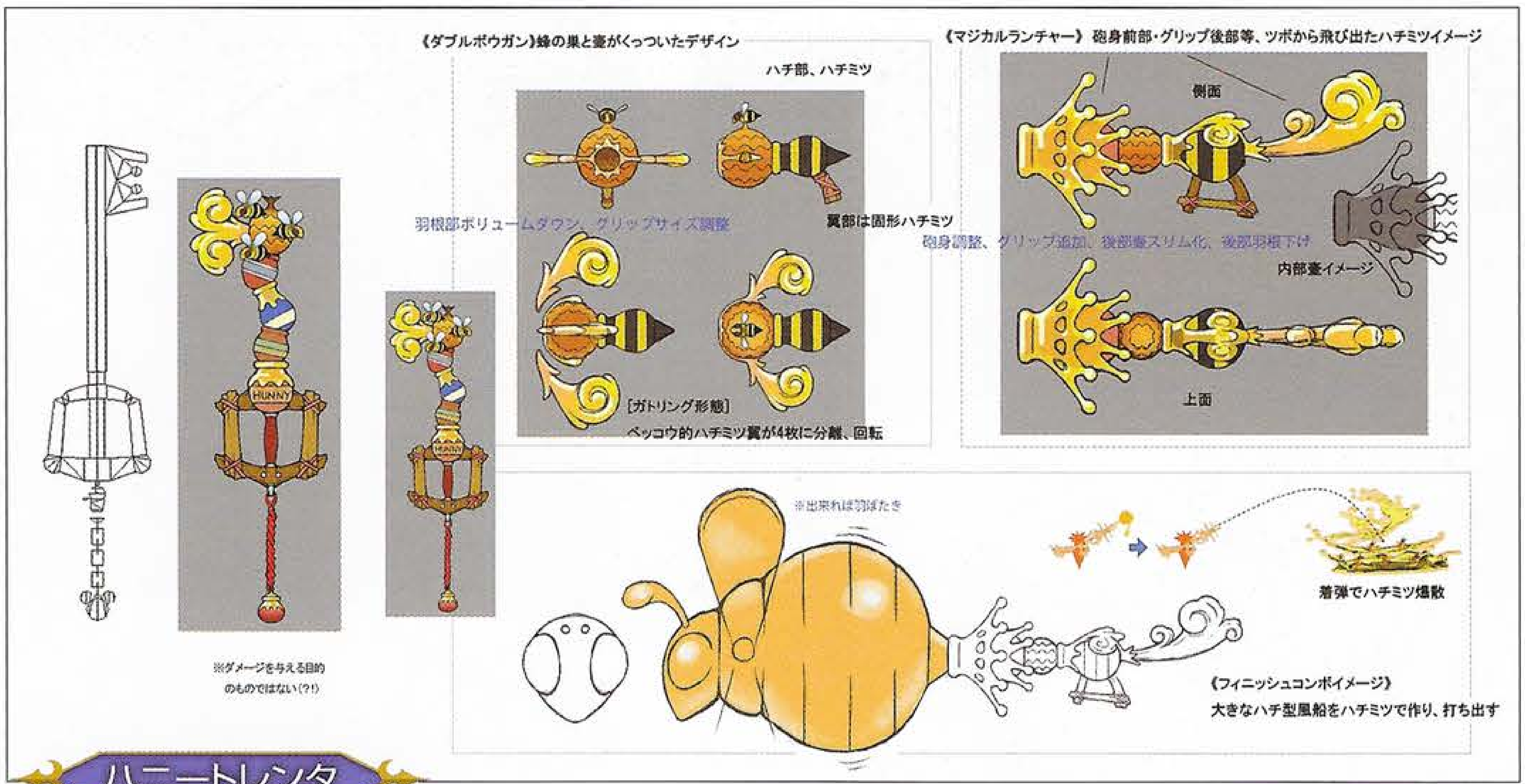


ファボデピュティ

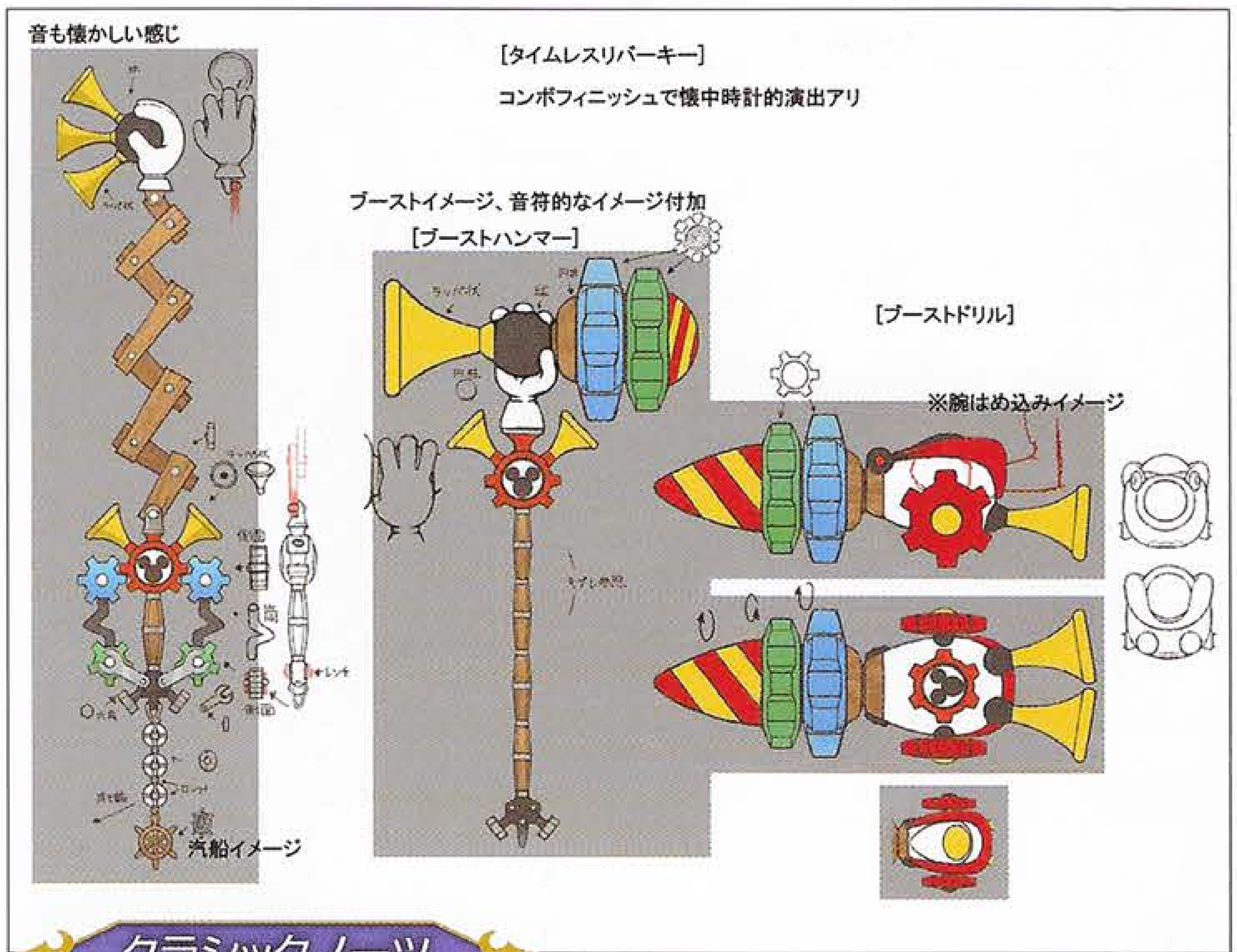


ラダーオブフェイト



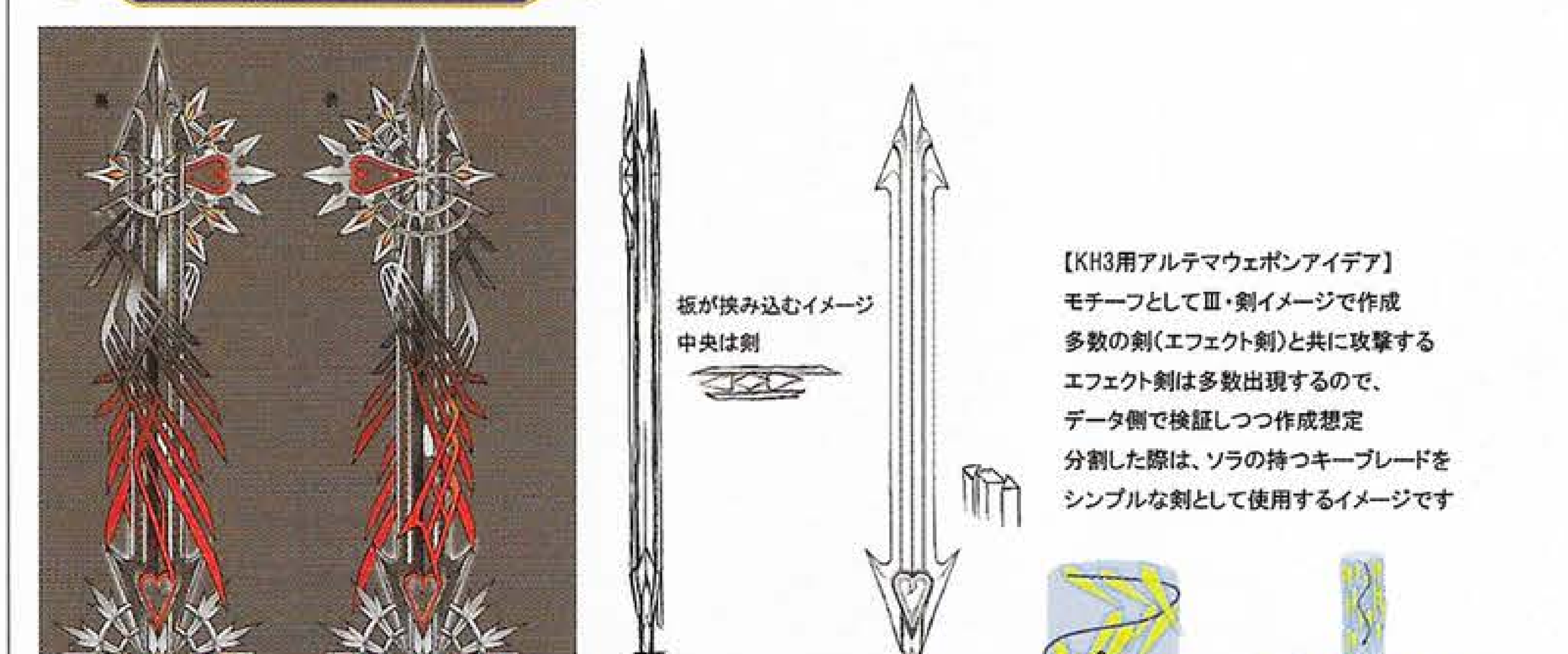


ハニートレンタ



クラシックノーツ

アルテマウェポン



Index

ドナルドの武器



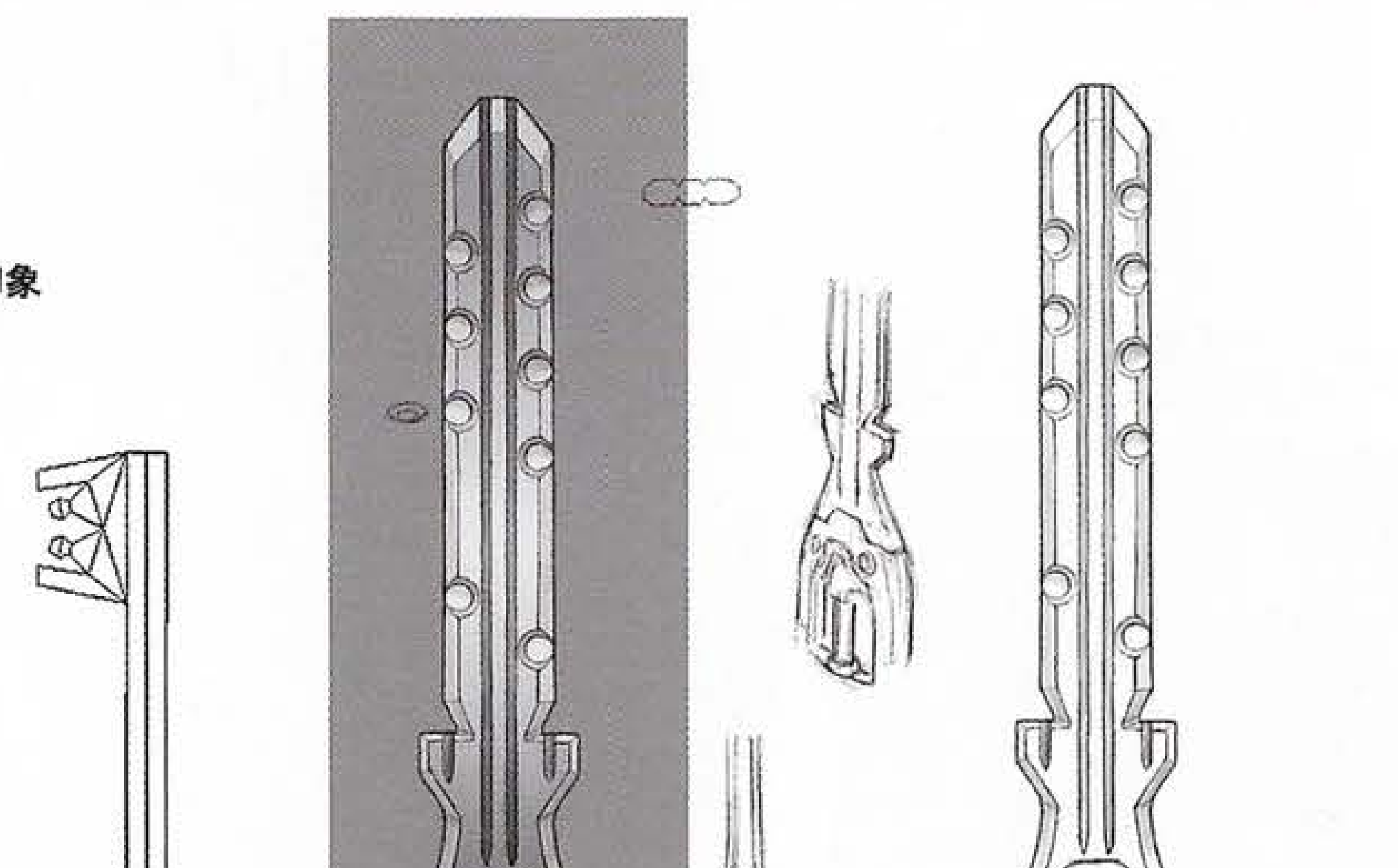
グーフィーの武器



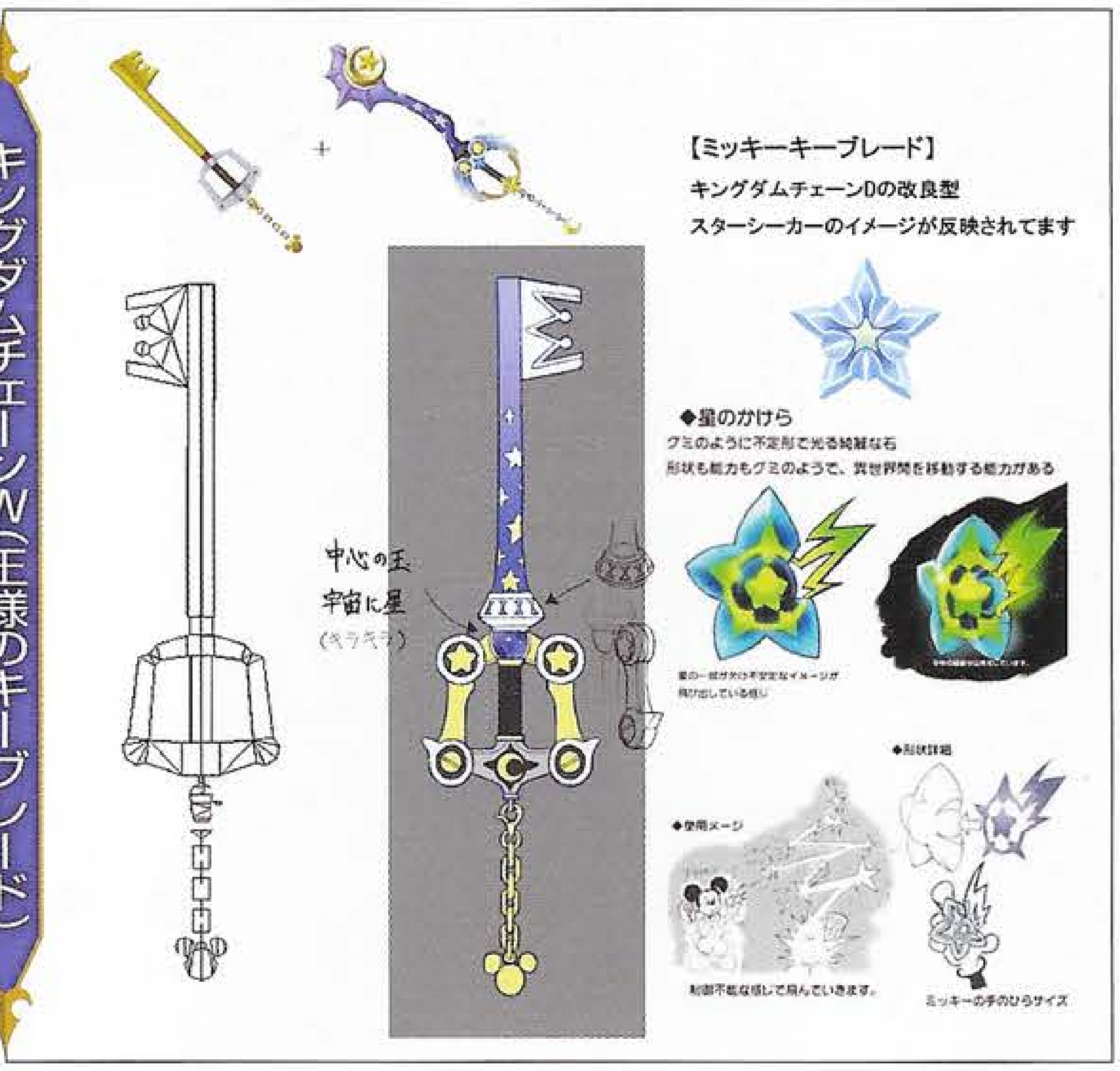
ブレイブハート（リクのキーブレード）

【リクキーブレード】
鍵（画像参照）
それなりに重量感があり、無骨な印象





キングダムチェーンW（王様のキーブレード）



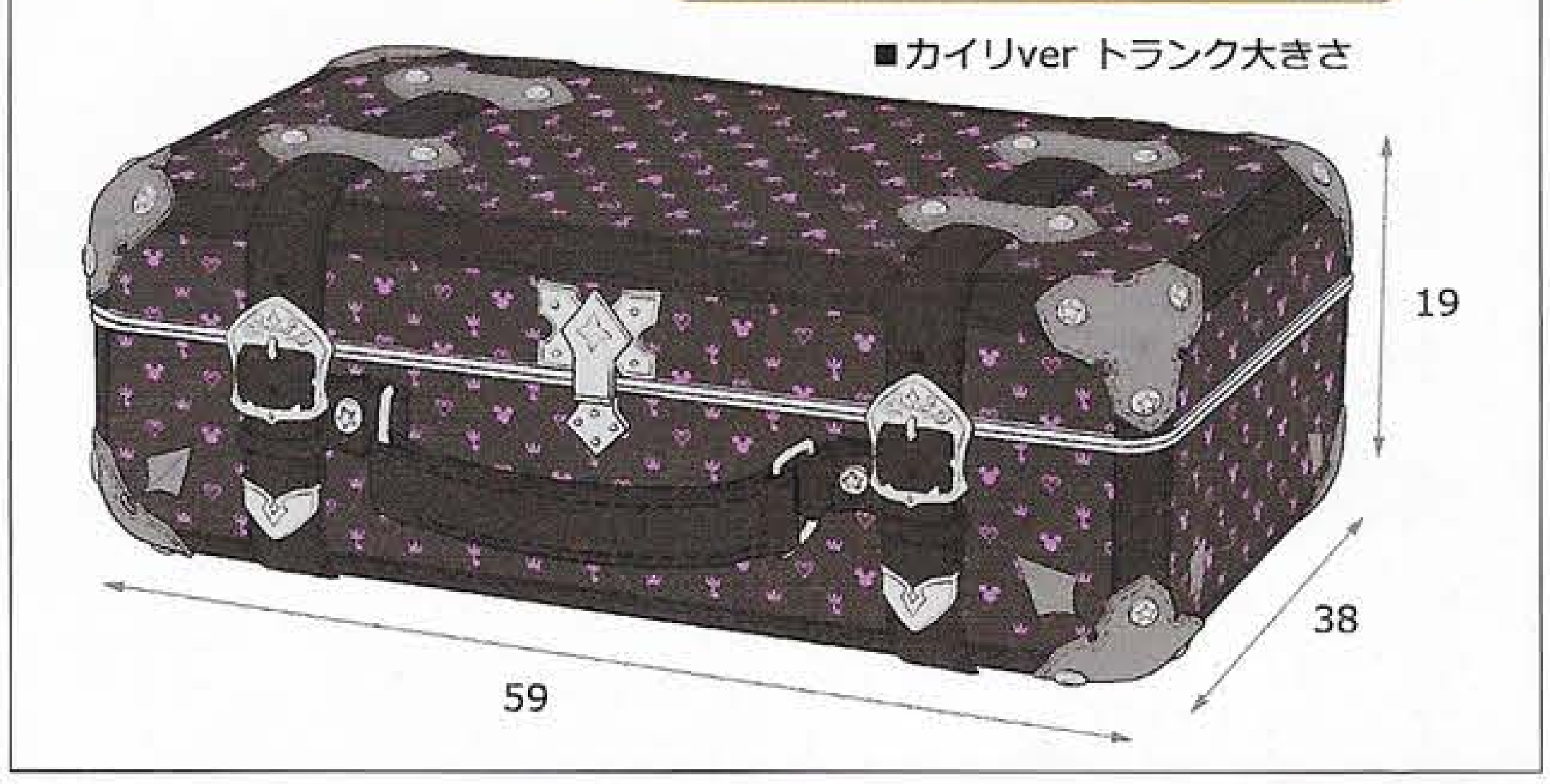
モバイルポータル



黒い箱



新しい服が入ったトランク



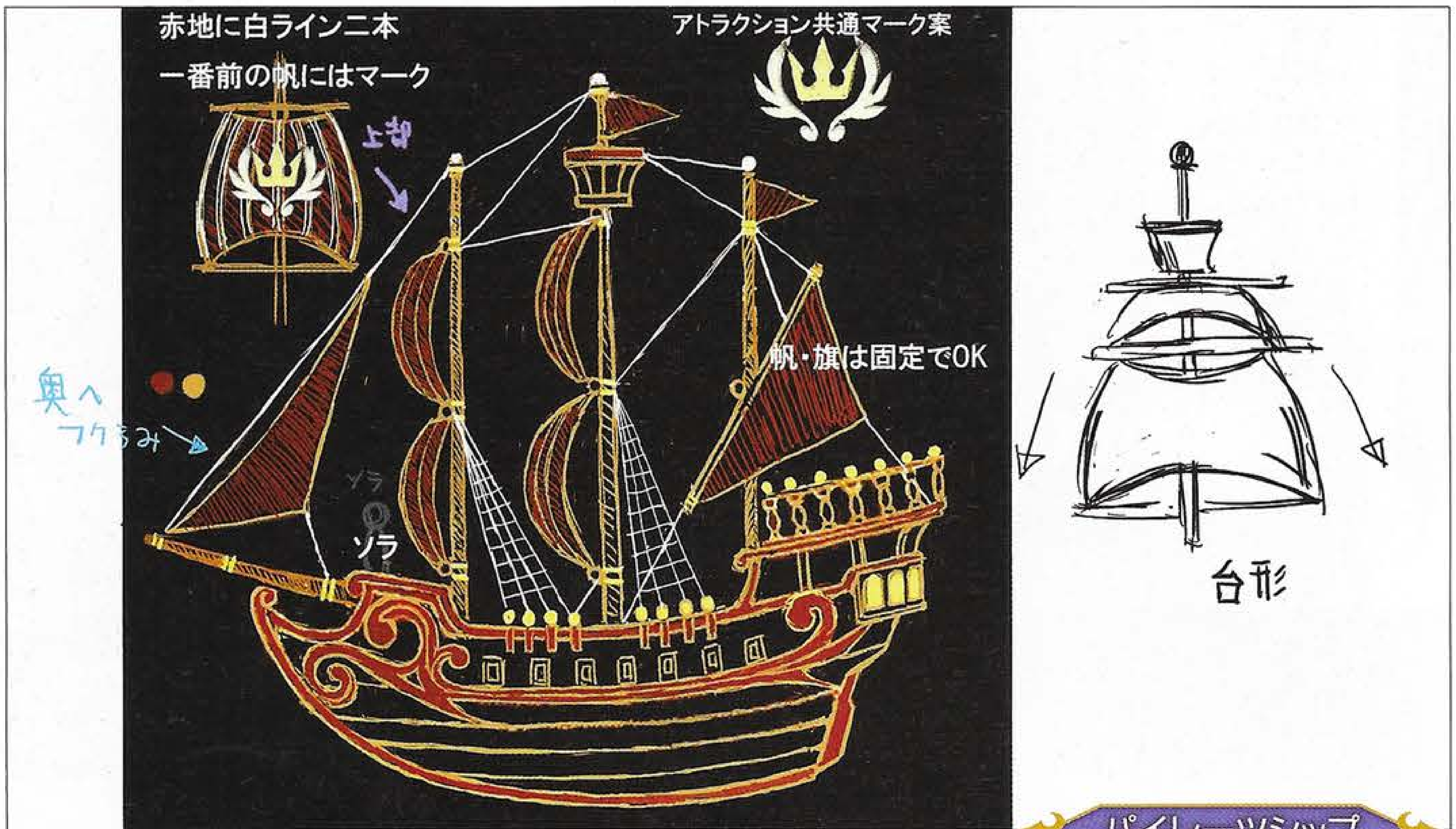
チェス風のゲームのコマ



Index

アトラクションフロー設定画

遊園地でおなじみの乗り物で戦うアトラクションフローは、今作の新要素。それらの乗り物にも、詳細な設定画が存在する。



パイレーツシップ

メリーゴーランド





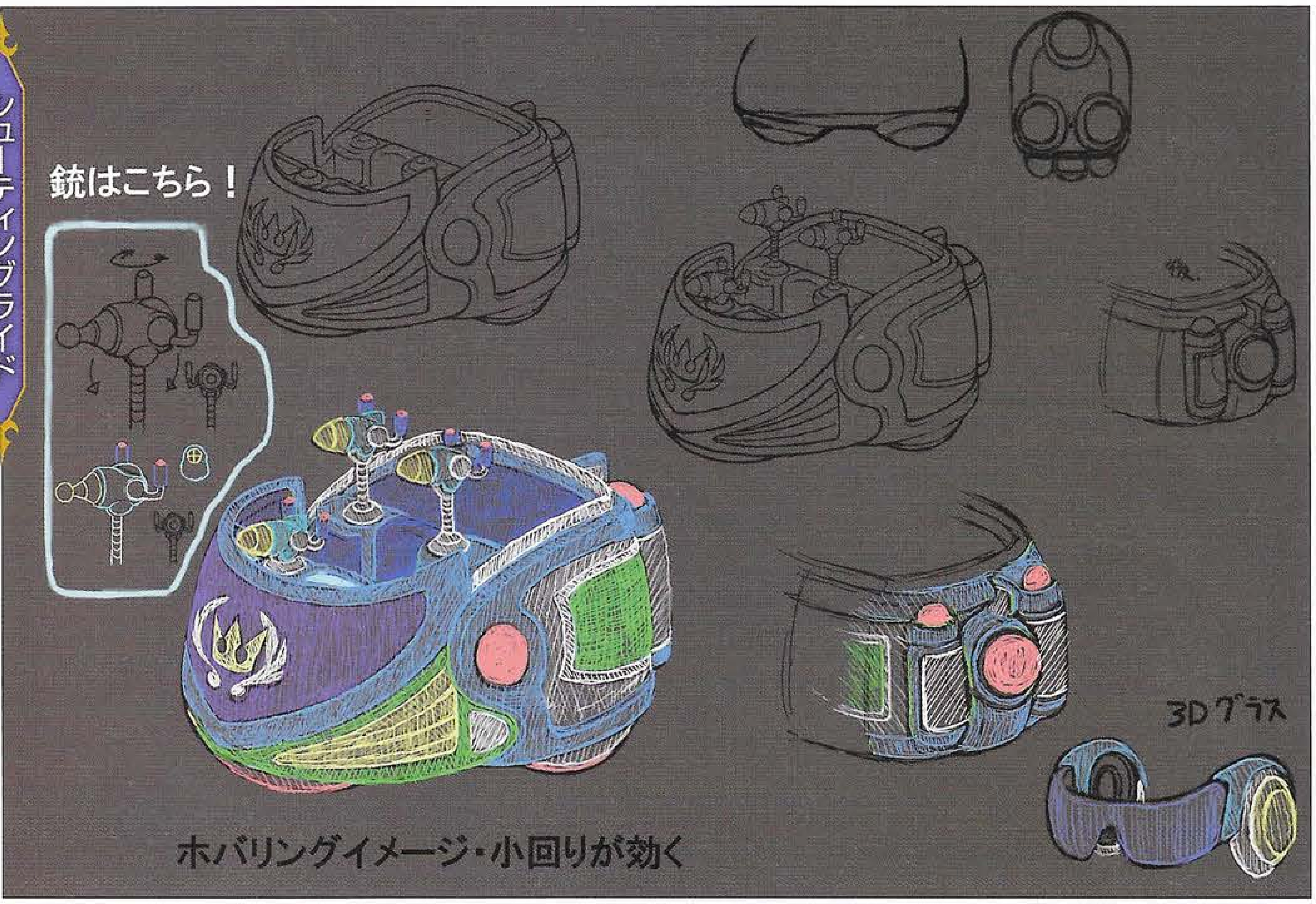
敵をメリーゴーラウンド風の回転する光の円盤に乗せて、
地面から突き上げる光で攻撃

【発生条件】
ポールや敵に対して、フリーフローアクション『スピン（横回転）』している際
敵が存在している場合に発動可能《戦闘時》

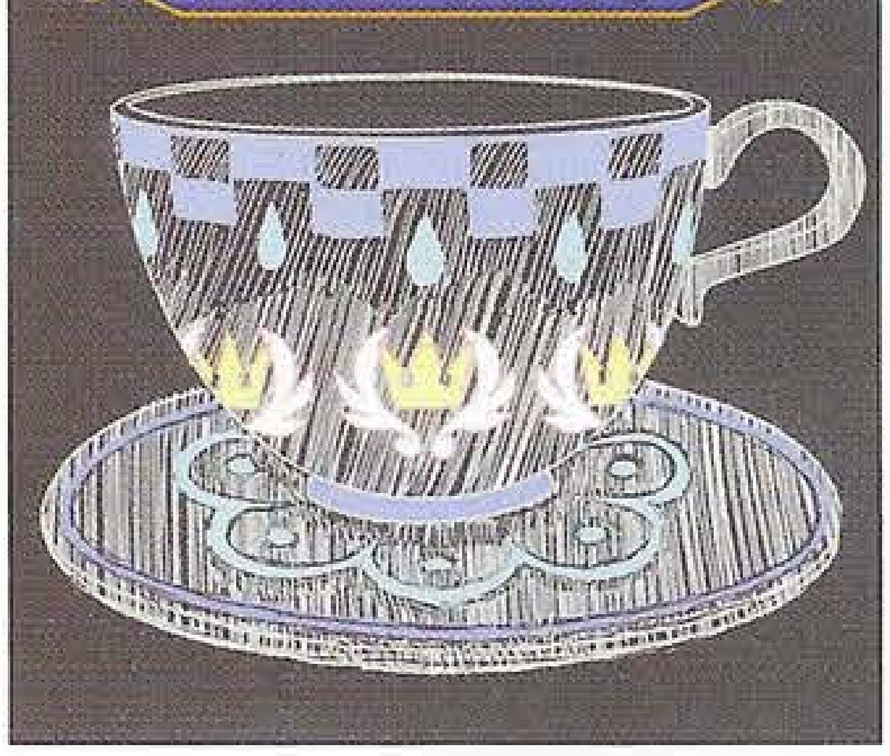
【○ボタン入力】
円盤（攻撃範囲内）から上に向かって光の刃が突き上がり、HITした敵は打ち上げられる。

【フィニッシュ】
円盤全体から派手な光が立上がり、敵を高く打ち上げる。

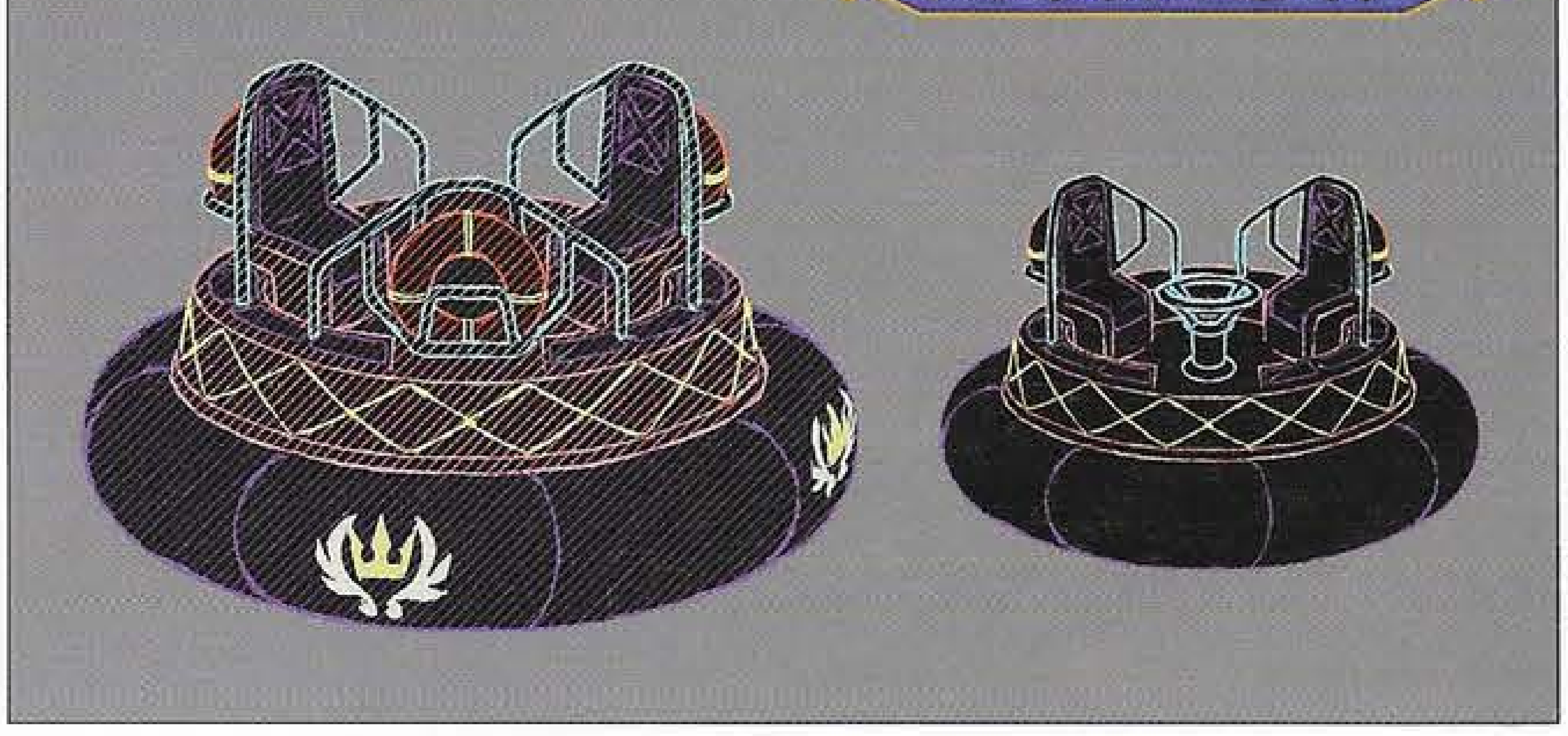
シューティングライド



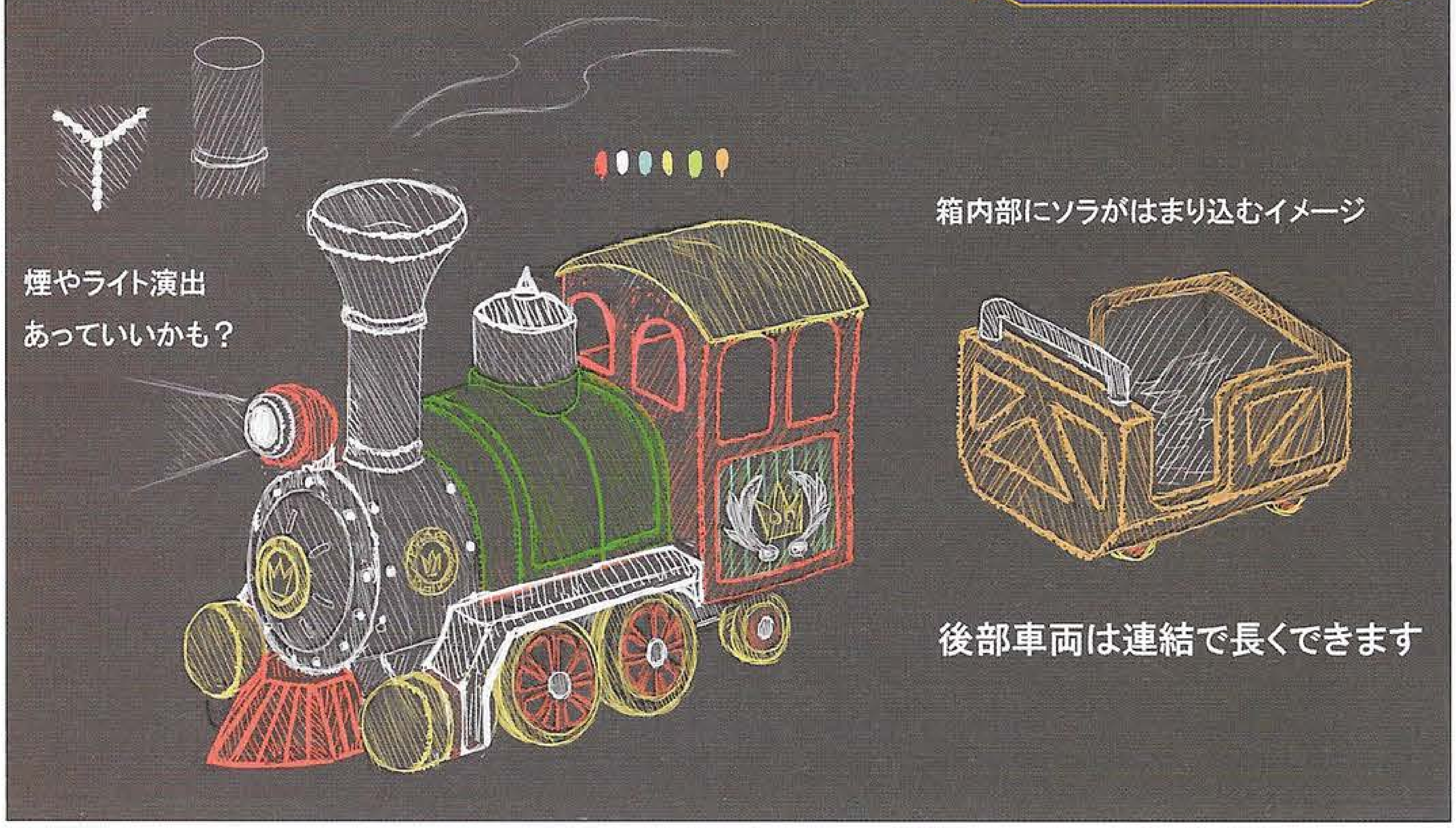
スピニングカップ



スプラッシュライド



マウンテンコースター



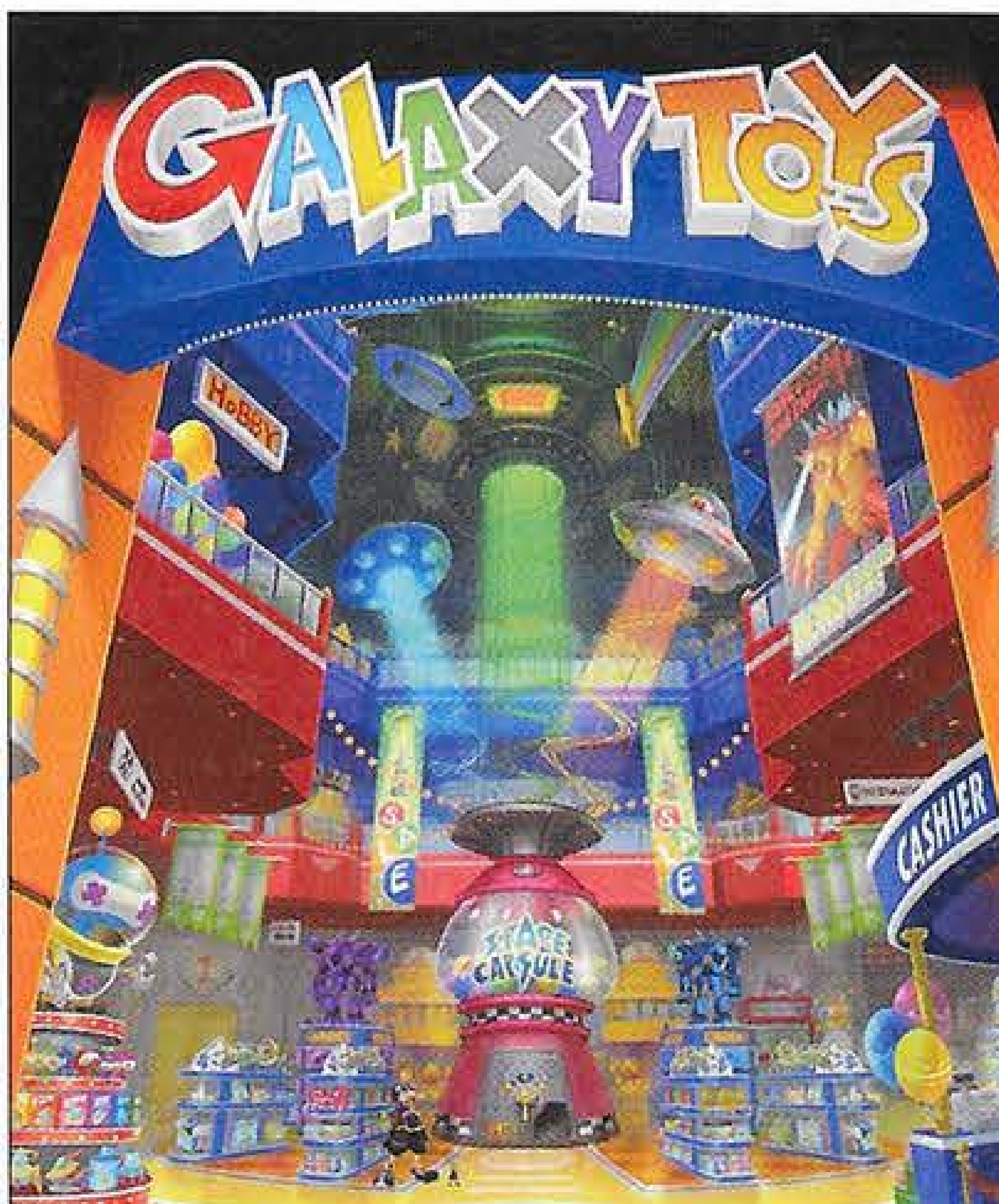
Index

ワールドのイメージイラスト

それぞれの世界のイメージ画。スカラ・アド・カエルムのポスターは、ゲーム中の街に貼られているので探してみてほしい。

オリンポス(天界)





トイボックス(ギャラクシー トイズ内観)

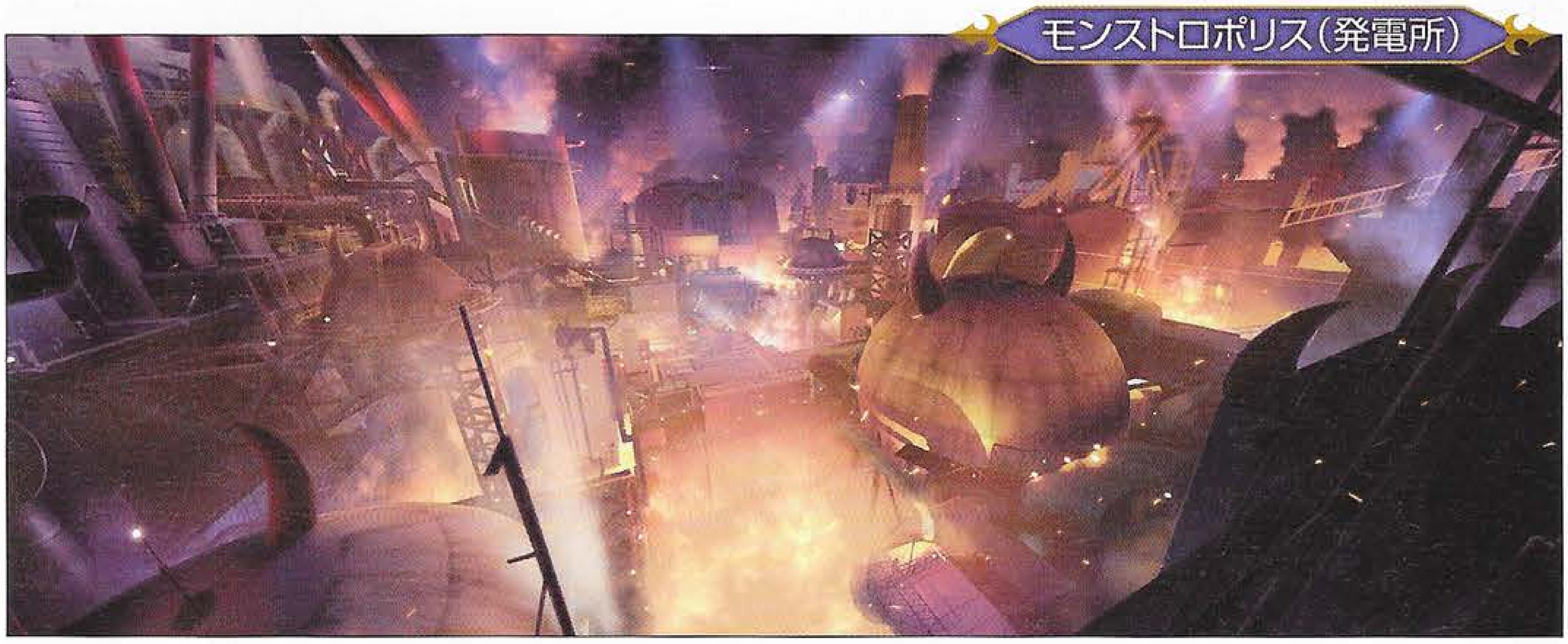
トイボックス(ギャラクシー トイズ外観)



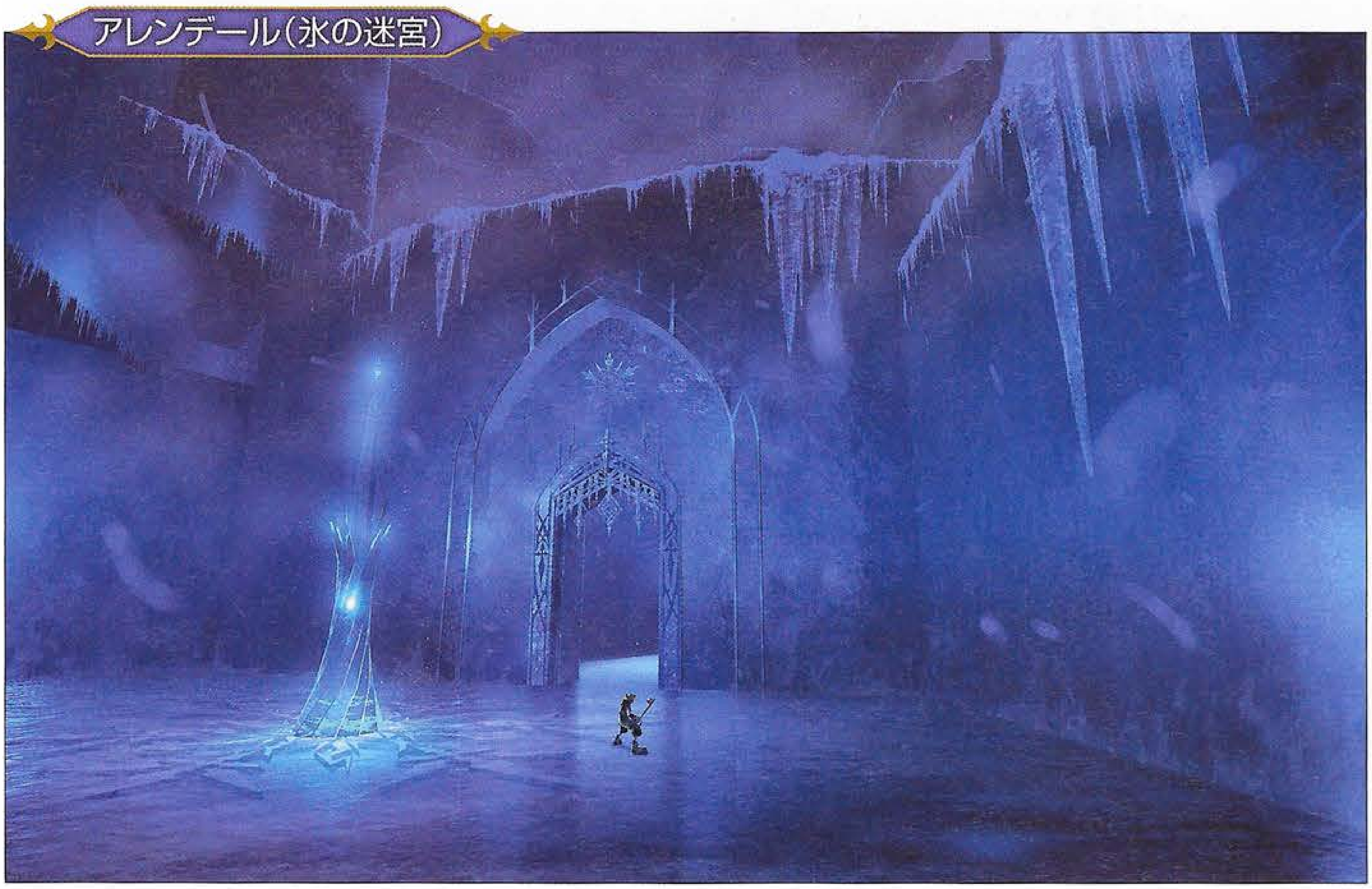


キングダム・オブ・コロナ（森／沼）

モンストロポリス（発電所）

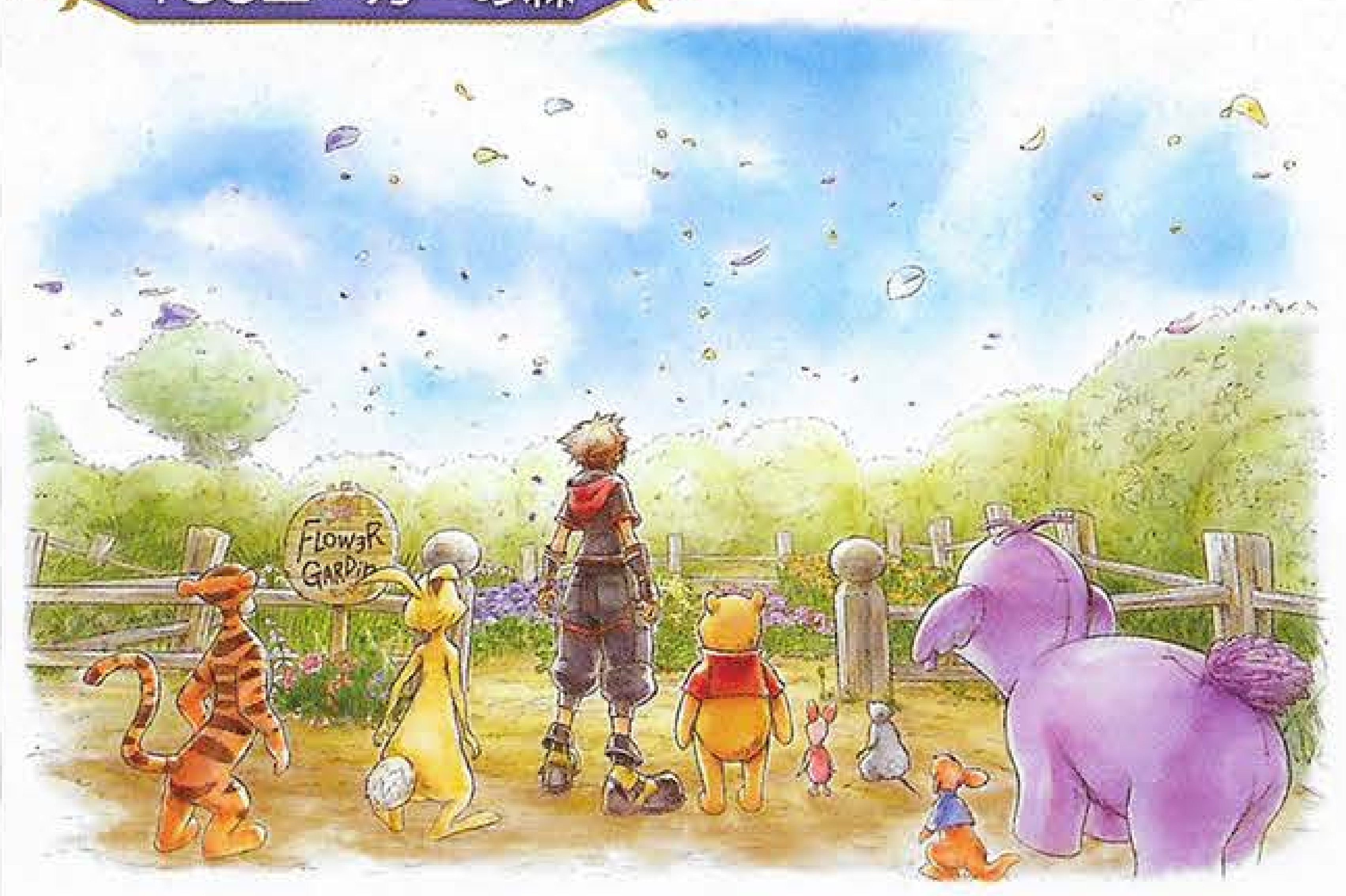


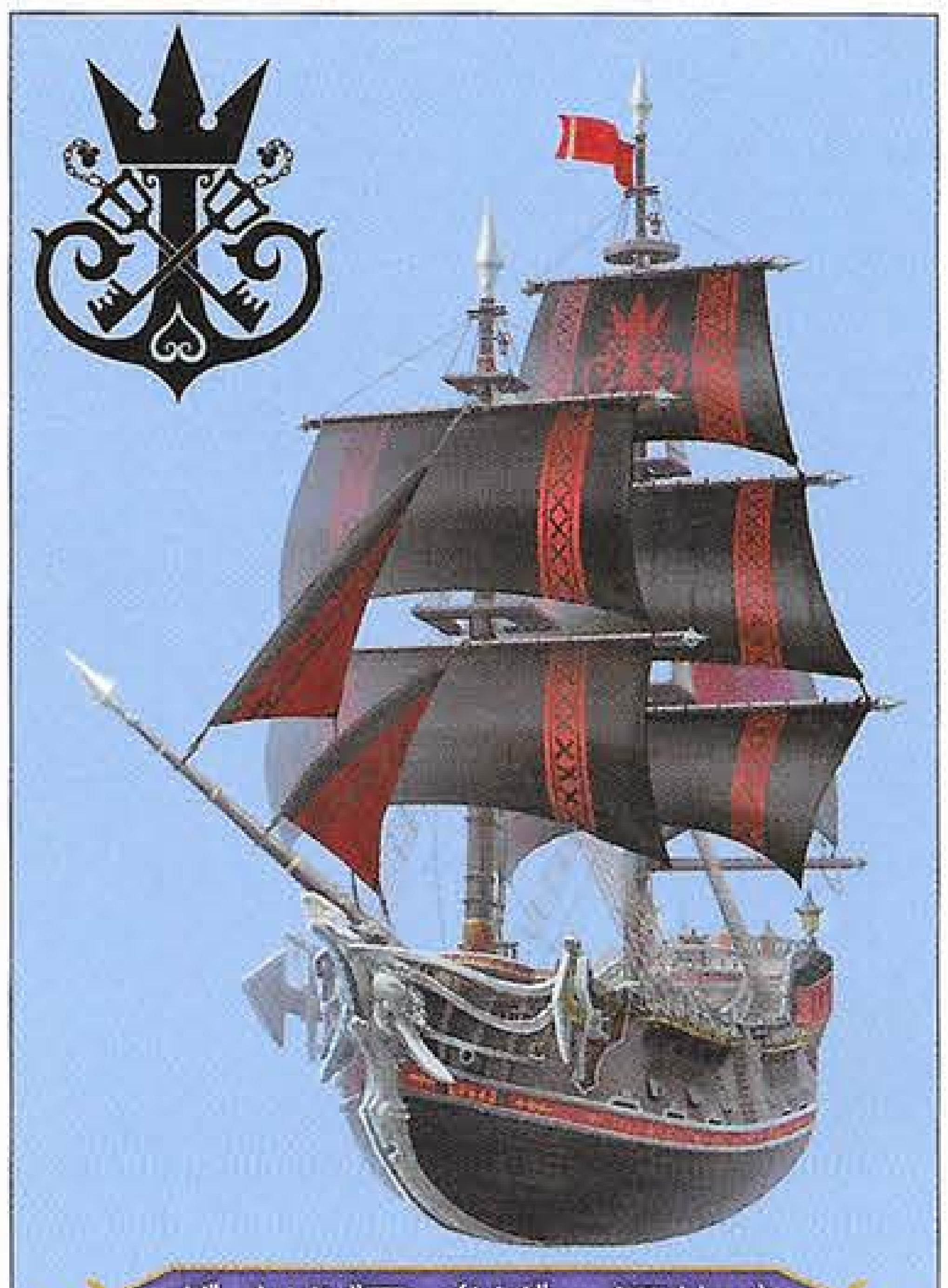
アレンデール（氷の迷宮）



Index

100エーカーの森





ザ・カリビアン(リヴァイアサン)



サンフランソウキョウ(中心街の南西側)

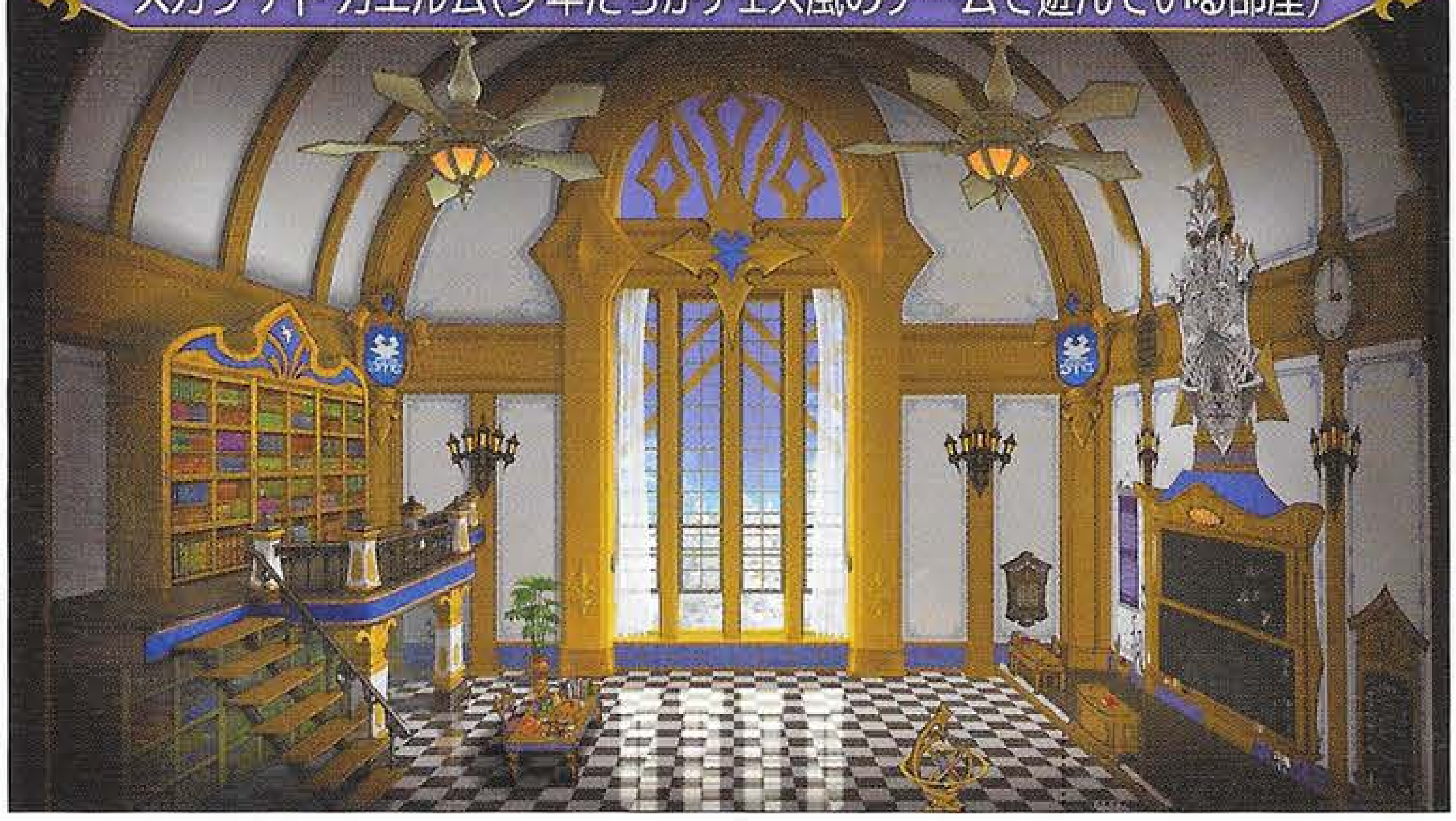


サンフランソウキョウ(中心街の南東側)



スカラ・アド・カエルム（全景）

スカラ・アド・カエルム（少年たちがチェス風のゲームで遊んでいる部屋）



スカラ・アド・カエルム（街に貼られたポスター）





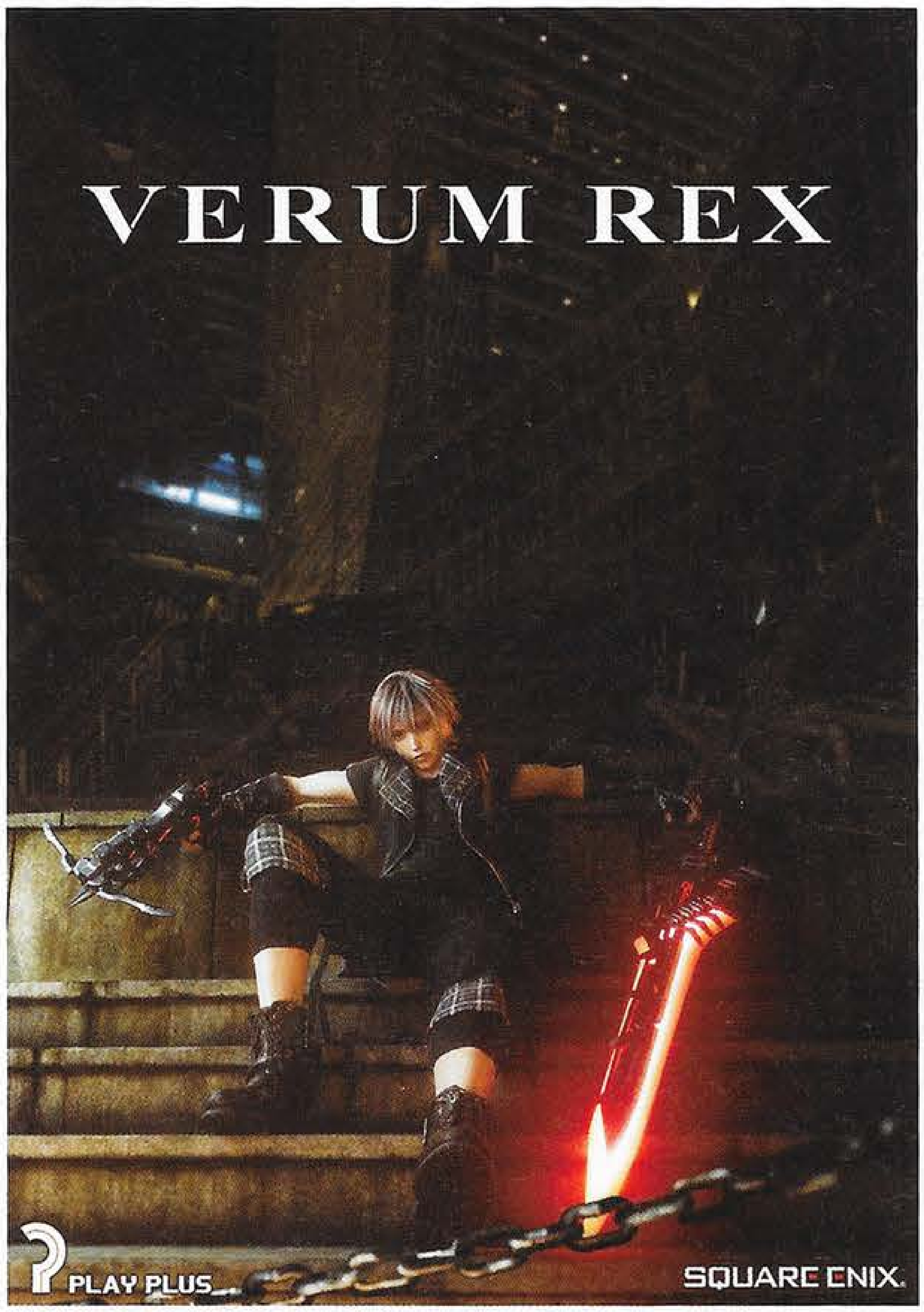
スカラ・アド・カエルム（水中）

ギャラクシー トイズの商品

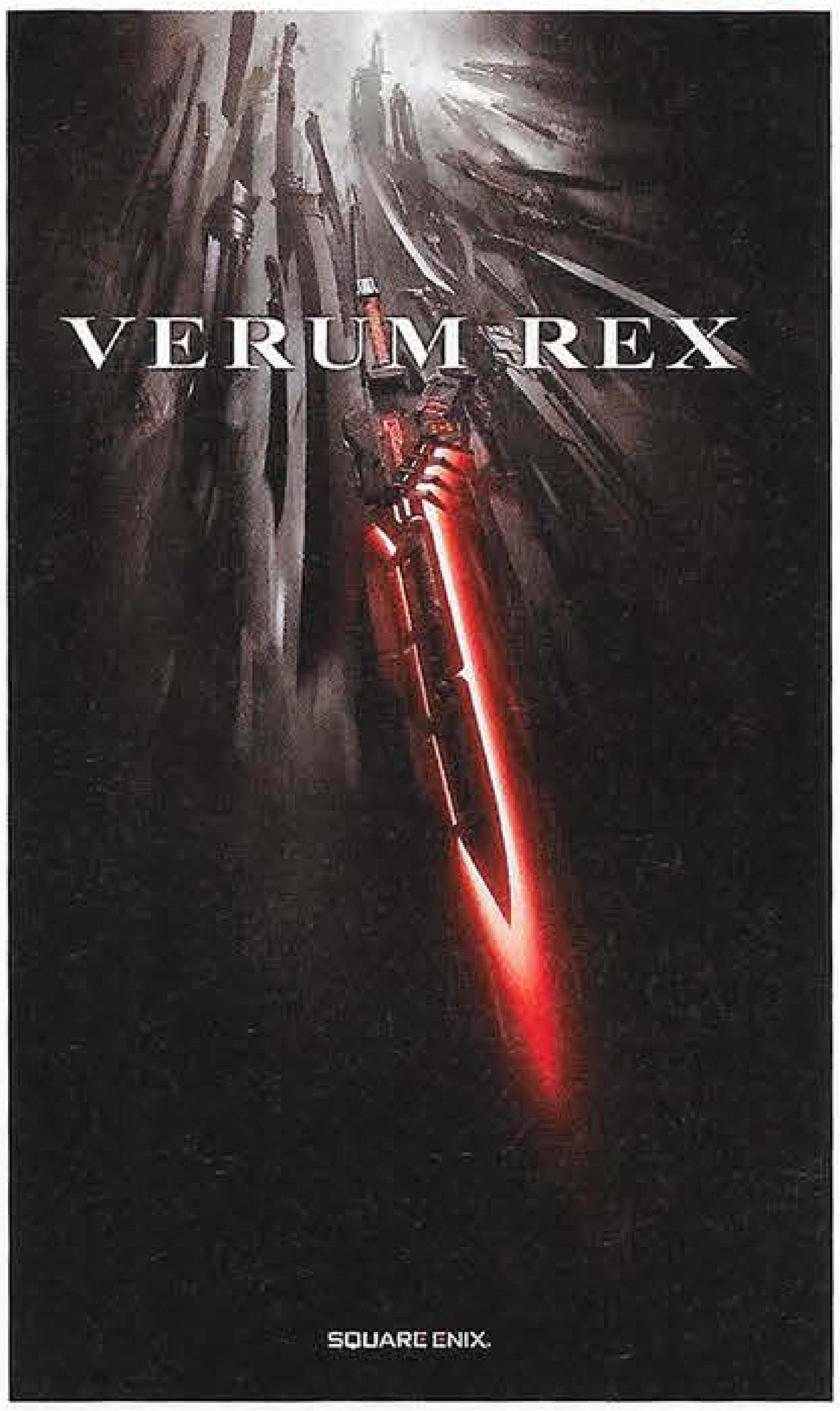
トイボックスは本作で最初に制作されたワールド。ギャラクシー トイズに並ぶ商品も、かなり詳細にデザインされている。

『VERUM REX』のパッケージ

通常版



限定版



RUMBLIN' TIME





シュープリーム・スマッシャー



バウンシーペッツ



Musical Toads



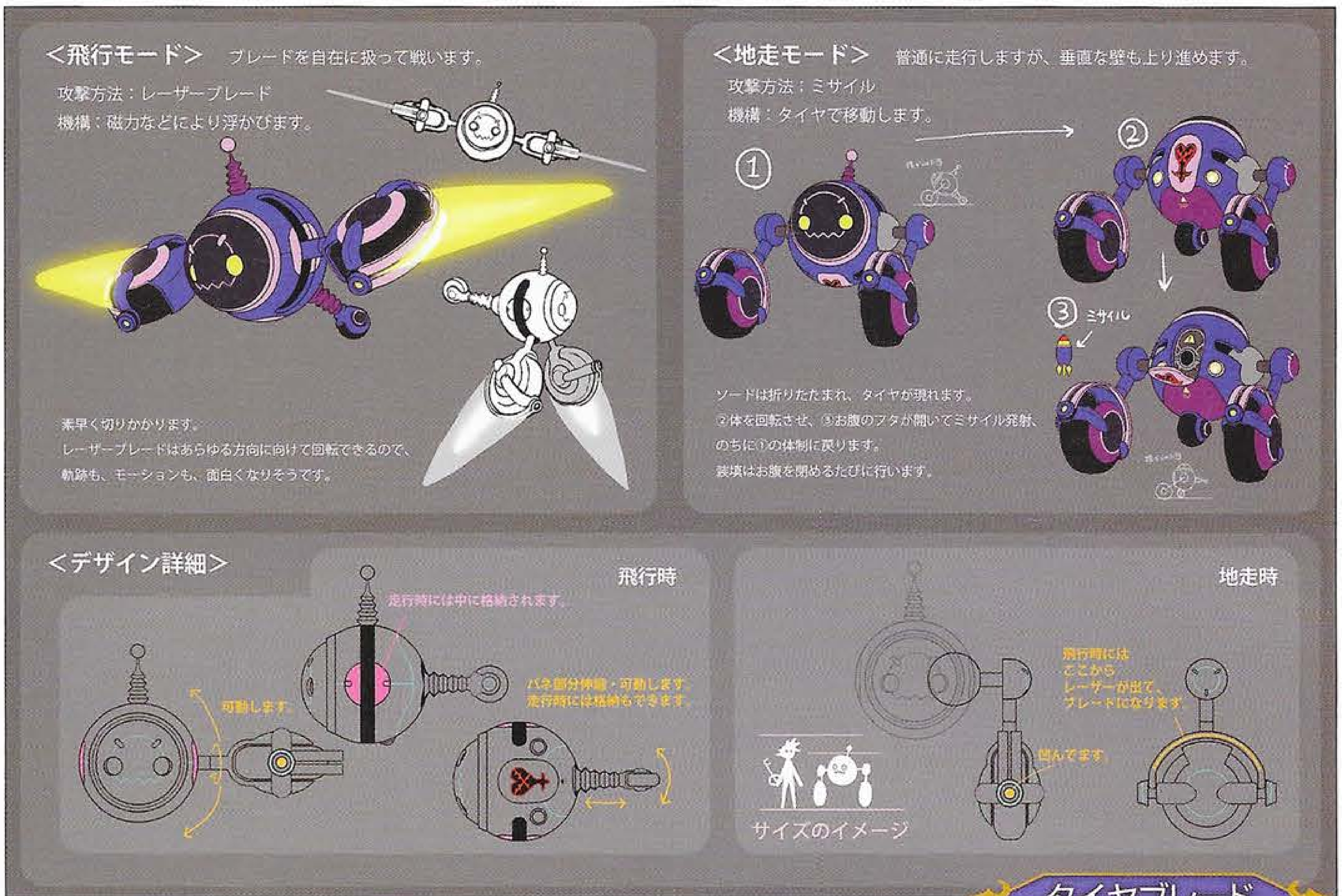
Julia



Index

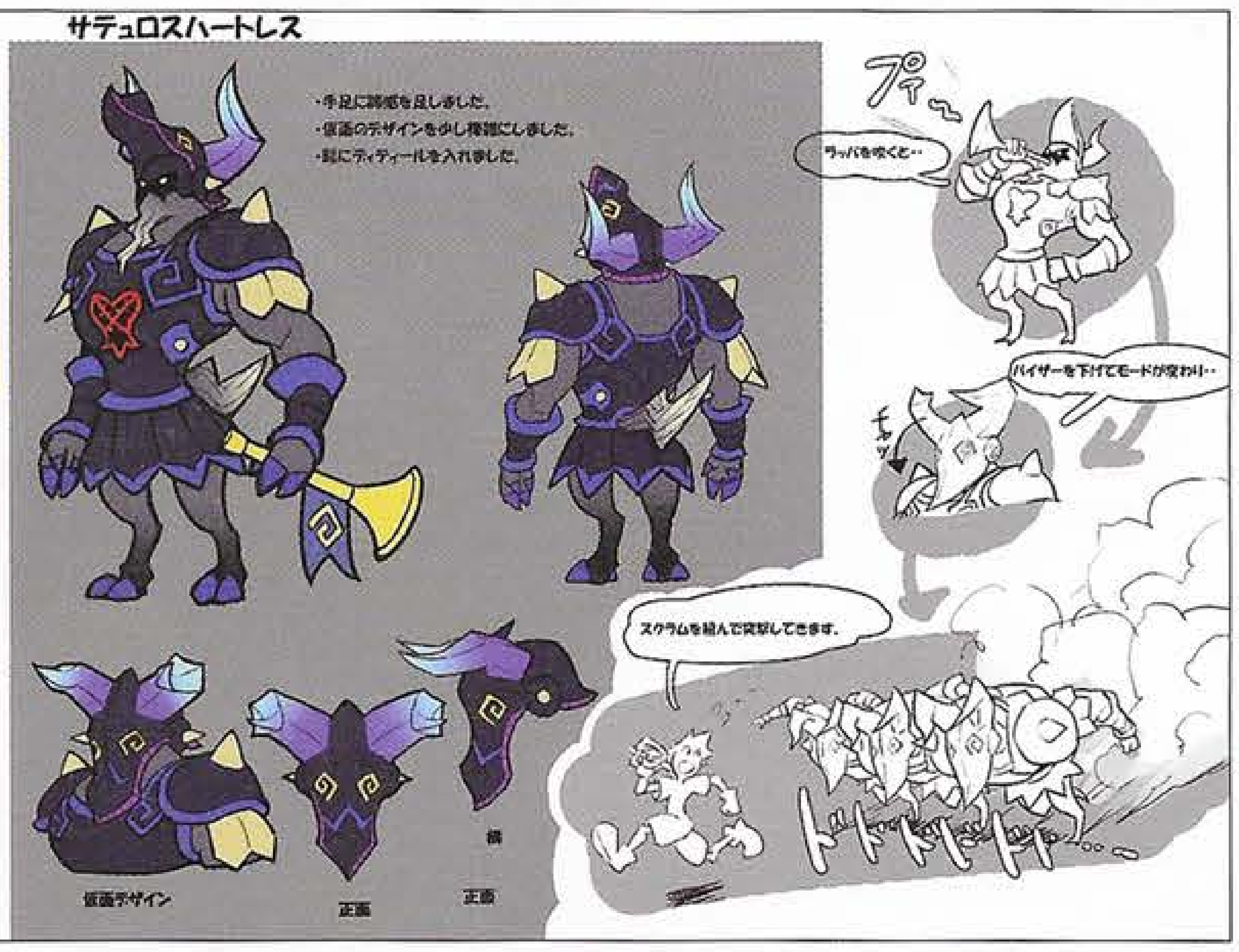
エネミー設定画

今作の敵は、ハートレス、ノーバディ、アンヴァースがそろいぶみ。トイボックスのおもちゃたちの設定画も必見だ。

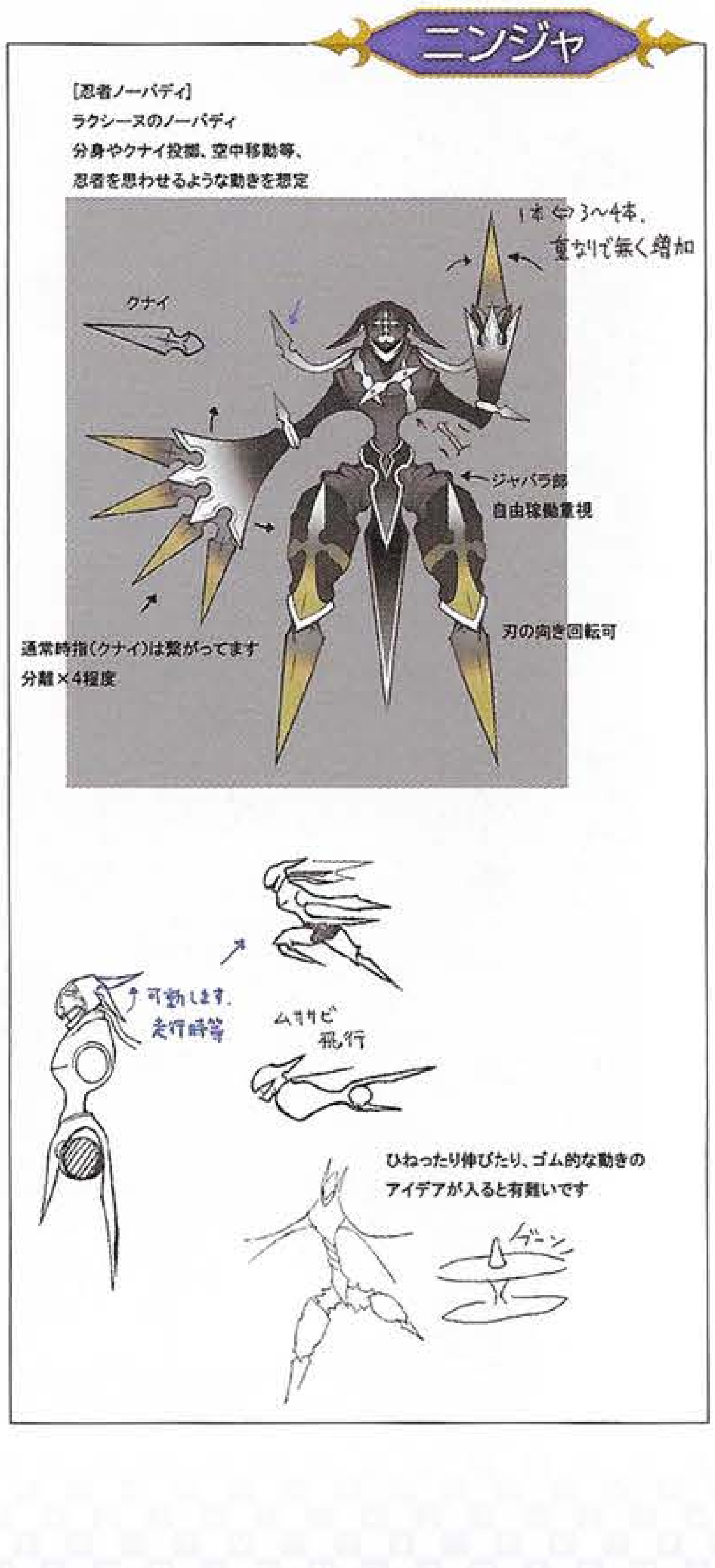


タイヤブレード

サテュロス



ニンジャ





リーパー

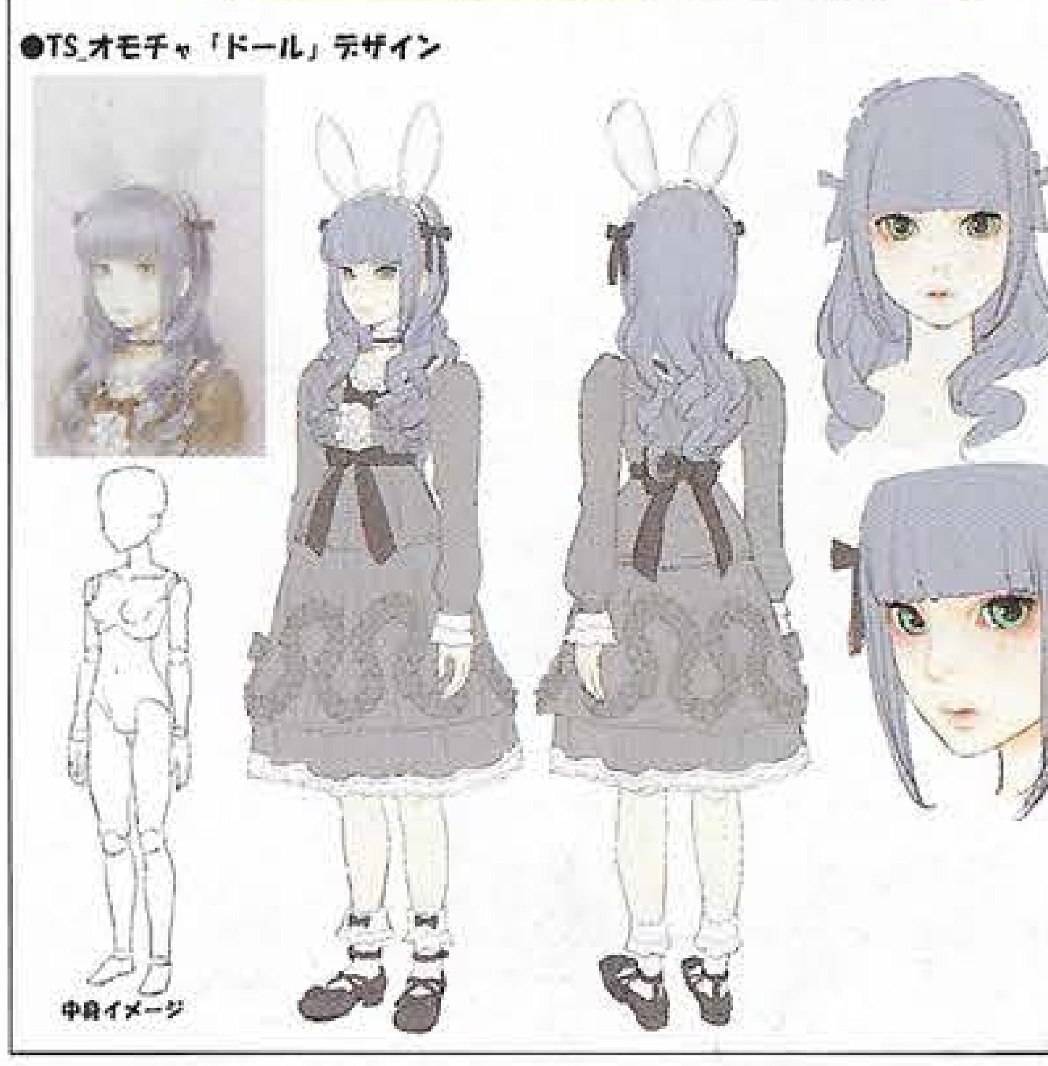
タートルトード



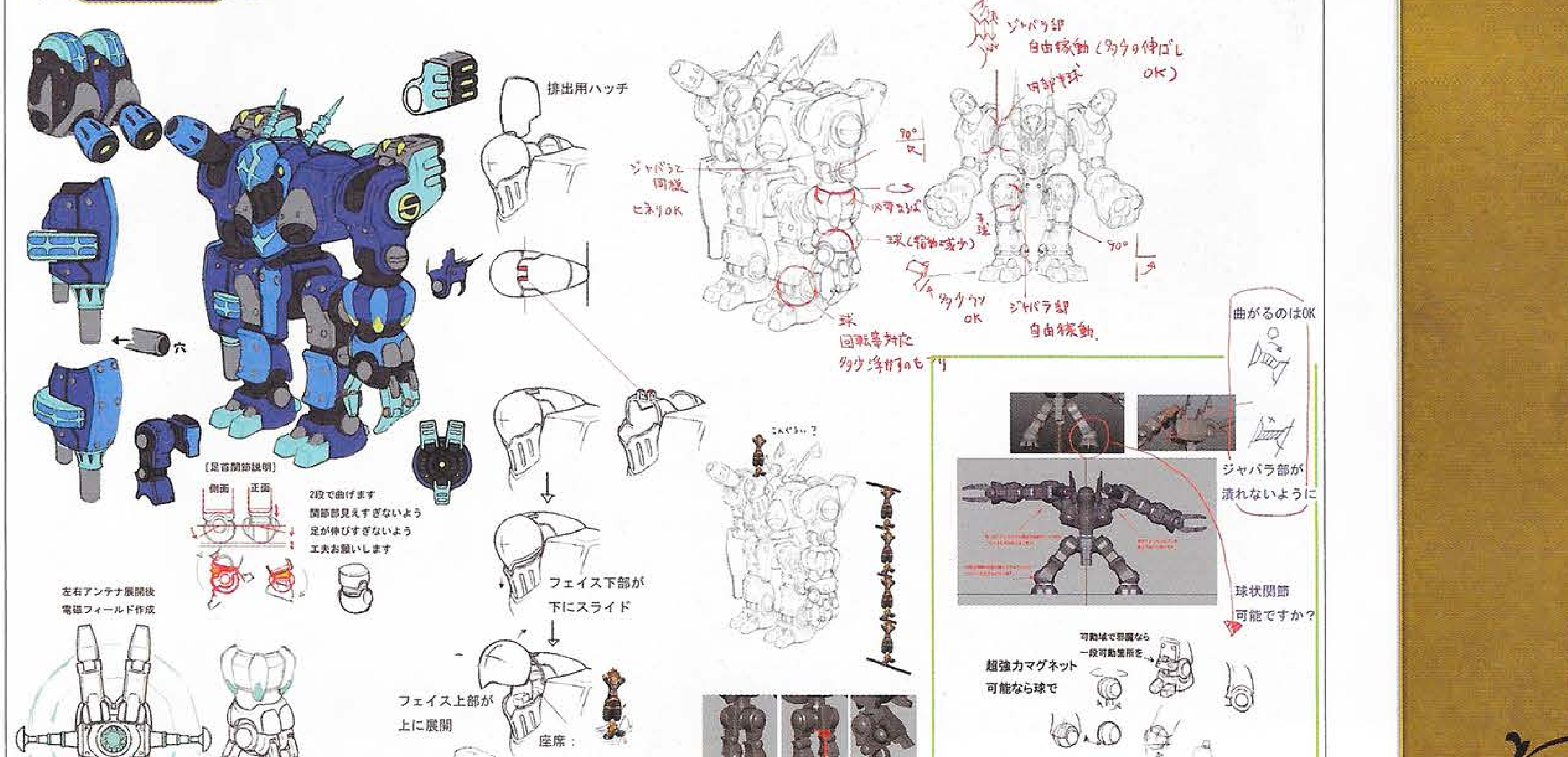
ダークインフェルノ

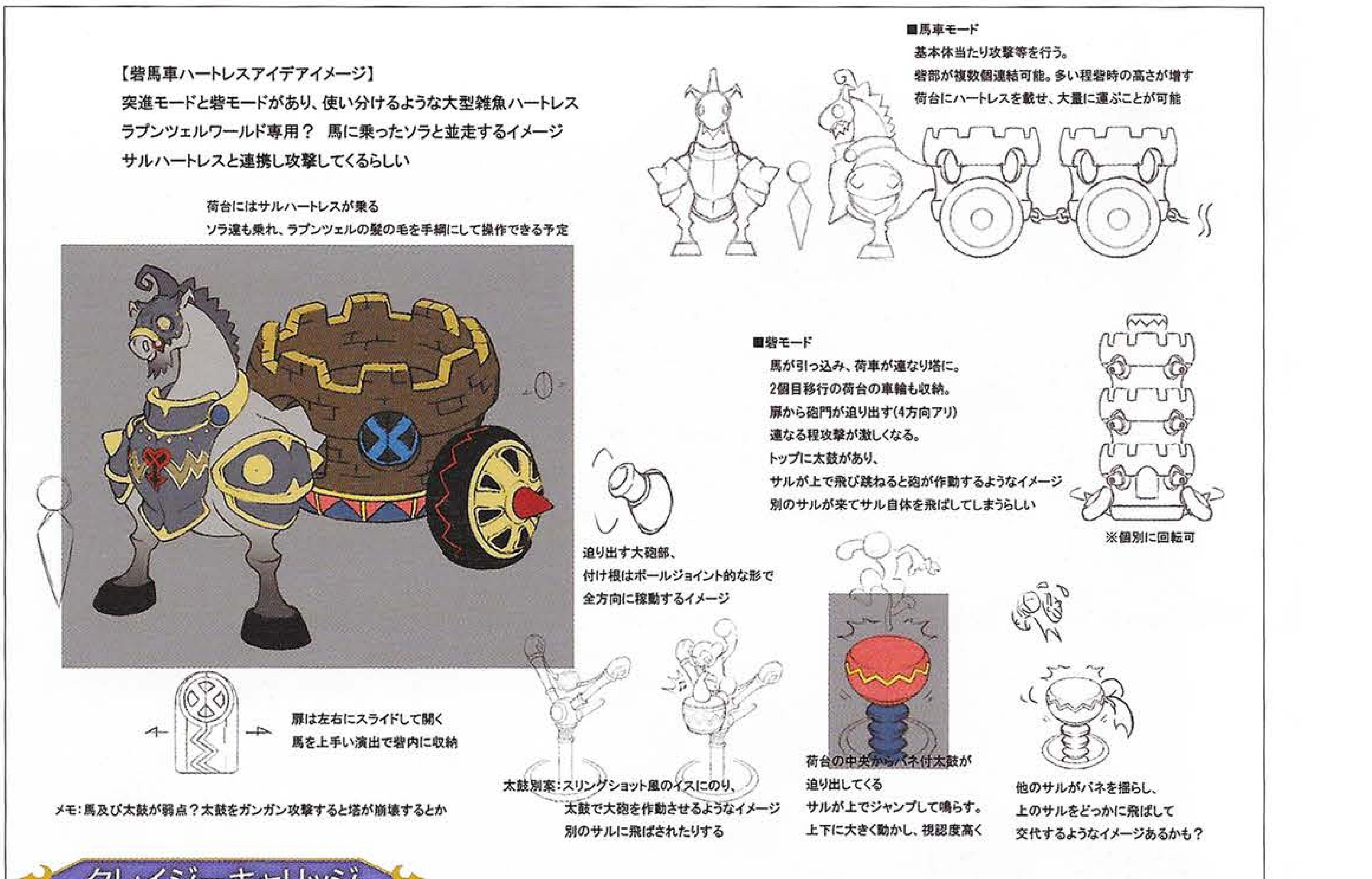


アンジェリック・アンバー



ギガース





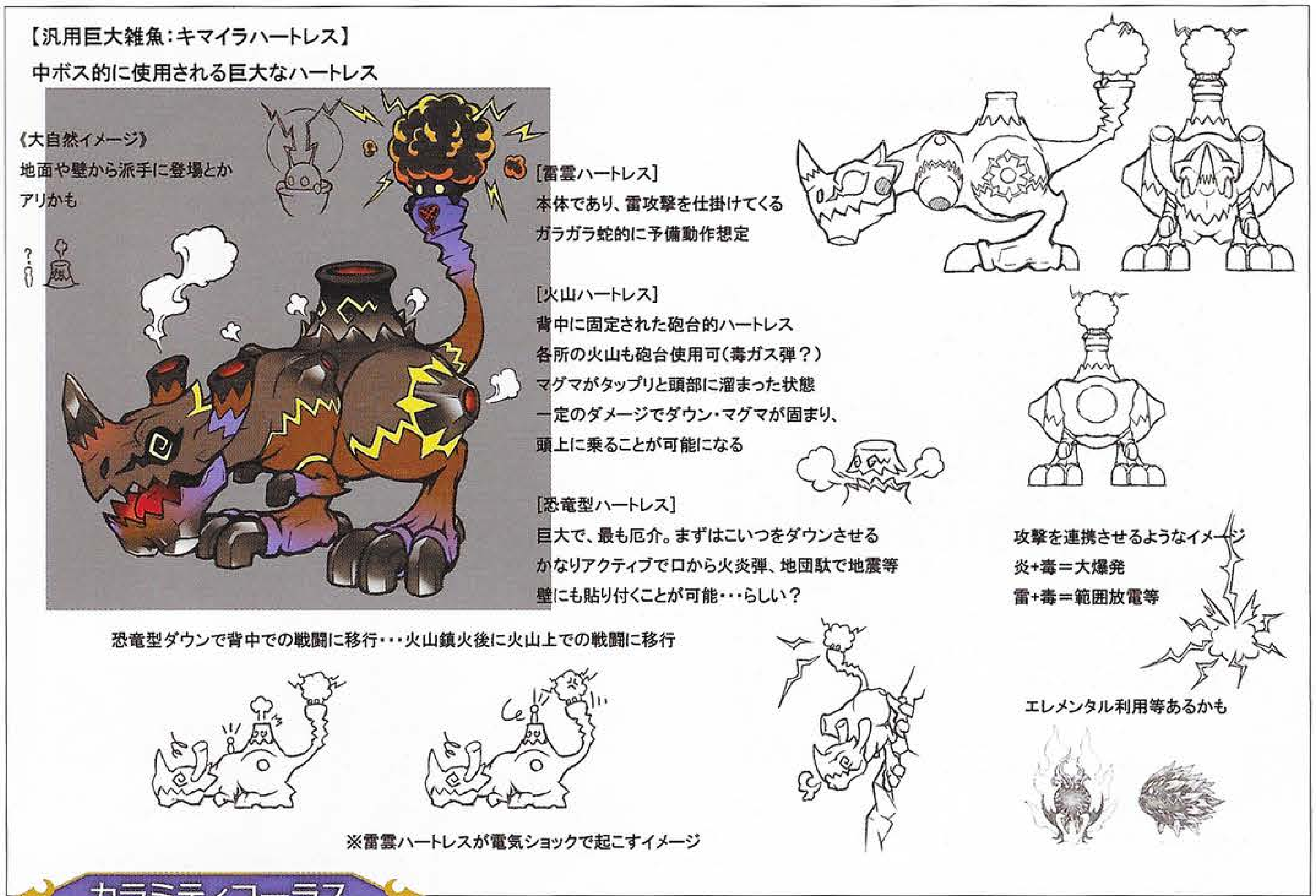
クレイジーキャリッジ

セブンプリンズ



ジェル・オブ・ホラー





カラミティコーラス

リッチ



アーマー・ゼアノート

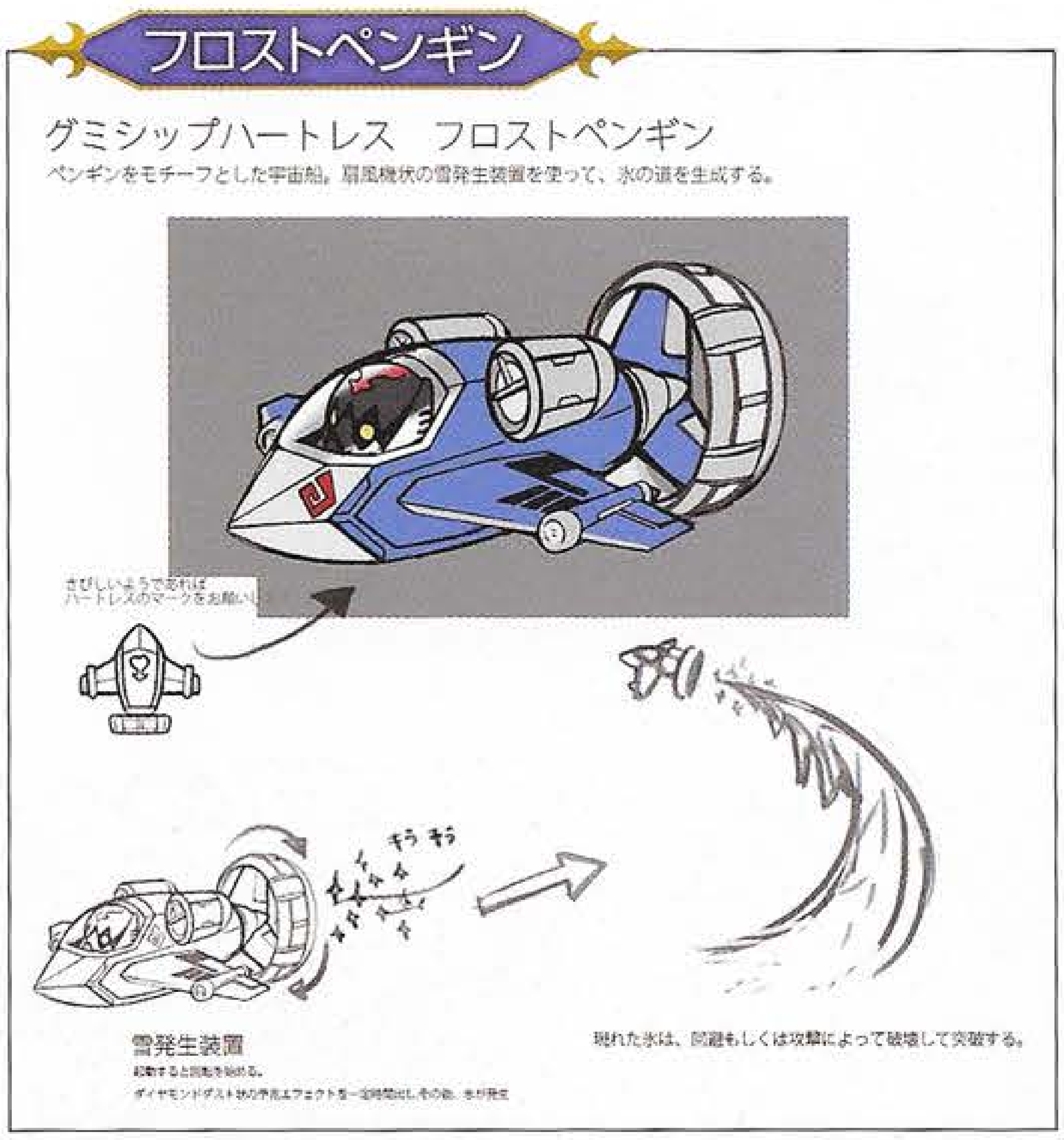


Index

『グミシップ』のハートレス設定画

グミシップで宙域を探索するときに現れるハートレスたち。設定画をよく見ると、操縦者が乗っているのがわかる。

フロストペンギン



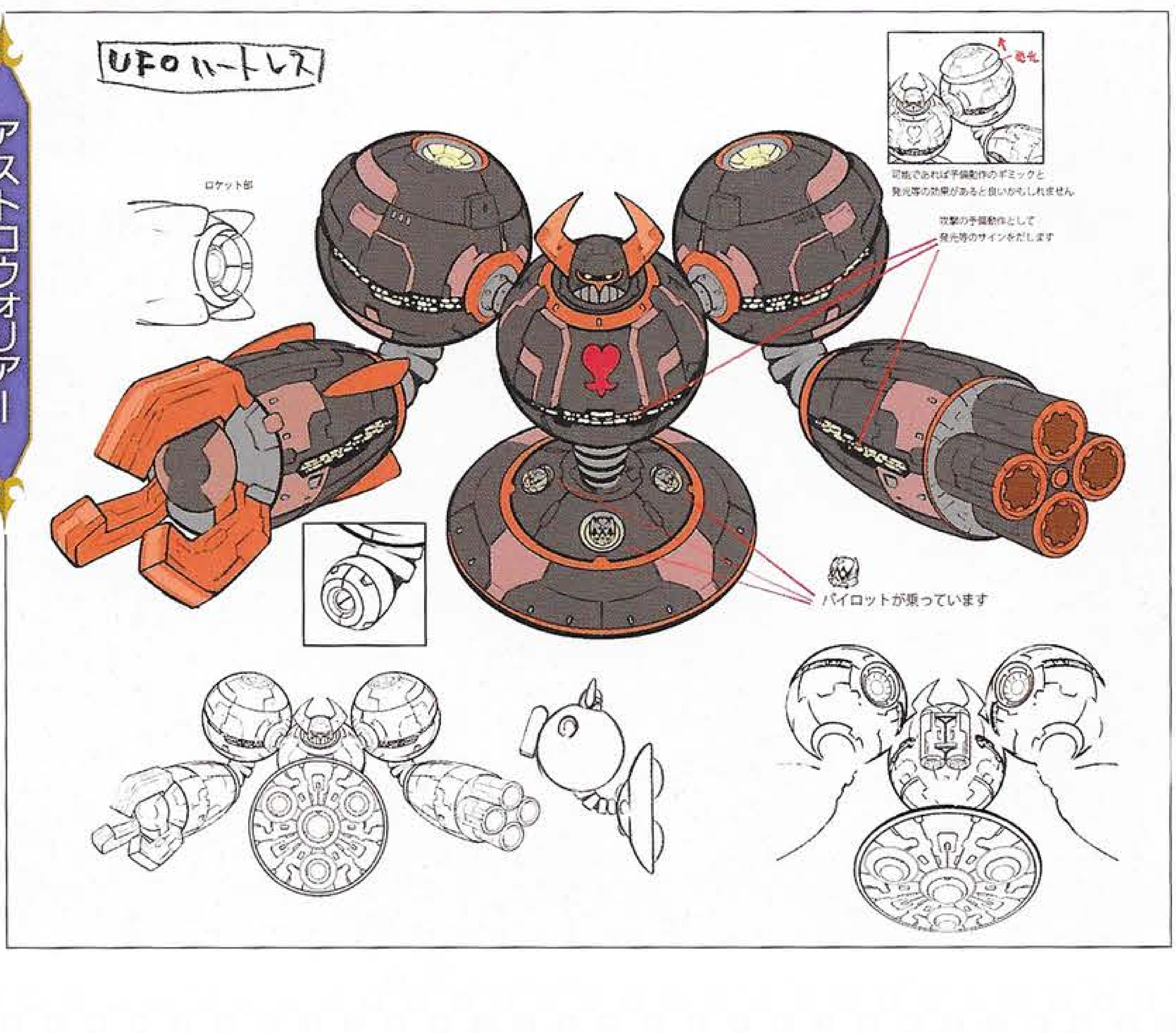
ヘヴィレーザー





オクトシップ

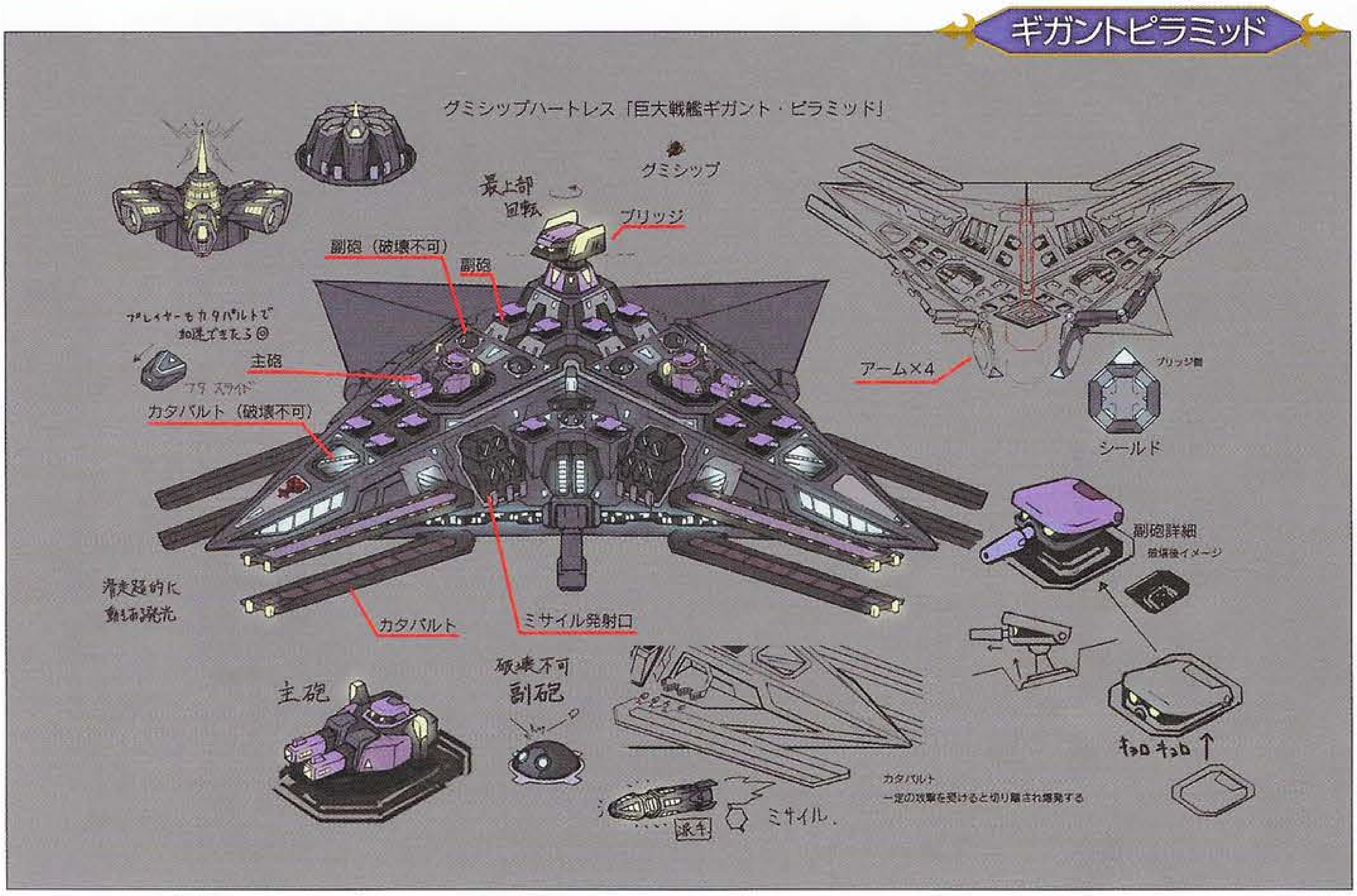
アストロウォリアー



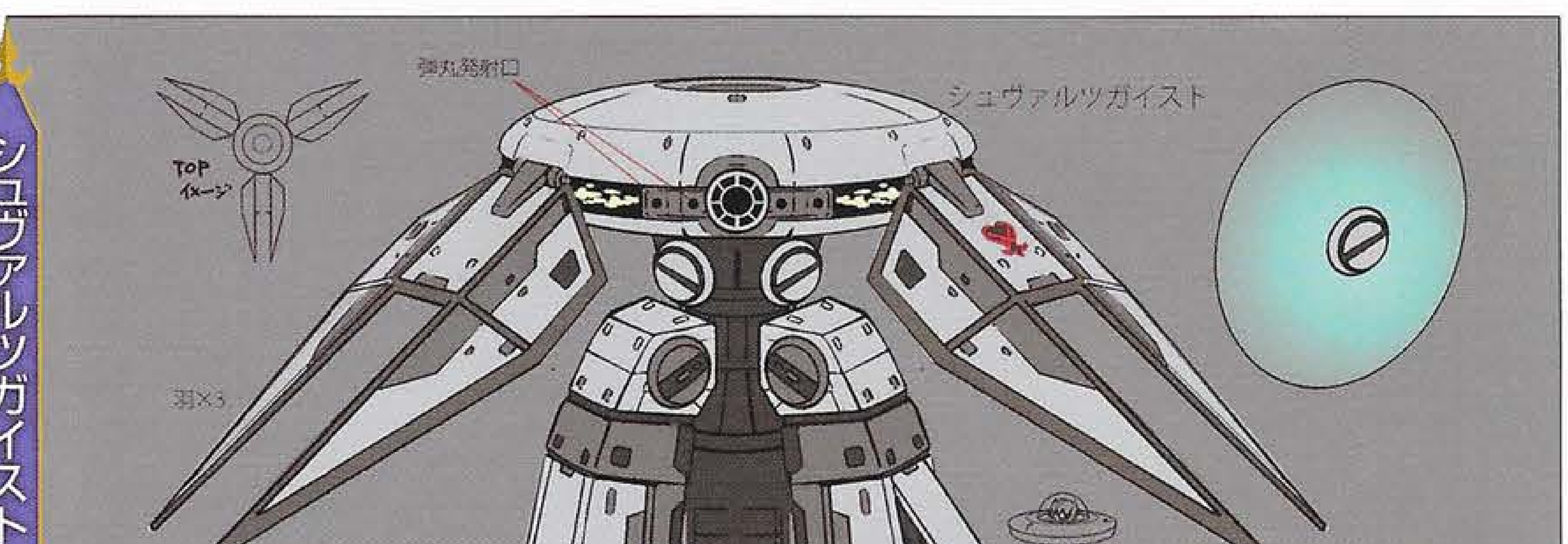
グレイシアフォート



ギガントピラミッド



シュヴァルツガイスト



CHAPTER 9

SECRET

シークレット

Index



Coディレクター

安江 泰

Tai Yasue

代表作 KH Re：COM、KH BbS、KH Re：coded、KH 3D、KH 2.8、ベイグラントストーリー、テトラマスター、武蔵伝Ⅱ ブレイドマスター

Q 開発がはじまったとき、ディレクターの野村哲也さんからはどんなリクエストがありましたか？

A 「テーマパークのアトラクションを作ってほしい」とか「LSIゲームで遊びたい」とか「『トイ・ストーリー』のワールドでロボットを操縦したい」とか、とにかくたくさんのリクエストがありました。野村は想定外のリクエストをよく出してきますが、作ってみるとそれが違和感なく「KH」の世界にハマってゲームを盛り上げてくれるので、野村のビジョンを信じて思いっ切り突っ走るようにしています。

Q PS4版とXbox One版、さらには海外版の同時進行は大変だったのでは？

A PS4とXbox Oneは性能面でちがいがあるうえ、それぞれ上位機種も存在するので、ハードごとのベストなパフォーマンスとクオリティを出すために、プログラマーやテクニカルアーティストのチームが連携しながら仕様を決め、最適化していきました。海外版については、翻訳したシナリオをディズニーさんがチェックしたあと、英語のボイスを収録して英語用のフェイシャルアニメーションを作るのですが、国内版と同時進行ということから短期集中で行なう必要があり、最後まで緊張の連続でしたね。クオリティを落とさずに、約10時間もあるカットシーンを仕上げるにはどうしたらいいか、熱い議論を何回もくり返し、ギリギリ完成させました。

Q 『KH 0.2』のなかから『KHⅢ』の制作に活用した要素があれば教えてください。

A 『KH 0.2』からは、シチュエーションコマンドの仕組みと、プレイヤーキャラのアクションのつながりかたがフィードバックされました。『KHⅢ』では、フォームチェンジや強化魔法といった時間制限つきのコマンドが複数出現しますが、その原型となったシステムは、『KH 0.2』で検証を重ねて練り上げられたものです。また、『KH 0.2』のアクアのアクションは、操作への反応を良くしてほしいというプレイヤーさんの意見を受けて作られています。具体的には、攻撃後の回避アクションやジャンプ後の『エアスライド』などを連続で出しやすいよう、ボタンを押したらすぐにつぎの行動へ移行するようにしているのですが、その操作感を『KHⅢ』に活かしました。「KH」のアクションはどんどん進化しており、新しい作品ほどボタンを押したときの反応が良くなっているんですよ。

Q ディズニーさんやピクサーさんとのやり取りでは、どんなことが大変でしたか？

A 意見を伝えるときは、オブラートに包んだ話しかたではなく“本音”をしっかりぶつけたほうが、いいものを早く作れると思っています。ディズニーさんとはポジティブな意見交換をしながら開発を進めましたが、向こうのクリエイターさんも僕たちもモノ作りに対して超真剣なので、考えが食いちがうことはありましたね。そんなときは、こちらがやりたいこととディズニーさんが大事だと思っていることを、できれば直接話し合い、できなければメールで具体的かつ率直にやり取りしました。メールのテキストで自分の気持ちが伝わりにくいと感じたら、強調したいところを巨大な赤い文字で書いたりして、できるだけわかりやすく伝えました(笑)。

Q キーブレード変形が採用されたきっかけは？

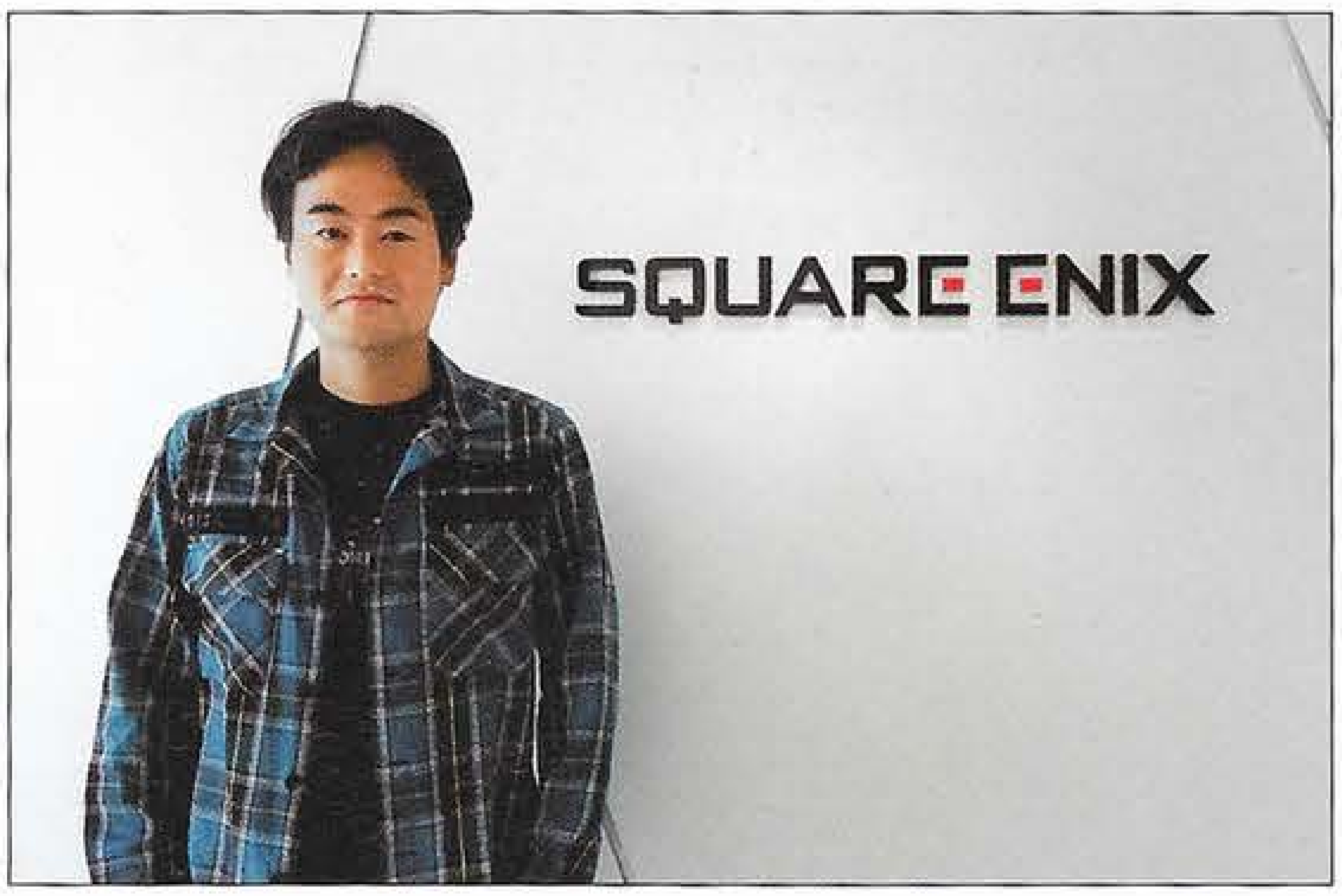
A 『KHⅡ FM』の隠しボス敵「留まりし思念」がキーブレードを変形させていたことから、ソラのキーブレードを変形させるというアイデアが生まれました。まず大事にしたかったのは、変形しているのがハッキリわかるようにすることと、キーブレードごとに変形後の戦いかたのちがいを出すことです。そのため、週に1回のキャラクターのアクションを検証する会議で、「もっとハデに、もっとダイナミックに」をモットーに、変形後のアクションを増やしていきました。ところが、それが原因で作業のインフレ現象が起こり、たとえばファボデピュティの動きが想像以上の迫力になったから、作り終えていたヒーローズオリジンのアクションやエフェクトを上乗せしたり……。さらに、キーブレード変形が完成したら、今度は3本のキーブレードを方向キーで持ち替えながらコンボをつなげられるようにしたりと、作ったあとから新たな要素を加えることのくり返しでした。こういうやりかたは、ふつうなら反感を買ってしまいますが、心が広く前向きなスタッフが頑張ってくれたおかげで、いいものができたと思います。

Q シリーズ作品で最多登場のワールドであるオリンポスが今回も出てきますが、過去作との差別化に苦労しませんでしたか？

A いままでの作品のオリンポスとはまったくちがう新しい遊びを作れると思っていたので、それほど悩まなかったですね。今回のマップは、横の広さだけでなく「上下の広がり」もコンセプトのひとつでしたから、神レベルのスケール感があるオリンポス山は理想的な舞台でした。開発がはじまって、最初にオリンポスのワールドを制作するなかで、『ダイブアタック』やガケを登るフリーランなど、上下を活かした複数の遊びが生まれていったんです。

Q リンクの仲間はどのように選びましたか？

A リンクについては、ディズニーさんとの話し合いで、ソラたちが現在いるワールドとは別の世界の仲間を呼び出すのはやめよう、ということになりました。しかし、それだと過去作にもあった召喚の技



が作れないので、本物の仲間を呼び出すのではなく「ソラの心の繋がりと魔法によって仲間が生み出される」という設定にしたんです。仲間と魔法を組み合わせるとしたら一番インパクトがあるのはなんだろうかと考え、「シンバ+ファイア」「アリエル+ウォータ」などの組み合わせに落ち着きました。

Q 大きくパワーアップしたグミシップは、どんな方針で制作しましたか?

A 360度どこでも行ける宇宙空間を冒険することがコンセプトです。過去作のグミシップは、シューティングゲーム的なバトルがメインでしたが、今作はバトルだけでなく"探索"も重視しているので、まったくちがう遊びになりました。グミシップを作るためのグミブロックや設計図、トレジャーやグミミッションといった数多くの要素が用意されており、自分のペースでとことんやりこむことができます。開発の終盤には、スタッフにグミシップをくり返しプレイしてもらい、バランス調整やクオリティアップのためにアンケートを取ったのですが、なかには2週間かけていろいろなバリエーションの犬小屋型グミシップを作っている人がいました(笑)。想像力とセンスのムダづかいだとツッコミを入れたら、つぎの週からはさまざまなバリエーションの鳥の巣を作っていて、みんなの「好きなように作りたい」という欲求の強さと、自由にカスタマイズできることの魔力を実感しました。

Q スマートフォンアプリの『KH ユニオン クロス』との連動企画が決まった経緯を教えてください。

A キーブレード墓場のあの場面はとことん盛り上がる展開にしたくて、「『KH ユニオン クロス』のプレイヤーさんの力を借りて、大量のキーブレードを振りながらデビルズウェーブに突っこむ」という企画を提案しました。また、『KHⅢ』の大きな柱であるシチュエーションコマンドの集大成として、システムの限界を超えるくらい大量のコマンドを出したかった、という部分もあります。ただ、担当者が仕様や演出を決めて実際に作ってみたら、想像していたレベルをさらに超える盛り上がりだったのでビックリしましたね。最後のワールドの前に、あまりにも豪華な場面ができてしまい、ラスボスであるマスター・ゼアノートのフィニッシュシーンをどうすればいいか、バトルディレクターとふたりで頭を抱えました。最終的に、マスター・ゼアノートのほうは、まったく異なる対照的なコンセプトで作っていますので、そのちがいを楽しんでいただきたいですね。

Q 今回の作品で見てほしいところは?

A キーブレード変形やアトラクションフローなど、迫力満点の要素に目が行きがちですが、じつはこまかいところにもたくさんのこだわりが詰まっています。たとえば、キャラクター同士のちょっとしたかけ合い、意外な場所に配置された幸運のマークや食材ポイント、単なる爆発ではなく世界観を表現した攻撃のエフェクトなどなど……。そういったところも意識しながらプレイしていただければ、ゲームがさらにおもしろくなると思います。

Q ボツになったアイデアはありますか?

A ミニゲーム『セブンプリンズ』の、オレンジプリンの決定的な瞬間を撮影するミッションでは、木から華麗にダイブして地面に激突し、ペッチャンコになってパンケーキに変わるプリンが登場します。じつは最初の企画書では、このプリンはパンケーキではなく、「もんじゃ焼き」になる予定でした。しかし、冷静に企画書を見直して、プリンが地面でグチャッ! っとなってもんじゃ焼きに変わるのはいろいろ問題があると気づき、おいしそうなフルーツトッピングつきのパンケーキに変更したんです。プリンがヘンテコな生き物なのは変わりませんが、"デザート"つながりのパンケーキに変身させたことで愛嬌がアップしたのではないでしょうか。

Q ファンのみなさんへメッセージをお願いします。

A 「KH」シリーズのテーマは「心の繋がり」ですが、『KHⅢ』の制作を通じて、ゲームのなかだけでなく実生活でも、いろいろな人との繋がりの強さを実感しました。とくにファンのみなさんからは、温かい応援でいつもたくさんの元気をもらっており、そのおかげで開発のはじまりから終わりまで、全力で走り切ることができたと思っています。心の底からありがとうございました!

自分だけが知っている本作の秘密

アトラクションフローは、テーマパークのアトラクションに乗っている臨場感を体験してもらうため、開発初期の段階では自分視点モードのカメラを採用していました。いろいろな人にプレイしてもらった結果、評判が悪かったので上から見下ろすカメラに変更しましたが、じつはいまでも『スピニングカップ』『メリーゴーランド』『スプラッシュライド』でR3ボタンを押すと、自分視点に切りかえられます。臨場感を味わいたい人はぜひ試してみてください。ただし、3D酔いにはご注意を……。

ソラ&リク&カイリ
声優座談会 PART III

ソラ、リク、カイリを演じた3人の声優による座談会も、今回で3回目。『KH III』への想いだけでなく、10代から関わってきた「KH」シリーズの思い出も語っていただいた。（聞き手：大出綾太）



役者としての欲を乗り越えることで素直に演じられるようになった

——前回の『KH II FM+ アルティマニア』から12年ぶり、最初の『KH I アルティマニア』から数えると17年ぶりの座談会です。

入野　またお会いできてうれしいです！

内田　私、最初は13歳だったから、その倍以上の年齢になっちゃった（笑）。

宮野　最初が10代、つぎが20代で、今回は30代。こんなに長く携わる作品は、これがはじめてですね。

入野　なかなかないよね、長くやれるって。

宮野　20年近くもつづけられるなんて、めったにない。しかも、10代からやっているので、自分たちの身体の成長、声の成長、心の成長といった移り変わりが、作品を通じて如実にわかる。「KH」シリーズに携わってきた時間は、僕らにとって大きな財産ですね。

——これだけ長期間になると、同じキャラクターでも演じかたが変わってきたのではないですか？

入野　『KH II』あたりまではソラと年齢が近かったので、ほぼ素の声で演じていましたが、『KH Re:coded』は苦労しました。『KH I』のときに収録した音声を何度も何度も聞いて、「再現しなきゃ！」って肩に力が入ってしまって……。あのころは、“ソラになる”ためのエンジンがかかるまでに、すごく時間がかかっていたんです。20代前半になり、舞台などにも出演して経験を積んだことで、自分のなかに「こういうお芝居をやりたい」という欲が出てきて、ソラの天真爛漫さをストレートに表現しづらくなっていました。野村さん（野村哲也氏：ディレクター）や清水さん（清水洋史氏：ボイスディレクター）に演出してもらっても、「いや、こうしたほうがいいんじゃないか」という気持ちもあったりして……。

宮野　心のなかでせめぎ合いが起きてたんだ。

入野　そう。当時はすごく悩んで、「どうしよう、ソラになるのに時間がかかるな、もう無理なのかな」と思ったりもしました。でも、いまは必要以上に気負うことを

せずに収録しています。年齢を重ねて声が安定したし、相手とのやり取りを考えるだけで自然にソラになれる。収録間隔が空いても、すぐにエンジンがかかるようになりましたね。

宮野　清水さんも「ミユくん(入野さんのこと)は吹っ切れた感じがある。スッとソラになれる」って言ってた。

入野　ソラを演じつづけてきて、絶対に必要な"ソラらしさ"と自分自身の気持ちとのバランスを、うまく取れるようになったんだと思います。

宮野　僕もミユくんと近いものがありますね。10代だった『KHⅠ』では、いまよりもお芝居に対する考えが足りていませんでしたが、だからこそ余計なことを考えず、等身大でまっすぐな演技ができていました。でも、20代になった『KHⅡ』では、「自分が思うお芝居をしたい」という役者としての"我"が出てきて、なかなかリクになりきれずに何度もやり直しを重ねてしまったんです。そんな経験を積んだおかげで、『KHⅢ』では自分の欲よりも"リクになる"ことを優先して芝居をつむいでいけました。しかも、闇を克服して光に向かうリクと、お芝居に対する悶々とした思いから吹っ切れた自分をリンクさせて、自分が実際に抱いた感情をリクの気持ちとして表現できたんです。「KH」を通して経験してきたものを、今回の作品に還元できたのかなと思います。

――内田さんは、カイリの演じかたは変わりましたか?

内田　『KHⅠ』のときは「大好き！　楽しい！」みたいに(笑)、本当に何も考えずにやってましたが、『KHⅡ』では少し大人になっていたので、作品の人気をプレッシャーに感じたり、「私でいいのだろうか」と悩んだりしていました。声も多少変わっていたから、「カイリにならなきゃ」と意識して演じていた部分もあります。でも、『KHⅢ』では……恐れ多いですけれど、「私がカイリなんだ」という気持ちでした。

宮野　「(低い声で)私が……カイリだ！」(笑)

内田　そんな感じ(笑)。収録がない時期でもカイリは私の心のなかにいましたし、彼女ほどではないですが自分も経験を積めたと思うので、それを信じて余計なことは考えず、ただただ台本とまっすぐに向き合いました。今回のカイリは、これまでよりも人間味を感じられる部分が多くて楽しかったですね。アクセルに「きっと記憶してるよ」と言うときも、最初はもっとマジメなトーンでしたが、「アクセルのモノマネをしてみて」との演出を受けて、あんな言いかたになったんです。カイリの人間らしさや優しさみたいなものが表れていて、すごく好きなシーンになりました。

入野　カイリはバトルでも戦うようになったよね。

内田　うん！　『KHⅡ』のころから「みんなと一緒に戦いたい、みんなの役に立ちたい」って、カイリだけでなく私もずっと思っていたので、今回戦うことができて本当にうれしいです。

宮野　昔抱いていた夢がかなっていくって、なんだか歴史を感じられて感慨深いよね。

入野　『KHⅠ アルティマニア』のときに、「FF」シリーズは11作出てるから「KH」シリーズも同じくらいつづいてほしい、と言っていたけれど、派生作品を含めたら同じくらいの数になってる。

――「それだけつづくと、みなさん30歳くらいになっている」という話もしていました。

宮野　いま本当になってる！(笑)

内田　当時は「そうなったらいいな」みたいな夢のつもりだったのに……ありがたいですね。

宮野　これほどたくさんのタイトルが作られるって、すごいことですよ。「KH」シリーズへのみなさんの思いが、それだけ強いんだと思います。

はじめて台本を読んだときの感情が そのままソラの気持ちとして表現された

――メインストーリーとワールドごとの物語は、どのような順番で収録していったのですか?

入野　台本が完成したところから先に収録しています。だから、全体の流れを把握せずに演じていたんですが、それは僕にとってはラッキーでした。ソラは、目の前で起きたことに対して純粋な反応をするんです。何かをはじめて知ったら素直な感想をそのまま口にしたり、前に説明されたはずの難しい話が出てきたら「なんだっけ?」と聞いたり(笑)。僕も、台本を受け取るまでは展開を知らないから、自分が最初に台本を読んだときの感情を、ソラの気持ちとして反映していけたんです。ちなみに、今回はじめて絵コンテ(映像の流れを絵で表したもの)を見ながら収録しました。これまでは台本だけでしたが、絵コンテがあるおかげで映像をイメージできるようになって、こまかいアドリブを入れられました。



もっといろんな作品のキャラクターたちと 友だちになれるといいなと思います



Miyu Irino 入野自由

1988年2月19日生まれ、ジャンクション所属。声優のほか、音楽活動やミュージカル出演なども精力的に行なっている。おもな出演作は『千と千尋の神隠し』ハク、『機動戦士ガンダム00』沙慈・クロスロード、『おそ松さん』松野トド松。

――登場するワールドも、事前に知らされていなかったのですか？
入野　そうです。むしろ、どんなワールドが入るのか自分からは聞かないようにして、はじめて知ったときに「うわ～！」と驚けるのを楽しみにしていますね（笑）。
――入野さんが演じていて一番気持ちが盛り上がったワールドはどこですか？
入野　ディズニー作品のなかでもとくに大好きな『トイ・ストーリー』は「ついにきた！」という感じでしたね。あのキャラクターたちと会話し、あの世界で戦うのは、かなりテンションが上がりました。ソラがおもちゃの姿になるっていうのも、すごくうれしくて。
宮野　いいなぁ～。役得だよね。『KHⅡ』のアトランティカで『アンダー・ザ・シー』を歌ってたのも超うらやましかった！
内田　あー、私もうらやましかった～！
宮野　リクは、あの世界に行ったとしても『アンダー・ザ・シー』は歌わないだろうけど……（笑）。
――宮野さんと内田さんは、行ってみたいディズニー作品のワールドはありますか？
内田　行ってみたいところだらけだな～。
宮野　僕は『KHⅠ』だとアグラバーが一番でしたね。『アラジン』の世界が大好きなので。あとは、ミユくんとかぶっちゃうけど、『トイ・ストーリー』も大好きだからトイボックスにも行ってみたい。
内田　私はやっぱり『アンダー・ザ・シー』が歌えるアトランティカかな。でも『アナと雪の女王』のエルサにも会いたい！
入野　『KH 3D』ではリクがワールドをまわったから、つぎはカイリもあるかもしれないね？
宮野　やりたい！　俺そのゲーム超やりたい！　カイリがいろんな格好になるところ見たいもん。
内田　私もやりたい！
宮野　戦いはそんなになくて、全部プーさんの世界みたいに遊びのミッションをこなしていく感じで……。
内田　平和なやつ！
宮野　カイリが主役の『キングダム ハーツ パーティー』を作りましょう！（笑）
入野　3人でワールドをまわるのもいいね。
宮野　カイリが真ん中で、ソラとリクがうしろをついていくとか？
内田　おっ、心強い！　楽しそうだね。
宮野　（同席していた開発スタッフに向けて）一度3人で旅をさせてもらっていいですか？（笑）
内田　それは本当に実現させたいね。
入野　いままでは、誰かが誰かを捜す旅をしていたから、なかなか3人がそろわなかったし。
宮野　もしかしたら、3人で旅をするのが一番の夢かもしれない。『KHⅠ』からの念願でもあるし。デスティニーアイランドでイカダに乗って旅に出ようとしていたのが、いまだに果たされてないわけだから。
内田　3人で旅をしたら、つぎはどこに行こうとか決めるのは、やっぱりソラなのかな？
宮野　俺が決めるよ。
入野　そうだね。ソラは「リクが決めるなら何でもいいよ！」って言いそう。リクと一緒だと旅がうまくいきそうだよね。ソラとドナルドとグーフィーは、「どこに行くの？」「わからない」「ちゃんと考えて！」「うるさいな！」って言い合ってて、全然進まない（笑）。
――じつは以前の座談会でも、カイリが主役のゲームを出してほしいという話になったことがあって、内田さんは「主人公だと思うだけで緊張するから、作ってほしいけど発売はしなくていい」とおっしゃっていました。
内田　あはははは！（笑）
入野　「インディーズでやろうよ」と言ってたやつだ。
内田　インディーズは、もったいなさすぎる（笑）。
宮野　当たり前だよ！（笑）　ディズニーとスクウェア・エニックスが作るのに！
入野　メジャーとメジャーが組んでインディーズを作るの？　超ゼイタク！
内田　作るんだったらちゃんと発売しましょう（笑）。
――ちなみに、ご自身が関わったゲームが発売されたあとは、実際にプレイしていますか？
入野　基本的に全部やります。
宮野　僕も、可能なかぎり遊ぶようにしています。
内田　……私、ゲームがヘタで……『KHⅠ』はデスティニーアイランドから出られなかったんです。
入野　そうだ、前もそんなこと言ってたね！
宮野　（わざとらしく）ええっ、そんな人いるのぉ？
内田　いるんですよ、ここに（笑）。幸い、「KH」シリーズを好きな友だちがたくさんいるので、映像は見せてもらっています。



「KH」シリーズに携わってきた時間は僕らにとって大きな財産です

宮野真守 Mamoru Miyano



1983年6月8日生まれ、劇団ひまわり所属。2008年から開始したアーティスト活動ではライブパフォーマンスが高い評価を集める。おもな出演作は『DEATH NOTE』夜神 月、『機動戦士ガンダム00』刹那・F・セイエイ、『FFXV』イグニス。

宮野 『KHⅠ』のときは何回も何回もプレイしたなぁ。リクが出てくる場面をいつでも確認できるように、イベントシーンがはじまる直前でセーブしておくんですよ。
入野 わかるわかる！
宮野 だから、セーブデータがめっちゃある(笑)。
入野 僕も同じだった！　そういえば、この前マッサージに行ったとき、お店の人とゲームの話になったんだけど、「『KHⅡ』が好きすぎて、クリアすると終わっちゃう気がして寂しいから、ずっとグミシップをやりつづけてます」って言ってた(笑)。僕はとにかく1回クリアしてからやりこむタイプなので、そういう人もいるんだなと思いましたね。
宮野 その気持ち、すごくわかる！　だから俺もまだ『FFⅦ』クリアしてないもん。
入野 えっ、『FFⅦ』クリアしてないの!?
宮野 終わるのが悲しすぎて、最後のディスクを入れられなかったの。
入野 最後のディスクって、ほとんど終盤でしょ！
宮野 そう、あとはラスダンだけなんだけど、「これで終わっちゃう」と思ったらできなかった。そこまで進んでいるのにエンディングを見てないという、一番もったいない状態(笑)。

「繋がる心が、俺の力だ!」とリンクする「一人じゃダメなんだ」

——今回の物語でもっともインパクトがあったのが、キーブレード墓場で仲間を失ったソラが、弱気になって叫ぶシーンだと思います。
入野 あれは衝撃でしたね。
内田 衝撃だった……。
宮野 見ていて悲しくなっちゃった。
入野 あのシーンは、台本を読んで「ソラもこんなふうになることがあるんだ……」と感慨深くなりました。みんなが消えて繋がりが断ち切られた状態になったときに、ソラは無力になってしまう……。『KHⅠ』には「繋がる心が、俺の力だ！」というセリフがありましたが、それと今回の「一人じゃダメなんだ」というセリフが、ちゃんと繋がっているんだと感じました。
宮野 ソラって、みんなにとってずっと光の存在だったじゃないですか。そんなソラでも、あれだけツラいことが起きれば、やっぱり大きなショックを受けるわけで、それに対して思いっきり感情を爆発させている姿を見ると、苦しいけれど愛おしいというか、「ああ、ソラもふつうの男の子なんだな」と思いましたね。
入野 演じる側としては、ソラとしてどこまで負の感情を出していいのか、その度合いを測り切れなくて、結構難しかったです。最終的には、考えることを途中でやめて、思うままに演じました。“ソラになる”ためのエンジンはかかっていましたし、「自分が表現したものがソラの感じたものなんだ」ということを信じてやっています。『KHⅢ』では、このシーンみたいに弱気になったり、ドナルドたちと冗談を言い合ってボケとツッコミをしたりと、これまで見たことのないソラの姿がたくさん出てきたので、音響監督やスタッフのかたと「どこまでやりますか？」と話し合いながら収録していました。
——リクとリク=レプリカがデスティニーアイランドの浜辺で会話するシーンも印象的です。
宮野 僕も、あのシーンは大好きですね。リク=レプリカのパーソナリティを理解したうえで語りかけるリクの「ゆっくりすればいい」という言葉が、とても温かい。これまでは自分の闇と戦っていたせいで内向きな発言が多かったですけど、前を向いたリクはちゃんと“光の言葉”を発するんだなと感じました。もともとリクが闇に沈んだのは、友だちへのあこがれや嫉妬心であったり、大切な人を守りたいという願いであったりと、誰しもが持ちうるものが発端だったじゃないですか。人間が生きていくなかで、心に生まれた闇をすべて取り払うのは難しいですけど、経験を積んで成長することで、受け入れつつ前を向けるようになる。リクも、リク=レプリカという闇と戦うのではなく、自分の一部として溶けこませて、闇を持ちながらも光の存在として生きていく決心をした。それが彼なりの強さなんだと思います。
——カイリがアクセルに、「手加減はなしだよ」というシオンと同じセリフを話すところは、『KH Days』を知るプレイヤーにとってはグッとくる場面でしたね。
内田 台本で最初にそのセリフを見つけたときは、胸の動悸が止まりませんでした。カイリがそのセリフを言う場面では、シオンのことは考えず、無邪気に明るく話そうとしたのですが、どうしてもシオンを思い出してしまって……。自分にとってはかなり難しかったんですけど、“カイリとして”言うように努めました。



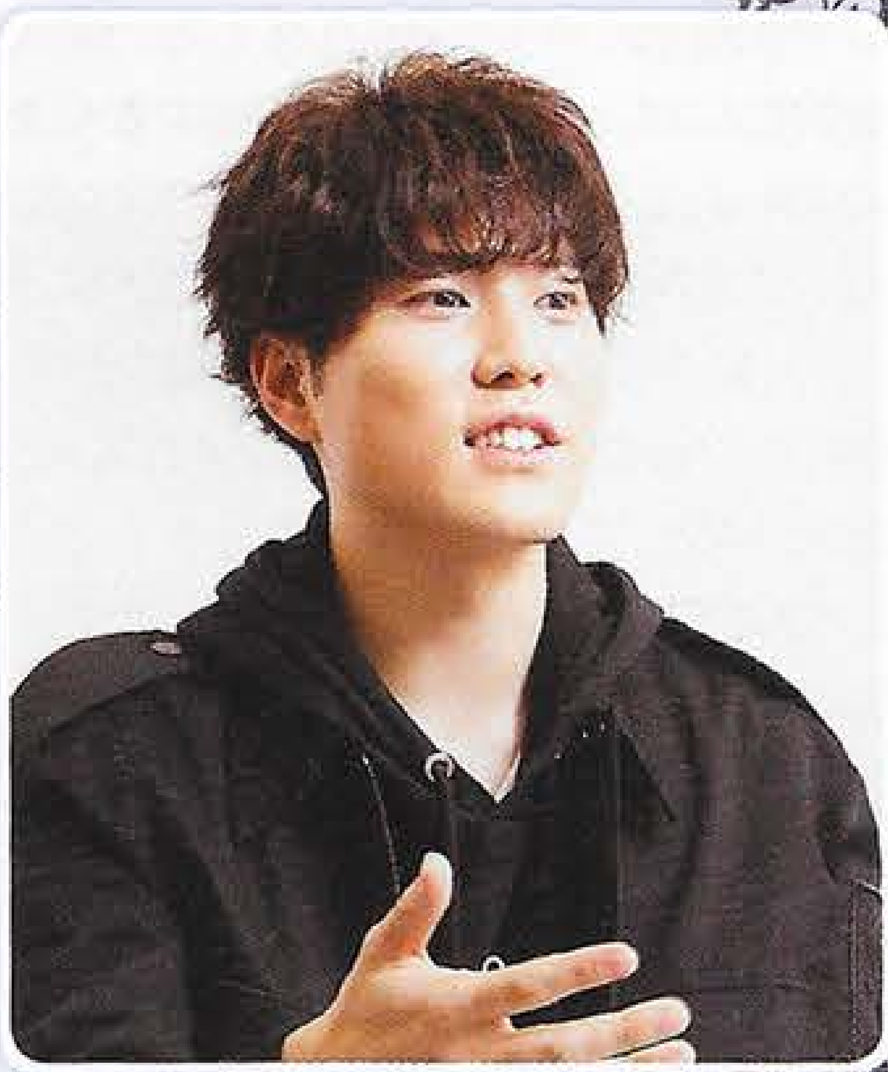
今回のカイリはこれまでよりも人間味を感じられる部分が多かったですね



Risa Uchida 内田莉紗

1989年2月12日生まれ、碗プロダクションと業務提携。ミュージカルなど多数の舞台作品で活躍中。おもな出演作は『ライオンキング』ヤングナラ、劇団四季『夢から醒めた夢』かわいそ子ども、『ルパン三世 グッバイ・パートナー』エミルカ。



――カイリとシオンは、どのように演じわけようと考えていましたか？

内田　声優としての卓越したスキルがあるわけではないので、声色を変えたりするのではなく、中身がちがって聞こえるようにしたいな、と思っています。同じセリフでも、カイリとシオンでは見てきた世界がちがうし、言葉の意味合いも変わってくるので、そのあたりは表現を明確に区別しようと意識していました。これは内田莉紗の個人的なイメージなんですが、カイリに対しては「こんな女の子になりたい！」というあこがれや理想の気持ちが強くて、どちらかというとシオンのほうが共感できるところが多いんです……私はシオンほど気高くはないんですけど(笑)。だから、“シオンになる”という意味では、カイリよりも演じやすい感覚はありましたね。

――カイリといえば、最終決戦の前にソラとパオプの実を食べさせ合うシーンも心に残りました。

内田　私も、すごく大好きで大切なシーンであると同時に、「“重い”シーンだな……」とも思っています。

入野　食べさせるパターンと食べさせないパターンの両方を録ったんですよ。収録時にはどちらの展開になるか決まっていなくて、最終的に食べさせるほうが採用されたみたいですね。ふたりの気持ちをどこまで描くのか、野村さんも悩んでいたんだと思います。

宮野　ソラとカイリの純粋な想いが表れている、繊細なシーンですからね。あのやり取りは、見ていてときめきます。彼らは自覚していないでしょうけど、恋心がなかったら、あんなにときめくシーンにはならない(笑)。

入野　でも、食べさせ合うことが「恋心を持っている」という明確な答えではないと思うよ？

宮野　いやいやいや、だって、そもそも俺、カイリからお守りとかもらってないし……。

入野　約束のお守り？

内田　ごめん！(笑)

宮野　『KH I』のときにも、俺に内緒でふたりだけで島を出ようとしてたでしょ？

入野　もしかしたら、リクを闇に向かわせたのはカイリなのかも。ソラと仲良くしているカイリを見て、リクは孤独を感じちゃってたんじゃない？

内田　……そうか、私のせいだったのか(笑)。

「KH」の世界がもっと広がって いろいろなものと繋がってほしい

――「KH」シリーズのディレクターである野村さんには、どんな印象をお持ちですか？

入野　ずっと昔から同じチームで収録しているので、家族みたいな感じがありますね。

内田　すごいかたなのに、私たちとも対等にお話ししてくださって、とっても優しいんです。大阪で開催された「KH」のオーケストラコンサートでご一緒したときにも、飼いネコの写真を見せていただきました(笑)。いつもさりげなく、心をくばってくださっています。

宮野　「KH」の現場はとても温かいんですが、それは野村さんがキャストだけでなくスタッフさんたちに対しても面倒見がいいからなんだろうなと。一度関わったら家族になるような、愛の深い人だと思います。あと、寡黙な空気感を醸し出しているけど、すごく冗談を言う。今回、野村さんから深刻そうに「あのさあ、宮野くん……」と切り出されたことがあって、何を言われるのかビクビクしてたら、「……それと同じTシャツ、持ってる」(笑)。「一緒に着ましょう！」って答えておきました。

入野　僕は、東京スカイツリーで行なわれたトークショーが終わったあと、野村さんに「写真撮りに行きましょうよ！」と言って、ふたりでキーブレード墓場のフォトスポットで写真を撮ったんです。断られるかと思ったけど、付き合ってもらえました。

宮野　めっちゃ仲良しじゃん(笑)。生みの親と子どもだもんね。

入野　そうだね(笑)。今回の『KH III』では、ソラって野村さんご自身を投影しているのかもしれないなと思ったんです。本人に言ったら否定されそうですけど、僕はそういう部分があるんだろうなと感じました。

――今回で17年間つづいてきたダークシーカー編が完結しましたが、振り返ってみていかがですか？

入野　ひとまず完結、という感じですね。『KH III』では、自分自身がこれまでよりも深く作品に関わることができた印象があるんです。シリーズがはじまった当初は子どもだったこともあって、現場に行って演じるだけでしたが、今回はオーケストラによるBGMの収録現場に行か

せてもらったり、大阪の開発チームの現場を訪問させてもらったり、取材もたくさん受けたりと、いろいろなことをやらせていただきました。長年つづいてきたからこそ、ここまで関われるようになったんだと感じられて、特別な想いがあります。

――シークレットムービーを見るかぎり、まだまだ物語はつづきそうですね。

入野　すごく楽しみです。『KHⅡ』から『KHⅢ』は13年あいだが空いたので、今度はもっと早いといいですね。

宮野　すぐに会えるといいね。

内田　これまで10代、20代、30代で収録してるから……。

宮野　つぎは40代？（笑）

入野　ソラの声、出せるかなあ（笑）。でも、何年たっても同じ声で演じている先輩がたもいらっしゃいますから、僕らもやらなきゃいけないですね。物語としては今回でひと区切りですけど、「KH」はまだまだ広がりを見せているので、さらに新しい展開へ進んでいって、世のなかのさまざまなものと繋がれる作品になってほしいです。

宮野　“繋がる”ことは、「KH」のテーマだもんね。

入野　もっといろんな作品のキャラクターたちと友だちになれるといいな、と思います。

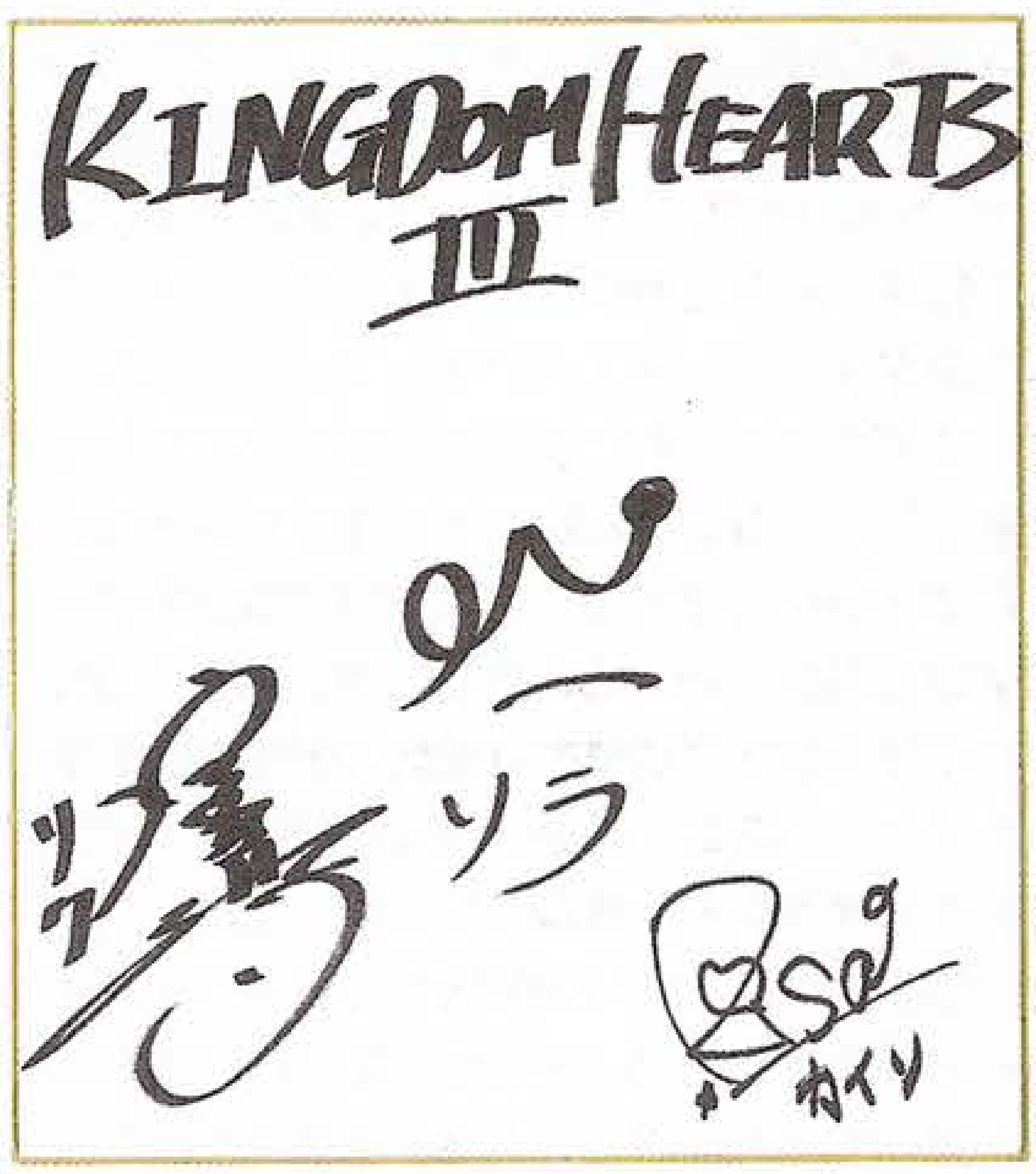
――最後に、「KH」シリーズを楽しんでいるファンのみなさんにメッセージをお願いします。

宮野　ずっと応援してくださっているかたは、昔を懐かしみながら今回の座談会を読んでくれたと思いますが、それだけの歴史があることは、役者をつづけてきた僕にとって大きな誇りですね。「KH」シリーズの収録は、ひとつの作品にずっと携われて、みなさんから応援してもらえる幸せを毎回かみしめながら臨んでいます。また、今回はじめて「KH」を遊んでくださったかたは、ぜひ『KHⅠ』からプレイして僕たちの変化を感じつつ、シリーズ全体を深く愛していただけるとうれしいですね。みなさんの応援があれば、また会える機会がくるはずなので、今後とも「KH」をよろしくお願いします！

内田　私自身も大好きな「KH」シリーズが、こんなに長くつづいてこれたのは、もちろんクリエイターさんやキャストのみなさんのお力もあるんですけど、何よりもプレイしてくださるかたがいるからこそだと思います。私なんかが言うのはおこがましいですが、「KH」を愛してくださっているみなさんに、本当に感謝の気持ちでいっぱいです。ありがとうございます！　これから先のことも気になりますけど、まずは『KHⅢ』を楽しんでください。私も、みなさんと一緒に『アルティマニア』を読んで頑張ってプレイします（笑）。

入野　長い年月をかけてここまで成長してきた「KH」シリーズは、クリエイターだけでなくプレイしてくれた人たちも含めて、みんなで作ってきた作品です。これからもどんどん盛り上げていって、“繋がる心”の力でもっと大きな夢を実現させたいですね。野村さんはいろんなアイデアを持っているので、それを実現するために周囲のかたは大変だと思いますが、ソラみたいに「つぎは何かな～？」とワクワクしながら待ってます。いまはとにかく『KHⅢ』を存分に楽しんで、そのあとに未来へ向かってみんなで走っていきましょう！

（2019年1月17日　スクウェア・エニックスにて収録）





Index

「KH」シリーズの今後は何とも言えませんが
いくつかの作品の構想は浮かんでいます

野村哲也 INTERVIEW

インタビュー



ダークシーカー編の完結作として、「KH」シリーズの大きな節目になった『KHⅢ』。ディレクターを務める野村哲也氏に、本作への思いをうかがう。（聞き手：山下 章）

テーマソングが2曲になったのは ファンのあと押しがあったから

——『KHⅢ』の制作に着手したのは、いつごろですか？

野村　構想は『KHⅡ』の完成直後くらいから考えはじめていましたね。実際に開発がはじまったのは、それよりもっとあとですが、当時からPS4とXbox Oneでのリリースを想定していました。「当初はPS3の予定だった」とのウワサもあったようですけど、開発に着手したときには、すでにPS4が最新機種だったんです。途中でゲームエンジン（ゲーム内の主要な処理を行なう汎用プログラム）を「ルミナス・スタジオ」から「アンリアルエンジン」に変える前から、PS4とXbox One向けでしたね。

——『KHⅠ』や『KHⅡ』とちがって、制作が大阪開発チームに変わったのは、どういう経緯からですか？

野村　大阪チームには、これまでに『KH BbS』などの携帯ゲーム機用のタイトルのほか、『KH Re：COM』やHDリマスター版などを作ってもらっていますが、当初から「いつか据え置きゲーム機用の「KH」のナンバリング作品をまかせられる開発チームに」との思いがありました。そうやってナンバリング作品以外で「KH」の経験を積んでもらっていたなか、東京チームが当時別のタイトルに着手していたこともあり、いよいよ機が熟して『KHⅢ』をお願いした、という流れです。

——制作がはじまったときには、野村さんから開発チームに向けてどんな要望を出しましたか？

野村　最初に決まっていたワールドが『トイ・ストーリー』のトイボックスだったので、「ロボットを乗りかえながらのバトルを試作してほしい」と頼みました。ほかには、「コマンドメニューの上に制限時間つきのコマンドがどんどん積み重なっていく」という企画をメインにする考えを伝えました。その仕組みは、のちに『KH 0.2』の制作が決まったときに、実験的に取り入れることになりましたね。

——これまでテーマソングを歌っていた宇多田ヒカルさんが活動を長期間休止していて、『KHⅢ』はどうなるんだろうと心配していましたが、無事に復帰なさって今回もテーマソングを担当されていますね。

野村　宇多田さんには、ナンバリング以外の作品でも新曲をお願いすることはあったのですが、なかなか実現できる機会がありませんでした。今回はナンバリング最新作なので満を持して新曲をお願いしたところ、宇多田さん側から「オープニング用はアレンジではなく別楽曲で」とご提案いただけて、とてもうれしかったですね。そこまで宇多田さんを動かしたのは、世界中の「KH」ファンの力だと思っています。全世界から宇多田さんに多くのメッセージを送ってくれたことが、大きなあと押しになったのではないかなと。

——野村さんはイラストレーターでもありますが、今回はどんなイラストを描こうと考えていましたか？

野村　少なくともパッケージイラスト（→P.691）は描かないといけないと思っていましたが、「登場キャラクターが多いから大変だろうな」と憂鬱でした（苦笑）。自分が原画を描くときは、ずっとA4サイズのコピー用紙を使っていて、なるべくそれに収めるようにしているんです。今回もA4サイズの紙に描きはじめたところ、ソラとリクとカイリを描いた段階で「これじゃ全員入りきらない！」と気づき、紙を2枚つなげたものに改めて描き直しました。「デジタルなら最初に描いた3人をコピーできるのにな……」と思いながら（笑）。あのイラストは、締め切り直前まで引っ張っていたこともあって、彩色まで含めて1週間くらいで一気に仕上げました。国内版とくらべて、海外版のパッケージ製作の締め切りがなぜかかなり早くて、「このままだと海外版のジャケットは真っ黒になりますよ！」と急かされながら描いてましたね。

ピクサー作品を出せないなら 『KHⅢ』は作れないと思っていた

——『KHⅡ』の発売後にディズニーグループがピクサーを買収したことで、今回は登場ワールドの候補が大きく広がったのではないですか？

野村　じつは、『KHⅡ』の制作当時に、『モンスターズ・インク』や『トイ・ストーリー』のキャラクターモデルをいくつか試作していて、ゲームに出すための交渉も進めていたんです。最終的にはお蔵入りになってしまったの

で、「『KHⅢ』は、ピクサー作品を出せないなら作れない」との思いを持って交渉をはじめていたのですが、ディズニーとピクサーの状況が変わったことで実現に向けて前進しましたね。今回は、登場させるワールドの選定が終わってからも、ディズニーやピクサーの映画に魅力的な作品がつづいて、あとから「あの作品も出したかったな」と思うことが多かったです。

——『モンスターズ・インク』や『トイ・ストーリー』を登場させるのが『KHⅢ』の最優先事項だったんですね。

野村　でも、それが決まるまでのハードルが予想以上に高かったですね。最初に自分が2回アメリカに行って交渉し、まずはプロットがないと進展しないということになり、メインストーリーすら書いていない段階でトイボックスのプロットを書きました。その後、かなりの期間のやり取りを経て企画を煮詰めていき、ようやく許可していただけたんです。ピクサーとは今回はじめてのおつき合いだったので、『トイ・ストーリー』で関係性を築いて、それをベースにしてほかの作品を進めていきました。

——ピクサー作品のワールドのストーリーは、原作映画のつづきを描いていてビックリしました。

野村　もともと「KH」シリーズの物語は、原作映画で描かれた場面にソラたちが関わっていくのが基本パターンで、『塔の上のラプンツェル』や『アナと雪の女王』がそれにあたります。しかし、『トイ・ストーリー』や『モンスターズ・インク』は、原作側からのリクエストをもとに、映画のその後の時間を"正史"として描くパターンになりました。ワールドごとの物語がどちらのパターンになるかは、映画のクリエイターやプロデューサーの意向による部分が大きいですね。

——原作映画の展開がベースのストーリーも、ソラたちのエピソードがたくみに取り入れられていました。

野村　それは岡(岡 勝氏：シナリオ＋カットシーンディレクター)とレベルデザインチーム(マップの形状や敵の配置などを設定するチーム)の功績ですね。最近の「KH」シリーズでは、レベルデザインチームと岡が相談して決めたロケーションとフロー(バトルやイベントなどの流れ)に合わせて、岡がたたき台となるシナリオを作成しているんです。最終的には自分が手を入れますが、修正するのはおもにセリフまわりで、各ワールドでの物語の展開はほとんどレベルデザインを優先しています。

——ディズニーグループには、ピクサーのほかにマーベルやルーカス・フィルムも加わったので、今後は登場ワールドの候補がさらに広がるのでは？

野村　そうですね。ただ、ゲーム化の契約はそれぞれ別会社と結ぶことになりますし、個別のタイトルごとにほかのゲーム会社とすでに契約している場合もありますから、ディズニーグループに加わったからといって「KH」に出すのは簡単ではないんです。『KHⅠ』でミッキーが1カットしか登場しなかったのも、そういった理由でした。同時期に別の会社からミッキーのゲームが発売されることになっていて、使用できないと言われたのですが、かなり粘って「1カットだけ、シルエット姿で遠くから手を振る程度ならOK」という譲歩案をいただきました。その1度のチャンスを最大限に活かそうと考慮した結果、『KHⅠ』ではあのような登場のさせかたになったんです。

原作映画を参考にしながら グラフィックを新たに作成

——今回のワールドのなかでは、オリンポスはほぼ毎回登場する常連ですが、何か思い入れがあるのですか？

野村　とくに理由があるわけではなく、本当にたまたまです。『KHⅢ』で登場することになったのも、ソラが失った力を取りもどすために、かつて同じように力を取りもどした英雄に会いに行く、という旅立ちのきっかけにピッタリだったからですし。もし思い入れがあるとすれば、ハデスを登場させたいということですかね。ハデスはおもしろいキャラクターなので、動いてるところを見たくなるんですよ。

いまこそ

哲さんに聞け!

キングダム ハーツⅢ

シナリオの謎

——オープニング冒頭の「奪われた世界——奪われた心——」ではじまるソラの語りは、エンディング後のソラのモノローグなのですか？

野村　それだけではありませんが、エンディング後のソラの心境も示唆した内容になっています。

——終わりの世界では、ソラがナミネに「一番会いたい人が迎えにいくよ」と言っていましたが、これはリクのことなのでしょうか？

野村　「ナミネが一番会いたい人」が迎えに行くという意味で、彼女を励まそうとしての発言です。実際リクが、リク＝レプリカから託された想いを継ぐ形でナミネを迎えに行きますし、ナミネとしてもリク(リク＝レプリカ)との関わりは特別に感じています。

——ソラは本作でもナミネにお礼を言えずじまいでしたが、これは今後に持ち越される要素なのでしょうか？

野村　今回、ナミネの復活が最後だったので、結果的に引っ張る形になりましたね。

——カイリが不在のなか、賢者アンセムやイェンツォたちはナミネの心をどうやって"器"に移したのでしょう？

野村　1回目のキーブレード墓場でカイリが倒されたときに、ナミネの心は終わりの世界に弾き出されていますよね。最終決戦直前でも、カイリがゼアノートの攻撃を受けたとき、ナミネの心は外に出てしまっているんですが、その後の経緯は描く予定ではあります。

——終わりの世界にはボイスがついている「名もなき星」がいますが、彼女は何者で、誰を待っているのですか？

野村　いまはまだ明かせません。ただ、彼女が待っている人物は、ソラが名前を知っている誰かです。

——終わりの世界を抜けたときに、ソラたちが敗北する前の状態にもどったのは、なぜなのでしょうか？

野村　目覚めの力は本来「眠った心をもとにもどす力」ですが、仲間たちの消えゆく心を強引にもとにもどすために使った影響で事実が書きかえられて、特異点が生まれました。その書きかえによって、全滅の時間軸が"なかったこと"になったためです。

——ロクサスがキーブレード墓場に現れたのは、どういった仕組みですか？

野村　あの時点で、ヴィクセンがデミ

次ページへつづく





エピローグの黒いコマのうちの6個は マスター・オブ・マスターの弟子を表しています

――常連といえば、100エーカーの森もそうですね。

野村　プーさんは、いるだけで安心できるキャラクターですから(笑)。今回の100エーカーの森は、ほかのワールドの制作に時間を取られることがわかっていたので、軽めのミニゲームで冒険の息抜きができる場所として当初から考えていました。

――100エーカーの森では、キャラクターに輪郭線がつくような独特のグラフィックになりますね。

野村　あの処理は、開発の末期まで入っていなかったんですよ。『KHⅢ』では、「キングダムシェーダー」と銘打ってワールドごとにグラフィックの質感を変えていたのに、プーさんのところはふつうの状態だったので、アニメではなく原作の絵本風のグラフィックにしてもらいました。自分としては、絵本の雰囲気を出すために、空の色には結構こだわっています。

――逆にザ・カリビアンは、ほぼ実写に見えるほどの精巧さで圧倒されました。

野村　あそこは、ある意味で今回の映像クオリティの高さを決定づけたワールドでしたね。開発初期のタイミングで、社内プレゼン会用の動画として、ザ・カリビアンでソラが海に潜ったり敵に乗って空を飛んだりするシーンを作ったんです。さらに、映画のワンシーンをテスト的に再現した映像のクオリティも高く、当時開発中だった全タイトルのなかで圧倒的に良くできていて、プレゼン会のトリを務めるほどでした。それくらい初期のころから、あのワールドは高いレベルのものになると感じていましたね。ちなみに、ザ・カリビアンでソラが着ているコートは、自分の私物のコートを「これを参考にして」とスタッフに渡してデザインしてもらいましたが、まだ返してもらってない気が(笑)。

――ワールドごとのソラの姿だと、モンストロポリスではかなり大胆に変化しますよね。

野村　最初は原作でブーがかぶっていたモンスターの着ぐるみのような形を考えていたんですが、ピクサー側の意向でモンスターの姿に変身することになったんです。原作の『モンスターズ・インク』には、キャラクターデザインに関して使える色や目の形状などにこまかなルールがあり、それに従ってデザインをいったん確定させたあと、最終的に自分のほうで微調整をしました。とくにソラは、当初身体の表面がツルンとしていて質感がしっくりこなかったので、全身に毛を生やしたんですけど、「ネコっぽくならないように」とのピクサー側からの指摘もあり、落としどころに苦労しましたね。だから、ソラにはネコの耳がついているように見えますが、あれはツノなんです(笑)。

――原作がCG作品のワールドでは、映像の再現度がとても高いですが、映画で使われたグラフィックデータが提供されているのですか？

野村　参考用として提供は受けていますが、ポリゴン数やデータ構造などの関係で流用はできないので、原作と

前ページより

ックスに運ばせたレプリカをもとに、イェンツォがトワイライトタウンのデータを用いてロクサスの身体をほぼ完成させていました。これは『KH Days』でソラの記憶からシオンを作った工程と同じです。最後にソラのなかにある心がもどるだけの状態となったロクサスは、親友の危機にソラの繋がりをたどってキーブレード墓場に駆けつけ、そのときに心が新たな身体にもどり、完全にロクサスとして復活しました。

――マールーシャが消滅時に、「私が何者で何のためにこの世界に存在するのか、ようやく取り戻せそうだ」と言いますが、これは古の時代の存在であることを思い出したのでしょうか？

野村　そうです。彼が何のために存在するのかは、今後『KH ユニオン クロス』を完結まで進めていただければわかると思います。

――ラクシーヌが言う「あいつにつきあってやっただけだよ」の「あいつ」というのは、やはり……。

野村　マールーシャのことです。ラクシーヌに昔の記憶があるかは定かではありませんが、なぜか気になる程度には感じていて、旧XIII機関乗っ取り計画のパートナーにもなりました。

――ゼムナスが捜していた古のキーブレード使いというのも、マールーシャやラクシーヌのことなのでしょうか？

野村　それはまだ明言はしていませんが、『KH ユニオン クロス』のプレイヤーには察しがつくと思います。ちなみに、『KH Days』でゼムナスが目覚めの部屋を探していたのも、そこで眠るヴェントゥスが古のキーブレード使いだからです。

――ということは、ゼアノートはヴェントゥスが古のキーブレード使いということを認識していたのですか？

野村　それに関しては、ヴェントゥスとゼアノートの出会いをどこかで見せないといけないなと思っています。

――テラ＝ゼアノートについてお聞きします。アンセムとゼムナスはもともとテラ＝ゼアノートから分かれた存在ですが、『KHⅠ』と『KHⅡ』で彼らが倒された時点で、マスター・ゼアノートと一緒にテラも復活したのですか？

野村　本来ならそのときにテラとして復活するはずだったんですが、テラの心自体はゼアノートにとらわれたままになっていて、心はもどらず、抜け殻の身体だけ復活していました。その身体に、ゼアノートが身体を支配していたときのテラ＝ゼアノートの心を、過去から移した状態です。

――テラの心は、いつから「背後の怪



見た目が同じになるように新しく作っています。カットシーンのカメラワークやカット割りとかも、担当スタッフが原作の映画を何度も見ながら調整していました。「原作の再現度が高い」との評価をいただけたのは、すべてスタッフの頑張りがあったからこそです。

──対照的に、『クラシックキングダム』は昔の液晶ゲーム風で、当時を知る世代には懐かしい要素でした。

野村　自分の構想としては、あのミニゲームはそれぞれ別の短編映画がモチーフになっているので、ほかのディズニー作品と同じように、ミニゲーム1個をひとつのワールドとしたかったんです。ワールドといってもマップがあるわけではなく、ミニゲームの1画面だけの世界なんですが(笑)。自分は、液晶ゲーム機が大流行していた子どものころに親に買ってもらえなかったので、大人になってから買いあさり、いま数十台ほど持っているんですよ。液晶ゲーム風のグラフィックでスマートフォン用のRPGを作りたくて、「KH」とは関係なく企画書を出したこともありました。その念願を、形を変えて実現させてもらった感じです。可能ならば『クラシックキングダム』のような本物の液晶ゲーム機を作りたいくらいですね。

『KHⅡ』のころから構想されていた ダークシーカー編の展開

──今回でダークシーカー編が完結しましたが、この結末はいつごろから考えていたのでしょうか？

野村　ダークシーカー編として構想しはじめたのは『KHⅡ』のころですね。その当時に、物語の大筋は何となく決めていました。漫画家さんがよく言う「キャラクターが勝手に動き出す」みたいな感覚で、シナリオを書いているうちに最初の構想から変わった部分もありますが、大きな流れは変更していません。

──たとえば『KHⅡ』では、『KHⅠ』で登場したアンセムが本物ではなかったと判明しますが、これは当初から想定していた設定だったのですか？

野村　『KHⅠ』のシナリオは、自分でも「アンセムは賢者と言ってるけれど、あまりにも悪者っぽくないか？」と思いながら書いていたんです(笑)。その感覚をきっかけにして、『KHⅡ』以降の設定に反映されましたね。

──シグバールも、『KHⅡ』で登場したときには、ここまで重要な人物だとは思いませんでした。

野村　それは結構言われますが、自分のなかでは当時から「シグバールは特別な立場のキャラクター」というつもりで、怪しい動きをさせていたんです。『KHⅡ』のボイス収録で大塚芳忠さん(シグバール役の声優)の声を聞いていくうちに、「こいつは単なる組織の一兵卒などではなくて、何か裏を持っているにちがいない」と感じて、制作の途中段階から現在のような設定にしていきました。声優さんのボイスに触発されてキャラクターの設定が変わっていくことは、たまにありますね。

──ストーリー終盤のキーブレード墓場では、味方側と敵側のキャラクター全員が集結する圧巻の展開でした。

野村　ファンのかたがたごとに好きなキャラクターがちがうので、全員にそれなりの見せ場を用意しようと考えたのですが、語らないといけないことが多すぎて、とりあえずソラを前に進めるための必要最低限な描写にしぼりました。じつは、シナリオの執筆中、キーブレード墓場のところが一番難航したんですよ。ひとりひとりのキャラクターに焦点を当てていけば展開をじっくりと描けるんですが、かならずソラを操作してバトルをしていく流れが必須だったので、そのさじ加減が難しくて。理想としては、因縁のあるキャラクターが順番に戦って決着をつけていくべきなんでしょうけど、そうすると説明が長くなりすぎてしまう。逆に、実際にバトルをする敵は数人にして、残りはカットシーンだけで終わらせる手法も考えられますが、それだと納得できない。さんざん悩んだすえに、ある意図をもって、テンポを重視した現在の展開でいったん着地させることにしました。

物」のなかにあったのですか？

野村　テラ＝ゼアノートの内側では、テラとゼアノートの心がずっとせめぎ合っています。その過程で、テラの心は本体に入ったり背後の怪物に入ったりをくり返し、とらわれていました。ちなみに、「背後の怪物」の正式名称は「うしろの人」です(笑)。

──留まりし思念は、今回の戦いのあとはどうなったのでしょう？

野村　テラが復活したことで思念は消滅し、同時に鎧も消え去っています。ただし、キーブレード使いの鎧は、キーブレードと同じように、その場で消えたとしても、使い手が正常な状態であればふたたび装着できます。

──真XIII機関のメンバーのうち、『KH 3D』の時点では欠落していた13番目にあたるのは誰ですか？

野村　シオンです。13番目のシオンと、補欠であるヴィクセンとデミックスをのぞいた12人が、『KH 3D』で集まっていたメンバーになります。このあたりは唐突に感じると思いますが、フォローは考えています。

──真XIII機関の人たちには、ナンバーはついていないんですか？

野村　一度つけようとしたものの、以前と数字が変わっちゃう人がいてややこしいかなと思って、あえてつけていません。たとえば、「No.1がマスター・ゼアノート、No.2がアンセム、No.3がゼムナス」としたときに、「え、前は1だったのに今回は3なの？」みたいに混乱しそうですし。

──ヤング・ゼアノートが消滅するときに、「さようならソラ。おまえはこの世界から──」と言い残しますが、これはどういう意味でしょう？

野村　あれは「お前はこの世界から消える」という意味で、エンディングの内容を示唆しています。その前に「力の使いかたを誤れば大きな代償を払うことになる」と忠告していましたよね。目覚めの力は「人を復活させる能力」ではないのに、ソラは仲間を生き返らせたり、結果的に時間を巻きもどしたりしたので、いずれ代償としてソラが消えることがヤング・ゼアノートには予想できていたんです。

──リアがアクセルを名乗ったのは、ロクサスが復活したときに気づいてもらえるようにですか？

野村　それだけでなく、カイリにシオンの姿が重なって見えたときに、「思い出さないといけない誰か」を思い出すうえでは「アクセル」と呼ばれることが大事だと感じたからでもあります。

──マレフィセントが古の時代の黒い

次ページへつづく

——物語上の重要な場所として終わりの世界が登場しましたが、あそこはどんなワールドなのでしょうか？

野村　死の一歩手前の人がたどり着く世界で、目覚めの園と繋がっている場所です。これまで目覚めの園は、真っ暗な空間にステンドグラスの足場が立っていて、心のなかを表現するような状態でしたが、今回はもっと具体的に表したくて、それぞれの心のポータルのような場所が終わりの世界、という設定にしました。ゲーム中で「眠りと死は密接な関係にある」と言われているとおり、心が眠っている状態だと目覚めの園にいて、その場所から先へ歩いていくと今回の終わりの世界へたどり着く、みたいなイメージです。

——今作で「FF」シリーズのキャラクターが登場しなかったのは、何か理由があるのですか？

野村　単純に余地がなかった、というだけですね。メインストーリーに登場するキャラクターの人数が多かったので、結果的に「FF」キャラクターの出番を用意できなかった。一応、レオンとかのポリゴンモデルは作ってもらってたんですけどね。今回は、レオンのほかにも『シンデレラ』のフェアリー・ゴッドマザーなども作ってあったんですが、結局登場させる場所を最後まで用意できず、制作スタッフから怒られました。

シークレットムービーでソラとリクがいる世界は……？

——エピローグとシークレットムービーは、どちらも衝撃的な内容でした。エピローグは、『KH ユニオン クロス』の登場人物たちが復活した、という内容ですよね？

野村　そうです。はるか昔に「予知者」と呼ばれていたキーブレードマスターたちが、時を超えて再集結しました。シグバールも、もともとは予知者のひとりで、姿を変えながら長い時を過ごしてきたルシュという人物です。

——シグバールは「これで俺の使命は終了だ」と言いますが、彼の使命とは何だったのでしょうか？

野村　彼は、師であるマスター・オブ・マスターという人物から、託されたキーブレードを未来へ継承していくように指示されていましたが、それとは別の使命も帯びています。その使命が明かされるのは、今後になります。

——黒い箱の中身も気になりますが……。

野村　みんなに聞かれますけど、それは今後の鍵なので。『KH χBC』でマスター・オブ・マスターが言っていたとおり「サプラ〜イズ」です(笑)。

——エピローグの後半では、新しいゲームで使われる黒のコマが7個出てきます。そのうちの6個はマスター・オブ・マスターの6人の弟子を表していますよね？

野村　そうです。

——残りのひとつは誰なのでしょうか？

野村　それは……察しはつくでしょうが秘密です。

——では、白のコマはソラを指している？

野村　まあ、おそらくそうでしょうね……。いずれにしても、エピローグの内容は、ダークシーカー編の先の展開を示唆するものになっています。

——なるほど。つづいてシークレットムービーについてもうかがいたいのですが、あの映像はエンディングからつながっているという位置づけなのでしょうか？

野村　はい。エンディングで消えたソラが、シークレットムービーの世界にたどり着いた、という流れですね。

——ソラがいるのは『すばらしきこのせかい』(かつて野村氏が手がけたタイトル)の世界ですか？

野村　そう見えますね。ただ、『すばらしきこのせかい』の世界に行くというよりも、渋谷ではなくシブヤであることのほうに意味があります。また、ソラは『KH 3D』でネクたちとシブヤで会う約束をしていましたが、今回の映像がそれと直結するわけでもありません。

——リクがいる世界も、過去の記憶を呼び起こされるような刺激的な風景です。ビルの屋上から見下ろす男性は、トイボックス内で流行しているゲーム『VERUM REX』

前ページより

箱を知っているのはなぜでしょう？

野村　彼女は『KH I』のあとに『KH ユニオン クロス』の時代へ移動しています。その後、ふたたび現代へもどってきた結果、『KH II』で復活したんです。この「現代へもどる＝未来へ行く」という行動が、古の時代の人たちがいまの時代にいることにもつながります。

——マレフィセントは黒い箱の中身が予知書だと思っているようですが……。

野村　彼女はそう思っています。どの時点でそのように思ったかは、まだ描いていませんが、『KH ユニオン クロス』のなかで今後明かされる予定です。

——マスター・ゼアノートがキングダムハーツを開く目的は、『KH BbS』では「新世界の創造」でしたが、本作では「世界のリセット」と表現されています。このちがいとは？

野村　本作で明かした内容が本質的な部分で、「いまの世界はダメだから一から創り直す」のが目的です。

——ゼアノートが、どうしてそのような考えに至ったかも気になります。

野村　当初は次回作で、チェス風のゲームを遊んでいた純朴なころから闇に傾倒するまでのゼアノートを掘り下げたいと考えていました。ただ、それをやるとダークシーカー編が『KH III』で完結しなくなってしまうので(笑)、ある程度構想は固まっていたのですがいったんお蔵入りにしました。

——スカラ・アド・カエルムの水中部分には、『KH ユニオン クロス』に登場する時計塔らしきものが見えます。スカラ・アド・カエルムはデイブレイクタウンの跡地にできたのですか？

野村　そうです。あの時計塔は、設定画を描いたスタッフから「ふつうに海底に立っているパターン」と「海面から反対向きにぶら下がっているパターン」のふたつを提案され、逆さになっているほうを選びました(→P.707)。

——『KH BbS FM』に登場したノーハートの正体は、誰だったのでしょう？

野村　あれもマスター・ゼアノートです。当時着ていたのは昔の鎧で、本作で着たのがいまの鎧というだけです。

——「ロストマスター」とは具体的に誰のことなのですか？

野村　『KH χBC』に出ていた7人(マスター・オブ・マスターと弟子6人)のことです。

——ルクソードが去りぎわにソラに託した「ジョーカー」のカードには、どんな意味があるのでしょうか？

野村　これは今後効いてきます。ソラ復活のカギをにぎるのは、ルクソードのカードなのかもしれません。



シークレットムービーで屋上にいる人物は『VERUM REX』に登場するヨゾラです



に登場していたヨゾラに見えましたが……。
野村　ええ、彼はヨゾラです。
——となると、あれは『VERUM REX』の世界ですか？
野村　そうなります。おそらくビジュアル的に、かつて自分が企画していたタイトルとイコールで考えてしまうかたもいるとは思いますが、イコールではないですね。世に出ていない企画として自分のなかで温めている部分があるので、一部は重なるかもしれませんけど『VERUM REX』はまったく別物です。世に出ていない企画の内容は誰も知らないし、『VERUM REX』もまだ存在していないので、どういう意味なのかわからないでしょうが、「ちがうもの」とだけは言っておきます。
——最後のシーンで、月に向かって指でハートマークを作っていた黒いローブの人物は誰ですか？
野村　マスター・オブ・マスターです。あの格好であんなふざけたことをするのは、彼しかいません(笑)。

仮に『KHⅣ』を作るとしても先に描かなければならないことがある

——今後配信が予定されるDLCの制作は順調ですか？
野村　現在は、バトルに関しては「こういうことをやりたい」というリストをスタッフに渡して、内容を検討してもらっています。追加シナリオに関しては、先ほどキーブレード墓場の決戦について「ある意図で現在の展開に着地させた」と言いましたが、それをメインにしたものになると思います。できるだけ早く完成させるつもりですが、つぎのプロジェクトに向けた準備と並行して制作するので、配信時期はまだ明言できません。とりあえず、何回かに分割せず、いくつかのコンテンツをまとめてひとつのパックとして提供する予定です。
——今回は、「KH」シリーズ恒例のファイナルミックス版の発売予定はないのですか？
野村　ファイナルミックスのような別パッケージは予定していません。もし作るなら、DLCのパックのなかに英語モードとして入れてしまおうかとは考えています。あとは、今回のバトルは昨今のプレイヤーの傾向を考慮して難易度を抑えめに設定しましたが、「もっと強い敵と戦いたい」とのリクエストが多いので、ゲームモードの「クリティカルモード」は先行で無料配信して、ファイナルミックス版に登場していたような強敵は有料DLCパックで追加したいと思っています。
——ダークシーカー編が今回で完結し、「KH」シリーズとしてはひと区切りとなったいま、どんな心境ですか？
野村　終わったらホッとするだろうと思っていましたが、全然そんなことはなかったです。いまもDLC制作の真っただなかで、ほかにも並行して関わっているタイトルが複数ありますので。次回作も早く制作したいという思いもあり、なかなかひと区切りな感覚にはならないですね。
——ファンにとっては、今後の「KH」シリーズの展開が気になるところですが……。
野村　正式なプロジェクトとして決まっているわけではないので、現時点では何とも言えません。いまのところ「KH」シリーズとして最優先なのは『KHⅢ』のDLCですし、『KH ユニオン クロス』は大型アップデートに向けて準備中です。今後の展開としては、一応自分のなかではふたつの構想があり、さらに別途考えないといけない企画も1個あるのですが、次回作としては2本にしぼろうかなと。また、仮に『KHⅣ』を作るとしても、その前に描かなければならないこともあるので、あいだに1作はさむ可能性も含めて検討しています。ダークシーカー編の先へ踏み出すためにも、「KH」シリーズのファンのみなさん、応援をよろしくお願いします。

(2019年1月28日　スクウェア・エニックスにて収録)

KINGDOM HEARTS



ディレクター＋
コンセプトデザイン＋ストーリー
野村哲也
Tetsuya Nomura

代表作　「KH」シリーズ、FFⅥ、FFⅦ、FFⅧ、FFⅩ、FFⅩⅢ、ディシディア デュオデシム FF、FF零式、シアトリズム FF、ワールド オブ FF、すばらしきこのせかい

自分だけが知っている本作の秘密

パッケージイラストのヴェントゥスの隣にいるネコに関して、一部にはチリシィ説もあるようですが、あれは自分の飼いネコです。それから、時計塔の上部の四隅にある突起物のようなものは、じつは黒いローブの人物なんですよ。

Index

KINGDOM HEARTS III
キングダム ハーツIII アルティマニア
ULTIMANIA

INDEX —さくいん—



誓い

宇多田ヒカル

Written by Hikaru Utada



運命なんて知らない
けどこの際
存在を認めざるを得ない

本当にこんな私でもいいの
ねえいいの
あんまり期待させないでほしいよ

今日という日は嘘偽りのない
永遠の誓い日和だよ
綺麗な花も証人もいらない
同じ色の指輪をしよう

悔しくて仕方がない
ダサいくらいしがみついたまま
眠りたい　毎日

約束はもうしない
そんなの誰かを喜ばすためのもの

今言うことは受け売りなんかじゃない
約束でもない　誓いだよ
嘘つきだった僕には戻れない
朝日色の指輪にしよう

胸の高鳴りを重ねて踊ろうよ
今を生きることを祝おうよ



CHIKAI
Words and Music by Hikaru Utada

たまに堪えられなくなる涙に
これと言って深い意味はない
ただ昔を突然思い出し（ああ泣きたい）
開かれたドアから差し込む光
これからもずっと側にいたい
選択肢なんてもうとっくにない

今日という日は過去前例のない
僕たちの誓い日和だよ
綺麗な花も証人もいらない
同じ色の指輪をしよう

Kiss me once, kiss me twice
一度じゃ足りない
Kiss me once, kiss me twice
あなたを下さい

Kiss me once, kiss me twice
Kiss me three times
お願い
Kiss me once, kiss me twice
あなたを下さい

日の昇る音を肩並べて聞こうよ
共に生きることを誓おうよ

KINGDOM HEARTS III ULTIMANIA

キングダム ハーツIII アルティマニア



STAFF

企画・制作
株式会社スクウェア・エニックス
編 集 長 大矢和裕
編 集 佐藤雅美／多田卓司／渡邊絢子
制作業務 阿部謙一／大岡俊裕／有馬陽平

編集・執筆
株式会社スタジオベントスタッフ／株式会社デジタルハーツ
山下 章(Director／インタビュー聞き手)
大出綾太(Sub-Director／グミシップ／インタビュー聞き手&構成)
澤田真之(キングダム ハーツIIIまでのお話／用語解説／キャラクター／シナリオ／物語を読み解くポイント／シークレットレポート解説)
山中直樹(バトルキャラクター)
木村昌弘(ゲームシステム／グミシップ)
板場利光(シナリオ／シークレット30)
大出啓太(シナリオ／シークレット30／主要開発スタッフQ&A)
豊田知行(シナリオ／シークレット30／ミニゲーム／トロフィー&実績／アートギャラリー)
白崎正悟(シナリオ)
末崎進一(ミニゲーム)
志賀 修(アイテム／ミニゲーム)
小石朋仁(エネミー)
澁谷武士(Editorial Support)

カバーデザイン
島田忠司デザインオフィス
島田忠司／門倉徳映

本文デザイン・DTP
有限会社キューファクトリー

楽譜制作
株式会社オールラウンド
砂守岳央

声優座談会撮影
柴泉 寛

協力
株式会社東北新社

協力・監修
ウォルト・ディズニー・ジャパン株式会社
株式会社スクウェア・エニックス
『キングダム ハーツIII』開発チーム&マーケティング推進部
品質管理部

2019年 2月28日 初版発行

発行人 松浦克義
発行所 株式会社スクウェア・エニックス
〒160-8430 東京都新宿区新宿6-27-30
新宿イーストサイドスクエア
印刷所 凸版印刷株式会社

<書籍内容についてのお問い合わせ>
書籍編集部 03-5292-8306
月～金曜日13:00～18:00(祝日及び弊社指定休日を除く)
<販売・営業についてのお問い合わせ>
出版営業部 03-5292-8326
月～金曜日10:00～17:00(祝日及び弊社指定休日を除く)

ゲームの攻略方法やデータなどのご質問については、お答えしておりません。また、攻略以外のお問い合わせの場合でも、ご質問内容によってはお答えできない場合がございますので、あらかじめご了承ください。※通話料はお客様のご負担になります

定価はカバーに表示してあります。

本書は2019年1月25日時点でのゲーム内容にもとづいて制作されています(アップデートで追加・変更される要素は含まれていません)。最新の情報は『キングダム ハーツIII』公式サイトをご確認ください。

ISBN978-4-7575-6001-7 C9476 雑誌62013-62

Disney SQUARE ENIX

KINGDOM HEARTS

キングダム ハーツⅢ

ISBN978-4-7575-6001-7

C9476 ¥2500E

9784757560017

1929476025005

定価：本体2,500円＋税

雑誌 62013-62

SQUARE ENIX®